

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan sains dan teknologi dewasa ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan yang telah dipelajari menjadi bermakna dan bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat sekitar. Sumber pengetahuan salah satunya adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi semua lapisan masyarakat di manapun dan menjadi salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seorang guru dalam pendidikan memegang peranan penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoretis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting, karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa, sehingga mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya.

Pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat perguruan tinggi. Salah satu jenjang sekolah menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan dibawah pembinaan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan (Ditdikmenjur), yang menyiapkan lulusannya untuk bekerja dalam bidang tertentu dengan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri atau berwirausaha.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif yang dapat langsung bekerja di bidangnya, setelah melalui pendidikan dan pelatihan (diklat) berbasis kompetensi. Hal itu sejalan dengan Kurikulum SMK yang dikembangkan dari kurikulum 2004 menjadi KTSP yang menganut prinsip pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*), sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang dipelajarinya secara tuntas dan dapat bekerja sesuai dengan profesinya seperti yang dituntut oleh suatu kompetensi.

Implementasi kurikulum di SMK berorientasi pada siswa, oleh sebab itu guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran dan bahan ajar yang kegiatan pembelajarannya berpusat pada siswa (*Student Center*), dan peran guru pada metode ini hanya sebagai fasilitator dan motivator. Dengan berpusat pada siswa, pengetahuan tidak diperoleh siswa dalam bentuk jadi

tetapi siswa akan aktif mencari, menemukan, membentuk dan mengembangkan sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

Peranan aktif siswa dalam kelas tidak lepas dari kemampuan guru mengelola kelas. Pengajar dituntut kreatif dalam pengelolaan pembelajaran. Dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat menggiatkan aktivitas siswa dalam kelas. Pengajar memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk mengembangkan cara-cara belajarnya sendiri sesuai karakteristik, kebutuhan, bakat dan minatnya.

Berdasarkan permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi mata pelajaran KKPI menyatakan bahwa tugas guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) senantiasa meningkatkan keterampilan dan kualitas dalam proses belajar mengajar. Hal ini menuntut pendidik harus lebih kreatif menyiapkan peserta didik. Karena di kelas, pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam membimbing siswa untuk memahami konsep-konsep keterampilan menggunakan komputer dan mengelola informasi. Dalam hal ini guru harus memiliki variasi baru, strategi, bermacam pendekatan, dan metode yang berpusat pada siswa (*student center*) agar siswa lebih aktif belajar dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, dimana siswa dapat belajar secara kooperatif, dan dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung.

Satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) yang memusatkan pembelajarannya kepada siswa (*student center*).

Pada metode ini guru mengajukan masalah pada siswa untuk diselesaikan. Kemudian siswa memikirkan, menyelesaikan secara individu, lalu berpasangan untuk mendiskusikan hasil pemikiran mereka. Setelah siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya, guru menunjuk salah satu kelompok untuk berbagi. Pasangan yang terpilih berbagi kesimpulan dengan seluruh kelas. Ciri utama dari metode *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah adanya 3 (tiga) level utama yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran yaitu *Think* (Berpikir secara individual), *Pair* (Berpasangan dengan teman sebangku) dan *Share* (Berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas).

Untuk membuat siswa dapat melalui kegiatan tahapan level di atas, dibutuhkan suatu bahan ajar atau media dengan mengacu pada pembelajaran yang digunakan bukan pembelajaran tradisional maka media yang digunakan adalah *Media by desaign* yaitu media yang dirancang, dipersiapkan dan dibuat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran (Munir, 2008). Dalam PP No. 19 tahun 2005 pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk

mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sumber belajar. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar.

Banyak bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena metode *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) lebih mengedepankan tentang pemberian masalah atau soal oleh guru pada siswa maka peneliti menggunakan bahan ajar cetak Lembar Kerja Siswa (LKS) karena lebih mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan ajar karena dikemas dengan menekankan pada latihan, tugas atau soal. Walaupun hanya menekankan pada hal tersebut, Lembar Kerja Siswa (LKS) tetap menyajikan uraian materi namun disajikan secara singkat. Soal-soal yang disajikan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) harus benar-benar dikembangkan berdasarkan pada analisis kompetensi dasar yang telah dijabarkan kedalam indikator pencapaian.

