

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara maju bisa diukur dari tingkat pendidikannya yang baik. Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Termasuk Indonesia merupakan negara berkembang yang terus berupaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sumber daya manusianya untuk mengangkat martabat bangsa di mata negara lain sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam UUD 1945 alinea 4.

Dalam pendidikan, peserta didik harus mampu menunjukkan kemampuan potensi yang dimiliki dengan rasa percaya diri agar menjadi manusia berilmu dan mampu mengolah kreativitas, sebagaimana dirumuskan secara jelas dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan saat ini sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Seiring kemajuan teknologi saat ini tingkat pendidikan harus bisa mengikuti kemajuan teknologi yang sudah ada untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pendidik. Seorang pendidik harus mampu untuk mengikuti kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sudah ada untuk mendukung terjadinya

pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan kemampuan teknologi komunikasi dan informasi yang dimiliki dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Siswa SMK perkembangan individu telah sampai pada tahap operasional formal (umur 11-15 keatas). Berdasarkan Jean Piaget (dalam Prastiyawan, 2011:57) pada tahap ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasi secara serentak maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif yaitu: 1. Kapasitas menggunakan hipotesis: 2. Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak dengan kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar), seseorang remaja akan mampu berfikir hipotesis, yakni berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respon. Sementara itu menurut Syah (2013:72) kemampuan menggunakan prinsip-prinsip abstrak, remaja tersebut akan mampu mempelajari materi-materi pembelajaran yang abstrak seperti ilmu agama, ilmu matematika, dan yang lebih mendalam dan lebih luas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ pada saat peneliti melakukan observasi di SMKN 1 Arosbaya pada bulan juni 3 juni 2017, strategi belajar yang dipakai dalam proses pembelajaran perakitan komputer masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa banyak kurang bersemangat saat proses belajar mengajar berlangsung dan tidak efektif. Selain itu banyak siswa melakukan aktifitas sendiri di dalam kelas salah satunya yaitu bermain HP, berbicara dengan teman sebangku, mengganggu teman yang sedang mendengarkan pelajaran, dan izin keluar kelas dengan berbagai alasan. Hal ini dilihat saat peneliti melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) pada bulan September 2016. Setelah dilakukan

observasi terhadap guru mata pelajaran perakitan komputer. Serta siswa kurang minat dalam kegiatan proses belajar mengajar disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang aktif, yaitu siswa kurang dilibatkan secara aktif dan kurang diberi tanggung jawab dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga pandangan siswa terhadap mata pelajaran perakitan komputer membosankan serta kurang menerapkan variasi kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin menerapkan salah satu strategi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu strategi CTL diintegrasikan dengan metode eksperimen. Karena dengan adanya penerapan strategi CTL di kelas X TKJ mata pelajaran perakitan computer SMKN 1 Arosbaya yang bisa membantu pendidik untuk proses belajar mengajar di dalam kelas lebih kondusif sehingga terjadi proses pembelajaran yang nyaman di dalam kelas.

Strategi CTL menurut Majid (2016:228) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang di pelajarnya dengan mengkaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara flaksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya. Sedangkan metode eksperimen adalah cara penyajian bahan ajar dimana siswa melakukan percobaan atau praktik dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang di pelajari.

Dengan pengertian strategi CTL menggunakan metode eksperimen tersebut sangat mendukung dalam proses pembelajaran, karena siswa harus

mampu menguasai pelajaran yang diajarkan oleh guru salah satunya didalam mata pelajaran Perakitan komputer. Perakitan komputer merupakan mata pelajaran awal bagi siswa SMK untuk mengenal lebih dalam lagi di dunia teknologi. Dalam mata pelajaran perakitan komputer siswa lebih banyak di tuntut praktik dari pada teori.

