

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagaimana yang telah diketahui, teknologi komputer dan informatika pada saat ini berkembang sangat cepat dan pesat yang menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendidikan supaya bisa memanfaatkan dengan positif terhadap perkembangan teknologi. Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam pembangunan manusia di dunia terutama di Indonesia. Karena, pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa dan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 tahun 2003 pasal 1 mengungkapkan bahwa,

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang di perlukan untuk dirinya dan masyarakat.

Masalah pendidikan terutama dalam pembelajaran merupakan masalah yang perlu diperhatikan, karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah guru yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, mutu suatu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Mutu dari siswa juga perlu diperhatikan, dengan melihat keberhasilan yang diraih oleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan salah satu jenjang pendidikan tingkat menengah lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama atau Madrasah Tsanawiyah. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 tahun 2003 pasal 15, menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa yang lebih dijuruskan untuk bekerja dalam bidang tertentu. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan SMK merupakan salah satu sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa yang memiliki keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang sesuai dengan bidang masing-masing untuk kebutuhan persyaratan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan potensi kemandirian siswa.

Penelitian ini memfokuskan pada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal yang merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Kabupaten Bangkalan. Salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah mata pelajaran sistem komputer. Penelitian pertama dengan melakukan observasi kepada salah satu guru yang mengajar sistem komputer di kelas X RPL 1 dengan jumlah 28 siswa dan X RPL 2 dengan jumlah 26 siswa, yang terdiri dari 54 siswa dari 2 kelas dan sudah menggunakan kurikulum 13 revisi.

Berdasarkan hasil observasi pada 6 November 2018 di SMK Negeri 1 Kamal, dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah atau disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran sistem komputer tersebut. Jika pada kompetensi dasar mata pelajaran sistem komputer hanya berisi pendefinisian saja, guru menggunakan metode

ceramah. Menurut informasi guru tersebut, masalah yang sering ditemukan dalam mengajar di kelas, yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sistem komputer. Siswa menganggap mata pelajaran tersebut kurang penting atau belum memahami apa sistem komputer tersebut. Karena, siswa berpikir akan belajar tentang *software*. Terutama pada saat menggunakan metode ceramah, siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Siswa hanya tertarik pada materi yang *visual* atau yang terlihat langsung oleh mereka.

Sistem komputer merupakan mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Kamal salah satunya pada jurusan RPL dan merupakan mata pelajaran yang sangat penting serta sangat diperlukan dalam perkembangan teknologi. Sistem komputer adalah elemen-elemen yang berupa perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan *brainware* atau yang menjalankan manusia yang terkait dalam menjalankan suatu aktivitas dengan menggunakan komputer (sistem komputer, 2013:2).

Kurangnya pemahaman siswa ini sangat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Dimana nilai siswa kelas X RPL masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Dari seluruh siswa kelas X RPL 1 yang berjumlah 28 siswa, hanya ada 15 orang siswa yang memiliki nilai di atas KKM atau sekitar 53,57% siswa, dan 13 siswa lainnya memiliki nilai di bawah KKM yaitu sekitar 46,42% siswa. Disisi lain kelas X RPL 2 yang berjumlah 26 siswa, ada 7 orang siswa yang memiliki nilai diatas KKM atau sekitar 26,92% siswa, dan 19 siswa lainnya masih jauh dibawah KKM yaitu sekitar 67,85% siswa yang masih belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi juga mengatakan ketuntasan belajar atau hasil belajar siswa sangat diperlukan, karena merupakan sebuah target pada suatu mata pelajaran. Faktor yang mempengaruhi ketidaktuntasan belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer yaitu, siswa kurang mampu atau tidak menekuni mata pelajaran tersebut. Guru tersebut mengatakan bahwa, mata pelajaran sistem komputer ini ada kaitannya di kelas XI dan XII. Dan untuk nilai siswa yang tidak tuntas akan diberikan tes tulis atau pun lisan.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah menerapkan model pembelajaran yang berpusat untuk siswa. Jadi, diperlukan sebuah pendekatan untuk membuat siswa aktif dan memiliki pemahaman serta keterampilan yang baik dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang memuaskan. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka diperlukan suatu solusi untuk mengetahui penguasaan konsep siswa terhadap mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal. Salah satunya yaitu, dengan model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan adalah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan VCT (*value clarification technique*). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan VCT (*value clarification technique*) ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui mata pelajaran sistem komputer.

Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah atau yang disingkat PBM ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis saintifik pada kurikulum 2013. Dalam pembelajaran berbasis masalah, sebuah masalah yang dikemukakan kepada siswa harus dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan

masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah (Rusman, 2012:237). Mata pelajaran sistem komputer ini memiliki peranan penting dalam pengembangan ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada mata pelajaran ini membutuhkan perhatian yang lebih. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah ini menempatkan guru sebagai fasilitator dimana kegiatan belajar mengajar ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi, memecahkan suatu masalah atau mengemukakan ide dan mampu bekerja sama. Sehingga, siswa mempunyai lebih banyak pengalaman.

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, dibutuhkan juga sebuah pendekatan seperti pendekatan VCT (*value clarification technique*). Menurut Adisusilo (2014:141) VCT (*value clarification technique*) adalah pendekatan pendidikan nilai dimana peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkan. Pendekatan VCT (*value clarification technique*) lebih memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatan diri sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai yang ada pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, pendekatan ini merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada sikap siswa yang dapat bermanfaat untuk siswa dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan VCT (*value clarification technique*) atau teknik klarifikasi nilai selanjutnya disebut dengan TKN, dapat membantu siswa memandang sesuatu secara jernih. Sehingga, siswa mempunyai pegangan dalam menjawab permasalahan yang akan dihadapi. VCT (*value clarification technique*) atau

teknik klarifikasi nilai ini bertujuan untuk membantu siswa, supaya dapat mengetahui nilai-nilai apa yang harus diyakini oleh diri sendiri.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu yang dilakukan oleh Pabenteng, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Desain Kreatif terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Palu”, mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan desain kreatif terhadap hasil belajar fisika pada siswa kelas X di SMA Negeri 7 Palu. Hal ini ditunjukkan sesuai hasil pengujian hipotesis dimana nilai $t_{hitung} = 2,57 > t_{tabel} = 1,67$. Hasil uji hipotesis ini memperlihatkan bahwa harga t_{hitung} tidak berada di dalam daerah penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan desain kreatif terhadap hasil belajar fisika siswa.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu lainnya yang dilakukan oleh Aziz, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Metode Eksperimen terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2014/2015” mengatakan bahwa terdapat pengaruh dalam model pembelajaran berbasis masalah dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar fisika siswa. Hal ini ditunjukkan sesuai hasil pengujian hipotesis dimana nilai $t_{hitung} = 9,25 > t_{tabel} = 1,99$. Hasil uji hipotesis ini memperlihatkan bahwa harga t_{hitung} tidak berada di dalam daerah penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_a diterima.

Sedangkan menurut Fitriana, dkk (2014) dengan judul “Pendekatan *Value Clarification Technique* Sebagai Upaya Menanamkan Nilai-Nilai

Kewirausahaan”, mengatakan bahwa pendekatan VCT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan, hal ini diperoleh dari rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan pembelajaran nilai-nilai kewirausahaan dengan pendekatan VCT sebesar 65. Kemudian, setelah menggunakan pembelajaran dengan pendekatan VCT, maka nilai rata-rata kelas siklus I meningkat menjadi 72,03 dengan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM 17 siswa. Pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 76,05 dengan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM 11 siswa, dan pada siklus III peningkatan nilai rata-rata kelas telah memenuhi kriteria yang diharapkan yaitu sebesar 80,08.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan VCT (*value clarification technique*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value*

clarification technique) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal ?

3. Bagaimana respon siswa kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal terhadap penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) pada mata pelajaran sistem komputer ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah di rumuskan di atas, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) pada mata pelajaran sistem komputer.

1.4 Batasan Penelitian

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak merespon dengan baik pada mata pelajaran sistem komputer. Pada penelitian ini memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang telah dilakukan. Karena,

dari permasalahan yang ada tidak mungkin dapat terjangkau secara keseluruhan. Penelitian ini hanya membatasi pada kajian model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan vct (*value clarification technique*) terhadap hasil belajar siswa. Dan tempat penelitian di batasi pada kelas X RPL 1 dan X RPL 2 di SMK Negeri 1 Kamal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan serta penerapan pada masyarakat terutama dalam pendidikan. Penelitian ini juga berguna untuk SMK dalam menerapkan model dengan pendekatan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan sumbangan pemikiran penggunaan model dengan pendekatan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dapat memberikan saran, motivasi, dan petunjuk bagi guru, serta pengalaman bagi peneliti sebagai calon guru.