

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia selama hidupnya karena selama hidupnya seseorang itu akan mengamati, membaca, mendengar, meniru, mencoba sesuatu, dan mengikuti arah tertentu. Hal ini didukung oleh pernyataan Spears (dalam Suprijono 2010: 2), "*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*". Namun, sebagian besar orang beranggapan bahwa belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas di sekolah. Belajar merupakan kegiatan yang menjadi salah satu ciri khas sebuah sekolah. Sekolah merupakan tempat untuk belajar, tempat untuk mendapatkan ilmu. Anggapan di atas memang tidak salah. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Reber (dalam Suprijono, 2010: 3), belajar adalah *the process of acquiring knowledge*". Dengan kata lain, belajar adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan, seperti yang dilakukan di sekolah.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah dirancang untuk mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Kegiatan aktif siswa dalam membangun makna dan pemahaman saja belum cukup pada zaman globalisasi sekarang ini. Siswa juga diharapkan memiliki kemampuan dalam berbuat sesuatu sesuai dengan makna dan pemahaman yang dia peroleh atau dengan kata lain siswa mampu mengaplikasikannya sesuai dengan konsep dan prinsip keilmuan yang dikuasai. Seperti yang dinyatakan dalam pilar-pilar UNESCO (1996), selain

terjadi *learning to know* (pembelajaran untuk tahu), juga harus terjadi *learning to do* (pembelajaran untuk berbuat) dan bahkan dituntut sampai pada *learning to be* (pembelajaran untuk membangun jati diri yang kokoh), serta *learning to live together* (pembelajaran untuk hidup bersama secara harmonis).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang menekankan keahlian di bidangnya. Setiap lulusannya diharapkan siap memasuki dunia kerja. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK khususnya program studi Administrasi Perkantoran. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran penting karena masuk ke dalam mata pelajaran Produktif/Kejuruan yang mengacu pada standart Kompetensi Nasional (SKN). Dengan demikian, maka untuk mencapai nilai ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandartkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI AP SMK Putra Anda Binjai pada tanggal 13 Februari 2014, maka diperoleh keterangan bahwa hasil belajar Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak masih tergolong rendah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu R.J. Rajes selaku guru yang mengajarkan mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak menginformasikan kepada peneliti bahwa hasil ulangan harian pada pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak hanya 10 siswa (33,3%) yang mencapai nilai ketuntasan dan yang tidak mencapai nilai ketuntasan adalah 20 siswa (66,7%) dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak adalah 70. Hasil observasi diperkuat lagi dengan keterangan dari Ibu R.J.

Rajes yang menyatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung, keaktifan peserta didik dalam bertanya sangat kurang apalagi keaktifan-keaktifan lain yang seharusnya mampu menunjang keberhasilan proses belajar.

Melihat kondisi ini, peneliti menduga model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru. Hal ini terjadi karena model pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga siswa yang berkemampuan tinggi saja yang aktif dalam kelas sedangkan siswa yang kurang aktif menjawab dan tidak berani bertanya kepada guru, dan masih ada siswa yang hanya berdiam diri dan masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung.

Kegiatan pembelajaran di kelas seperti ini biasa terjadi sehingga membuat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas berakibat pada suasana belajar yang monoton, jenuh dan merasa bosan dalam belajar. Apabila kondisi ini terus dibiarkan, maka dikhawatirkan keadaan tersebut potensial menimbulkan kejenuhan, kebosanan serta menurunkan minat belajar siswa, pada akhirnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak akan tercapai. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan hasil belajar meningkat yaitu dengan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Learning Starts With A*

Question pada mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Henriburahman yang berjudul “Strategi Pembelajaran *Learning Starts With A Question* dan *Information Research* di sekolah”, menyatakan bahwa model ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar karena sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif. Model *Learning Starts With A Question* ini diharapkan dapat menambah konsentrasi dalam belajar karena proses belajar yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Tentunya bimbingan guru dalam melakukan pembelajaran dalam kondisi tersebut akan menambah keinginan untuk belajar dan diharapkan akan membentuk karakter siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model ini maka siswa akan lebih tertantang untuk mengerjakan materi yang diberikan guru dan setiap siswa akan terbiasa untuk mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Starts With A Question* Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas XI di SMK Putra Anda Binjai T.P 2013/2014**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Setiap penelitian bertitik tolak dari adanya masalah yang dihadapi dan perlu ada pemecahannya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar guru masih dominan menggunakan strategi belajar konvensional tanpa adanya variasi, yang menyebabkan siswa cenderung malas untuk berpikir dan hanya mendengar tanpa perlu memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.
2. Hasil belajar siswa kelas XI AP di SMK Putra Anda Binjai pada mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak masih rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
3. Model pembelajaran *Learning Starts With A Question* belum pernah diterapkan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah : “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Starts With A Question* Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas XI di SMK Putra Anda Binjai T.P 2013/2014”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi perumusan masalah adalah : “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Starts With A Question* terhadap hasil belajar Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Siswa Kelas XI di SMK Putra Anda Binjai T.P 2013/2014”?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Starts With A Question* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak kelas XI di SMK Putra Anda Binjai T.P 2013/2014 .

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam melaksanakan tugas mengajar dimasa yang akan datang.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Putra Anda Binjai guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi Civitas akademis UNIMED khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.