

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa dampak dan perubahan bagi tatanan kehidupan yang ditandai dengan tingkat persaingan yang tinggi dan menuntut penyeimbangan sumber daya manusia. Indonesia merupakan Negara berkembang yang juga mengalami dampak globalisasi, oleh sebab itu Indonesia harus mempersiapkan diri menjawab tantangan globalisasi dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan keberibadian dan kemampuan di dalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu agar pendidikan dapat dimiliki oleh seluruh rakyat Indonesia sesuai dengan kemampuan setiap individu. Pendidikan adalah tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tentang sitem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keberibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”, (Depdiknas, Tahun 2003:5).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan

dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP,2006) SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tanjung Pura adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Dari survey yang dilakukan di lapangan dengan mendengar pendapat guru bidang studi bahwasannya hasil belajar siswa kelas X TKJ untuk mata pelajaran Merakit PC dianggap rendah. (Sumber berasal dari wawancara dengan guru mata pelajaran merakit PC di SMK Negeri 1 Tanjung Pura, Bapak Drs. Erman Junaidi, tanggal 13 September 2013 pukul 09:00 WIB).

Dari hasil survey di lapangan ditemukan masalah yang mengakibatkan rendahnya nilai rata – rata di sekolah SMK Negeri 1 Tanjung Pura, yakni kurangnya keaktifan siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal.

Sama halnya dengan latar belakang masalah yang dikemukakan oleh Arina Tristina, Nim: 073511075 mahasiswi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang dalam Skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) dengan Media *Circle Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Keliling dan Luas Lingkaran Kelas VIII M.Ts. Sabilul Ulum Mayong tahun pelajaran 2010/2011”. Ia mengungkapkan Berdasarkan informasi

dari guru matematika kelas VIII yakni bapak Suparyanto, dalam proses pembelajaran materi Keliling dan Luas Lingkaran, peserta didik langsung diberi konsep sehingga mereka tidak mempunyai kesempatan untuk meningkatkan proses berpikir mereka. Proses berpikir peserta didik hanya digunakan pada saat mengerjakan soal, sehingga jika ada variasi soal yang membutuhkan proses berpikir lebih, mereka akan kesulitan dalam menyelesaikannya. Selain itu, penggunaan media juga jarang sekali dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal-soal yang bervariasi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika khususnya pada materi Keliling dan Luas Lingkaran dengan nilai rata-rata 4,2. Nilai ini masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 5,5.

Untuk mengantisipasi masalah ini, perlu dilakukan upaya melalui pengkajian terhadap permasalahan dengan ruang lingkup dan situasi yang terbatas melalui refleksi diri. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan praktis yang berorientasi pada pengkajian masalah-masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dan hasilnya dapat segera diaplikasikan oleh guru sendiri dalam rangka memperbaiki permasalahan belajar mengajar yang dihadapi sehingga peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas sehingga dapat dikaji sejauh mana dampak dari suatu perlakuan terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan menerapkan tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas. Berhubungan dengan hal tersebut, dalam dunia pendidikan terdapat banyak sekali inovasi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengoptimalkan potensi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Untuk itu perlu adanya perencanaan yang matang, dalam perencanaan ini terdapat pendekatan pembelajaran yang meliputi strategi, metode dan teknik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini harus dilakukan pembaharuan agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang telah dirancang guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru dan siswa. Macam-macam strategi pembelajaran meliputi: Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) , Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL), Strategi Pembelajaran Afektif, Strategi Pembelajaran Kreatif Produk, Strategi Pembelajaran Inkuiri Aktif , Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek, Strategi Pembelajaran Kuantum, Strategi Pembelajaran Siklus, Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan Berbasis Elektronik (E-Learning), Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)

Adapun landasan Filosofis Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) adalah konstruktivisme. Menurut konstruktivisme pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari obyek saja, tetapi bagaimana

kemampuan individu sebagai obyek menangkap setiap obyek yang diamati, menurut konstruktivisme, pengetahuan memang berasal dari luar, tetapi dibangun lagi oleh dan dari dalam diri individu.

Hakikat pengetahuan menurut filsafat konstruktivisme yang dikemukakan Sanjaya (2012: 229) adalah sebagai: (1) Pengetahuan bukanlah merupakan gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui subyek; (2) Subyek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan; (3) Pengetahuan dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi pengetahuan diperoleh melalui interaksi mereka dengan obyek, pengalaman dan lingkungan yang ada disekitar mereka. Menurut aliran konstruktivisme pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja kepada orang lain, tetapi harus diartikan sendiri oleh setiap individu. Oleh sebab itu, pembelajaran berpikir menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan obyek, menganalisis, dan mengkonstruksinya sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri individu.

Landasan Psikologis Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir adalah aliran psikologi kognitif. Menurut aliran kognitif, belajar pada hakikatnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (Sanjaya, 2012: 229). Sebagai peristiwa mental perilaku manusia bukan hanya gerakan fisik saja, tetapi yang terpenting adalah adanya faktor pendorong yang menggerakkan fisik

tersebut. Hal ini disebabkan karena manusia memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya, kemampuan itulah yang membuat manusia untuk berperilaku. Hal inilah yang melatar belakangi Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB).

Bertolak dari uraian tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) pada sekolah SMK Negeri 1 Tanjung Pura.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut : Faktor-faktor apa saja yang dapat meningkatkan hasil belajar Merakit PC Pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura ? Apakah strategi yang selama ini digunakan oleh guru mata pelajaran Merakit PC sudah efektif ? Bagaimanakah strategi pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura ? Apakah ketersediaan fasilitas belajar dapat meningkatkan hasil belajar Merakit PC ? Bagaimana hasil belajar merakit PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) ?

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang terindikasi dibandingkan waktu yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji agar

tujuan penelitian lebih terarah yaitu. “Penggunaan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran menjelaskan langkah – langkah perawatan PC di SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2013/2014”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang dikemukakan di dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran merakit PC pada materi pembelajaran menjelaskan langkah – langkah perawatan PC kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2013/2014 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1) Tujuan bagi peneliti : Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran merakit PC pada materi pembelajaran langkah–langkah perawatan PC dengan menerapkan (SPPKB) pada siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2013/2014.
- 2) Tujuan bagi akademis : Untuk dapat menyelesaikan pembuatan skripsi syarat guna memperoleh gelar sarjana.

- 3) Tujuan bagi pengguna/*user* : Untuk mengetahui apakah Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) dapat digunakan untuk melakukan penelitian dalam mengantisipasi masalah-masalah yang dihadapi siswa disekolah

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini , maka akan diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti.
 - a) Dapat menambah Khasanah pengetahuan khususnya tentang penerapan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)
 - b) Dapat menambah khasanah pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- 2) Manfaat bagi akademis : dapat menyelesaikan pembuatan skripsi syarat guna memperoleh gelar sarjana.
- 3) Manfaat bagi pengguna/*user* :
 - a) Dapat menerapkan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) pada mata pelajaran merakit PC materi pembelajaran langkah – langkah perawatan PC di SMK Negeri 1 Tanjung Pura
 - b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran merakit PC materi pembelajaran langkah – langkah perawatan PC SMK Negeri 1 Tanjung Pura melalui penerapan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) dengan siklus PTK .