

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia yang menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dengan pendidikan ini generasi muda harapan bangsa sebagai generasi penerus lahir.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik yaitu kualitas pendidikan. Karena untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan jaman diperlukan suatu sistem pendidikan yang berkualitas. Sehingga diperlukan sebuah penyempurnaan dan perbaikan-perbaikan dalam sebuah sistem pendidikan di Indonesia agar tercipta sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam berbagai bidang.

Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan menghasilkan lulusan dengan keterampilan atau keahlian tertentu. Untuk mengantisipasi kebutuhan dan tantangan masa depan perlu terus menerus

dilakukan perbaikan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia industri, perkembangan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, maka pada saat ini pemerintah telah menyempurnakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 menjadi KBK 2006 atau yang sering disebut Kompetensi Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP).

Pendidikan secara formal kita dapat melalui sekolah. Dan disekolah inilah sebagai tempat untuk mencari, mengembangkan, dan memberikan siswa kompetensi agar siswa siap dengan segala macam perubahan yang ada dan tantangan jaman. Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian untuk bisa bersaing di dunia kerja, tentunya harus memiliki sistem pengajaran yang tepat untuk mendukung tujuan tersebut. Banyak sekali yang mempengaruhi berhasil atau tidak pendidikan disuatu sekolah. Tetapi disini penulis akan mencoba melakukan penelitian pada metode pengajaran dalam proses belajar mengajar, karena penulis meyakini tepat tidaknya metode pengajaran yang digunakan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Pencapaian hasil belajar yang baik dan sesuai tujuan pada siswa tidak terlepas dari peran guru mulai dari persiapan, proses sampai tindak lanjut setelah kegiatan belajar dilakukan. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sebagian besar tergantung

pada bagaimana terjadinya proses belajar mengajar dikelas. Hal ini tentunya erat kaitannya dengan metode pengajaran yang diterapkan pada saat proses belajar mengajar, karena efektivitas proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh metode pengajaran. Kegiatan belajar mengajar dalam konteks pendidikan formal disekolah merupakan pokok usaha yang strategis dalam mewujudkan tujuan intruksional yang diemban oleh lembaga pendidikan.

Sekolah menengah kejuruan adalah salah satu sekolah menengah yang mempersiapkan peserta didik dalam suatu bidang keahlian tertentu memasuki lapangan pekerjaan sesuai dengan tujuan pokok kurikulum SMK (Diknas 1999:2) yaitu :

1. Menyiapkan siswa-siswi untuk memasuki lapangan pekerjaan serta mengembangkan sikap professional.
2. Menyiapkan siswa-siswi agar memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri.
3. Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini, maupun pada masa yang akan datang.
4. Menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Agar tujuan-tujuan diatas dapat tercapai, hendaknya pihak sekolah dan tenaga pengajar (guru) harus secara kooperatife memilih metode-metode yang tepat yang harus digunakan agar hasil dari proses belajar mengajar dan lebih optimal.

Metode praktikum merupakan salah satu jenis metode yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran teknik elektro. Tetapi sebelum metode praktikum diterapkan, siswa harus benar-benar menguasai teori dasar mengenai praktikum. Teori dasar ini sangat penting peranannya dalam pencapaian suatu tujuan. Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode pembelajaran *challenge inquiry* (aktivitas tantangan), dengan asumsi metode ini dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Pemantapan teori dalam praktikum sangat penting karena siswa akan mengalami dan menemukan sendiri bukti dari konsep yang dipelajari serta dengan pengalaman ini konsep yang didapat akan lebih lama dalam ingatan siswa setelah mereka melakukan praktikum. Metode eksperimen ini paling tepat apabila digunakan atau dilaksanakan untuk merealisasikan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri atau penemuan (Rustaman, 2003 dalam Dida, 2005:2). *Trowbridge* (Amelia, 2007:2) menjelaskan inkuiri sebagai proses mendefinisikan dan menyelidiki masalah-masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, menemukan data, dan menggambarkan kesimpulan masalah-masalah tersebut.

Salah satu jenis pendekatan inkuiri yang dapat digunakan adalah inkuiri tantangan (*challenge inquiry*). Penulis memilih pendekatan *challenge inquiry* ini karena dapat memfasilitasi dalam menjangkau bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sebelum mereka melakukan kegiatan praktikum. Menurut Amelia, (2007:14) pendekatan *challenge inquiry* ini diterapkan melalui suatu

kegiatan belajar mengajar di dalam praktikum dimana siswa akan memahami penjelasan dari guru secara langsung. Siswa diminta menentukan judul praktikum, tujuan praktikum dan dalam penyajian masalahnya berupa identifikasi masalah, merancang langkah kerja, melaksanakan percobaan, mengumpulkan data, menganalisis data, menginterpretasikan data, memberikan alternatif penanggulangan masalah dan menarik kesimpulan.

Dari data yang diperoleh dari guru mata diklat, rata-rata prestasi belajar teori siswa pada mata diklat merakit perangkat keras komputer masih rendah (lihat Tabel 1.1). Padahal dalam mata diklat ini terdapat kegiatan praktikum dan sebelum siswa dapat melakukan kegiatan praktikum siswa harus lulus teorinya terlebih dahulu yaitu harus memenuhi syarat minimal 70% menurut kurikulum yang berlaku di SMKN 1 Singkawang.