Meskipun bahan ajar yang digunakan berbentuk bahan ajar cetak dengan mengasumsikan bahwa luasnya cara siswa dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan, penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) tentunya tidak akan mengalami kendala yang berarti dalam proses pembelajarannya. Sehingga siswa akan lebih siap dalam menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada proses belajarnya.

Dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada ranah kognitif siswa diharapkan dapat mengetahui,

mengenal, atau memahami keterampilan dalam menggunakan komputer dan mengelola informasi sedangkan pada ranah afektif siswa diharapkan dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan komputer dan pengelolaan informasi, sedangkan pada ranah psikomotorik siswa diharapkan dapat terampil dalam memanfaatkan komputer dan mengelola informasi untuk proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Pemilihan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan ajar karena Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat terdiri dari soal teoretis dan praktis sehingga pencapaian hasil belajar dalam 3 ranah dapat terlihat. Akan tetapi penelitian dilakukan hanya pada ranah kognitif aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3). Hal ini berdasarkan anjuran dari wakil kepala sekolah bagian kurikulum di SMK Negeri 4 Bandung, bahwa di SMK Negeri 4 Bandung lebih mengutamakan aspek psikomotor, sedangkan untuk aspek memahami dan aspek menerapkan sangat kurang. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian sebagai berikut “Penggunaan LKS Dalam Metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti adalah mengenai Penggunaan LKS dalam Metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada jenjang Sekolah Menengah

Kejuruan. Masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah bahwa lembar kerja siswa yang diberikan guru masih belum variatif dan kurang optimal, sehingga perlu ditingkatkan lagi variasi dalam pembuatan lembar kerja siswa tersebut. Tentunya hal tersebut berkaitan dengan masih minimnya kemampuan dan wawasan guru dalam mengembangkan bahan ajar cetak dalam hal ini yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) secara tepat, bervariasi, mudah dipahami dan menyenangkan dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal ini bertujuan supaya permasalahan yang diteliti menjadi terarah serta tidak terjadi penyimpangan yang terlampau jauh dari permasalahan. Agar lebih terarah dan menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian yang akan dilaksanakan, pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilakukan dalam laboratorium komputer
2. Materi ajar yaitu tentang Mengoperasikan *Software Aplikasi Basis Data* di kelas X semester I.
3. Bahan ajar berupa LKS dalam Metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

4. Penelitian dibatasi hanya pada ranah kognitif yaitu meliputi aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3) pada materi Mengoperasikan *Software Aplikasi Basis Data*.
5. Hasil belajar yang dicapai siswa diukur dengan menggunakan soal-soal tes, yakni *pretes* dan *postes* dalam bentuk soal pilihan ganda.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah umum yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan LKS dalam Metode *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung?”

Rumusan masalah di atas, agar lebih operasional dalam penelitiannya diperinci lagi menjadi beberapa poin pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek memahami sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan apa yang menjadi sasaran atau apa yang hendak dicapai dari suatu kegiatan, dalam penelitian ini tujuan merupakan apa yang hendak diketahui oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2008) bahwa tujuan penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

Secara rinci tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek memahami sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKS dalam metode *cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan sebelum dan sesudah perlakuan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi menjadi dua jenis, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan secara teoritis cara belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran sehingga dapat dinyatakan berhasil serta tercapainya tujuan instruksional khusus (TIK).

Secara praktis, penelitian ini akan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai penggunaan bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) di dalam pembelajaran.
2. Menjadi acuan bagi para guru khususnya guru bidang studi Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dalam menentukan bahan ajar alternatif yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa.
3. Menjadi masukan bagi para pengembang bahan ajar mengenai pengembangan bahan ajar berupa lembar kerja siswa yang efektif untuk

pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

G. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan awal yang mendasari dilakukannya suatu penelitian.

Adapun anggapan dasar dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Lembar Kerja Siswa merupakan salah satu bahan ajar yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa.
2. Penggunaan bahan ajar yang variatif dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