Banyak strategi pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran perakitan komputer, salah satu yang dapat diterapkan adalah strategi CTL. Strategi pembelajaran CTL. Pemilihan strategi tersebut di landasi oleh penelitian Munawir (2012), hasil pembelajaran menggunakan Stategi CTL lebih tinggi dari pada menggunakan Strategi pembelajaran konvesional, penggunaan Strategi CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI. As Syafi'iyah Tanggul. Hal ini ditunjukkan dengan diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata kelas cukup baik dengan angka 78,88 dan prosentase kelulusannya mencapai 72,22%, prosentase ini masih dikatakan cukup dan perlu diadakan review ulang, agar memperoleh data yang maksimal, kita ketahui ketuntasan klasikalnya adalah mencapai 80%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88,05 atau dapat dikategorikan baik, begitu juga dengan prosentase hasil belajar mencapai 94,44% dan angka tersebut berkategori sangat baik.

Adapun penelitian lain yang ditulis Ficilia dkk (2012), mengemukakan hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa proses pembelajaran menggunakan CTL (*Contextual Teaching and Learning*), bahwa setiap akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan untuk mengingat kembali sehingga dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya. Setelah diterapkannya strategi CTL(*Contextual Teaching and Learning*) jumlah siswa yang tuntas menjadi

70,42% pada siklus I dan 100% pada siklus kedua. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan peningkatan aktivitas guru dengan rata - rata sebesar 17,04% . rata – rata peningkatan aktivitas siswa 12, 5 % dan rata-rata peningkatan hasil belajar IPS 57, 15 %.

Metode pembelajaran eksperimen merupakan metode yang mampu memberikan siswa untuk belajar memecahkan masalah dan persoalan yang terjadi saat proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Mulyani, dalam jurnal Pendidikan Profesional (Vol 04,2015) Penggunaan metode eksperimen ini mempunyai tujuan yaitu agar siswa mampu dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan yang dihadapi dengan melakukan percobaan sendiri. Selain itu siswa dapat terlatih dalam cara berfikir yang ilmiah, dengan eksperimen siswa menemukan bukti kebenaran dan teori sesuatu yang sedang dipelajari.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi CTL dan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari latar belakang permasalahan pembelajaran di SMKN 1 Arosbaya dan dari hasil penelitian terdahulu maka peneliti berkeinginan mengambil judul “Pengaruh Strategi CTL dengan Menggunakan Metode Eksperimen terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Dalam Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMKN 1 Arosbaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat di rumuskan sebagai berikut:

- 1) Adakah pengaruh strategi pembelajaran CTL menggunakan metode eksperimen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?
- 2) Bagaimana aktifitas siswa setelah diterapkan strategi CTL menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.
- 3) Bagaimana respon siswa setelah diterapkan strategi CTL menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran perakitan komputer siswa kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan peneliti ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh strategi CTL menggunakan metode eksperimen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh aktifitas siswa yang terjadi di kelas X TKJ setelah diterapkan pembelajaran strategi CTL menggunakan metode eksperimen.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan pembelajaran strategi CTL menggunakan metode eksperimen di kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Masalah

Karena terdapat banyak masalah yang terjadi, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan di bahas dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas, sehingga informasi yang di peroleh akan lebih maksimal.

- 1) Penelitian dilakukan pada mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya dengan strategi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) menggunakan metode eksperimen.
- 2) Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.
- 3) Kompetensi dasar ada penelitian ini yaitu memahami komponen perangkat input/output dan menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat input/ouput.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa strategi CTL menggunakan metode eksperimen berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer.

1. 6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberi suatu ilmu pengetahuan baru tentang penggunaan strategi CTL menggunakan metode eksperimen pada mata pembelajaran perakitan komputer kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya dibidang studi perakitan computer dalam rangka tewujudnya pembelajaran yang baik dan efektif.

b. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran perakitan komputer.
2. Dengan menggunakan strategi CTL menggunakan metode eksperimen diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran perakitan komputer.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan tentang cara mengajar yang baik dengan menerapkan strategi CTL menggunakan metode eksperimen dalam mata pelajaran perakitan komputer kelas X TKJ.