Tabel. 1.1. Daftar Nilai Teori Merakit Perangkat Keras Komputer

No.	Nama	Nilai Teori Merakit Perangkat Keras Komputer
1	A.M	37
2	A.A	67
3	A.P	65
4	A.J	67
5	B.R	37
6	C.A.B	50
7	D	67
8	D.R	55
9	D.S	65

10	D.S	57
11	D.F	80
12	E.T	75
13	E.F	57
14	H.R	80
15	H.A	80
16	H.S	82
17	I.R	65
18	M.F	75
19	M.H.S	35
20	N.I	75
21	R.D.P	45
22	R.R	85
23	R.F.R	55
24	R.F	67
25	S.H	55
26	S.H	65
27	U.A	67
28	W.W	35
29	W	55
30	Y.A	80
Nilai rata-rata		62.6

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berusaha ingin mengungkapkan sampai sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Challenge Inquiry* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang menggunakan modul dalam kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa, dalam judul :

“STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL *CHALLENGE INQUIRY* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA DIKLAT MERAKIT PERANGKAT KERAS KOMPUTER DI SMKN 1 SINGKAWANG KALIMANTAN BARAT”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada judul yang diangkat dalam penelitian ini dan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan penerapan model *challenge inquiry* pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan penerapan model konvensional yang menggunakan modul pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas dengan penerapan model *challenge inquiry* dan model konvensional yang

menggunakan modul pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer?

4. Bagaimana gambaran hasil belajar dari aspek psikomotor pada model praktikum *challenge inquiry* dengan model praktikum konvensional pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pembahasannya tepat menuju sasaran dan tidak menyimpang. Pembatasan masalah ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dengan penerapan model *challenge inquiry* pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer disesuaikan dengan GBPP program diklat Teknik Elektro.
2. Hasil belajar siswa pada kelas konvensional yang menggunakan modul pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer.
3. Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model *challenge inquiry* dan kelas konvensional yang menggunakan modul pada kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Challenge Inquiry* pada mata diklat Merakit Perangkat Keras Komputer dengan sub pokok materi pengenalan *harddisk* dan *mainboard*.

2. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang menggunakan modul pada mata diklat Merakit Perangkat Keras Komputer dengan sub pokok materi pengenalan *harddisk* dan *mainboard*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Challenge Inquiry* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional menggunakan modul pada mata diklat Merakit Perangkat Keras Komputer dengan sub pokok materi pengenalan *harddisk* dan *mainboard*, serta untuk mengetahui metode mana yang lebih baik.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model *challenge inquiry*.
- 2) Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang menggunakan modul.
- 3) Mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran *challenge inquiry* dengan model konvensional.
- 4) Memberikan masukan bagi guru khususnya guru-guru SMK yang mengajar mata diklat Merakit Perangkat Keras Komputer dalam merencanakan metode pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan

kepada siswa untuk memahami mata diklat tersebut khususnya, sehingga terjadi peningkatan prestasi belajarnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan suatu penelitian, seorang peneliti harus menentukan metode apa yang akan dipakai karena menyangkut langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengarahkan dan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian. Pemilihan dan penentuan metode yang dipergunakan dalam suatu penelitian sangat berguna bagi peneliti karena dengan pemilihan dan penentuan metode penelitian yang tepat dapat membantu dalam mencapai tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu untuk melihat keterkaitan antara dua variabel atau lebih melalui analisis data yang didapat sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat diakui kebenarannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *challenge inquiry* dan model pembelajaran konvensional menggunakan modul. Sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa pada sub kompetensi Pengenalan *Hardware* Komputer setelah diberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada ranah kognitif.

1.7 Asumsi dan Hipotesis

1.7.1 Asumsi

Menurut Suharsimi Arikunto (1992:56), asumsi adalah :

1. Suatu tempat berpijak yang kuat bagi masalah yang akan kita teliti.
2. Untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian.

Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, maka penulis merumuskan asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Proses ini dilakukan dengan materi, guru, dan lama waktu yang sama terhadap kelas eksperimen dan kelas *control*.
2. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yang datang dari individu itu sendiri dan faktor eksternal yang datang dari luar.
3. Untuk tes-tes yang dilakukan menggunakan alat instrumen yang sama dengan kemampuan subjek masing-masing dianggap sama.
4. *Inquiry* membentuk dan mengembangkan konsep diri. Keterlibatan siswa dalam pengajaran *inquiry* lebih besar, sehingga memberikan kemungkinan kepadanya untuk memperluas wawasan dan mengembangkan konsep diri secara lebih baik (Sund & Trowbrige dalam Sudirman, 1988: 169).
5. Pengajaran *inquiry* mengembangkan bakat. Makin besar kebebasan yang dimiliki seseorang makin banyak kesempatan yang dimilikinya untuk mengembangkan bakat-bakat lainnya seperti kreatif, dan rasa sosial (Sund & Trowbrige dalam Sudirman, 1988: 169).

1.7.2 Hipotesis

Hipotesis digunakan untuk mengarahkan kegiatan penelitian terhadap masalah yang diteliti. Suharsimi Arikunto (2002 : 64), mengemukakan bahwa, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0) : tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran konvensional yang menggunakan modul dengan penerapan model *challenge inquiry* pada Program Diklat Merakit Perangkat Keras Komputer di SMKN 1 Singkawang.
2. Hipotesis kerja (H_1) : terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran konvensional yang menggunakan modul dengan penerapan model *challenge inquiry* pada Program Diklat Merakit Perangkat Keras Komputer di SMKN 1 Singkawang.