

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3). Pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 40 Bab IX disebutkan : Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis; Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Pemerintah sedang gencar-gencarnya melaksanakan program pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar makin tumbuh kesadaran akan pentingnya pendidikan, baik itu pendidikan yang bersifat umum maupun pendidikan kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bersifat kejuruan dan merupakan sekolah menengah yang mendidik siswa dengan tujuan menciptakan seseorang menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang profesional, terampil dan mandiri, sehingga kemampuan yang dimiliki siswa bisa sepadan dengan tuntutan dunia kerja masa kini dan masa

yang akan datang. Untuk mencapai tujuan tersebut dalam kegiatan pembelajaran, salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di SMK adalah pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Pembelajaran KKPI sebagai mata pelajaran berbasis komputer tidak berjalan sesuai yang diharapkan, hal ini terjadi karena siswa lebih meminati mata pelajaran yang ada dijurusannya masing-masing. Permasalahan kurang aktifnya siswa dalam mata pelajaran KKPI diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan suatu strategi Pembelajaran yang tepat. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah salah satu mata pelajaran Adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan era globalisasi dan era informasi.

Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan di dalamnya. Hasil pengamatan di kelas serta diskusi dengan guru, dalam proses belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Negeri 3 Pematangsiantar terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan berdasarkan pengalaman penulis yang sekaligus sebagai tenaga pendidik pada SMK ini, maka ditemukan beberapa masalah diantaranya adalah minat belajar siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran disebabkan pelajaran KKPI bukanlah pelajaran produktif sehingga siswa menganggap pelajaran tersebut hanya pelengkap. Disamping itu terjadi dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran. Masalah lain adalah siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi. Hal ini menyebabkan sebagian siswa apatis dan hanya duduk diam mendengarkan penuturan guru. Akibatnya sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Disamping itu peralatan komputer sebagai sarana belajar masih kurang dan sebagian komputer sudah ketinggalan jaman dan kurang terawat baik.

Permasalahan lain yang dihadapi pada mata pelajaran KKPI di SMK negeri 3 Pematangsiantar adalah guru didalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa masih mempergunakan strategi pembelajaran ekspositori, yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran KKPI secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Strategi pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar. Karena strategi lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi), dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada umumnya adalah proses yang terjadi didalam kelas dilaksanakan sesuai kemampuan dan selera guru. Padahal kenyataannya kemampuan guru di sekolah tidak merata sesuai dengan latar pendidikan guru itu sendiri serta kecintaannya terhadap professinya. Guru mata pelajaran KKPI selama ini lebih

banyak mengambil peranan dalam hal menjelaskan, memberi informasi, menugaskan dan mengevaluasi pembelajaran sehingga peran siswa terkesan passif. Komunikasi yang terlaksana terkesan satu arah. Padahal sebuah proses pembelajaran itu sendiri harus berlangsung secara alamiah dan komunikasi diselenggarakan secara multi arah. Dengan strategi pembelajaran ekspositori siswa kurang termotivasi untuk belajar, karena hanya siswa yang aktif dan kreatif saja yang dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal ditambah dengan fasilitas sarana yang memadai untuk mengakses informasi.

Berdasarkan hasil belajar ujian formatif KKPI kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar materi mengoperasikan software presentasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil pormatif siswa mata pelajaran KKPI TP. 2012/2013

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai		
			Terendah	Tertinggi	Rata-rata
1	XI Kecantikan 1	24	60	90	65,00
2	XI Kecantikan 2	25	60	85	67,50

Sumber : Daftar nilai formatif siswa Kelas XI TP. 2012/2013

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa Kelas XI Kecantikan untuk mata diklat KKPI masih rendah, dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70,00.

Ada beberapa factor internal maupun eksternal yang menyebabkan masih rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Dahar (1989), sebab-sebab lulusan kurang bermutu atau belum memenuhi harapan, diantaranya: (1) input yang kurang baik kualitasnya, (2) guru dan personal kurang tepat, (3) materi yang tidak atau kurang cocok, (4) metode mengajar dan sistem evaluasi kurang memadai, (5) kurangnya sarana penunjang, (6) sistem administrasi kurang tepat. Sedangkan menurut

Hamalik (1999) faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar mencakup: (1) input mentah atau siswa, (2) lingkungan instruksional, (3) proses pembelajaran, (4) keluaran pembelajaran.

Sanjaya (2010) mengatakan proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi siswa hanya dapat berkembang ketika siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran adalah merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyfull teaching*).

Proses belajar mestinya berjalan menyenangkan untuk anak-anak didik. Ini adalah hal yang sesungguhnya sangat mendasar dari sebuah proses belajar. *Quantum Teaching* merupakan strategi belajar yang bisa digunakan oleh siapa saja selain siswa dan guru karena memberikan gambaran untuk mendalami apa saja dengan cara mantap dan berkesan (DePorter 2011). Caranya, seorang pembelajar harus mengetahui terlebih dahulu gaya belajar, gaya berpikir, dan situasi dirinya. Dengan begitu, pembelajar akan dengan cepat mendalami sesuatu. Banyak orang yang telah merasakan hasilnya setelah mengkaji sesuatu dengan cara *Quantum Teaching*. Segalanya dapat dengan mudah, cepat, dan mantap dikaji dan didalami dengan suasana yang menyenangkan. DePorter (2011) menyatakan menemukan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) sama dengan menghubungkan apa yang dipelajari di dunia nyata, ini merupakan cara untuk menjadikannya berarti.

Quantum teaching merupakan strategi yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan memiliki keunggulan-keunggulan, diantaranya adalah : (1) dilakukan dengan prinsip suggestology, yaitu kekuatan

sugesti yang dapat dan akan meningkatkan hasil belajar, (2) bersifat humanistik, siswa menjadi pusat dengan aktivitas yang bervariasi. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi dan sebagainya dari pembelajar dapat berkembang secara optimal, (3) mengutamakan keberagaman dan kebebasan sehingga guru sangat penting untuk memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang beragam, (4) konsep penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan prinsip TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Rayakan), (5) kesuksesan belajar berdasarkan pada kesuksesan melalui konteks dan kesuksesan melalui isi, (6) dilakukan dengan mengaktifkan sebanyak mungkin panca indera siswa untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran, (7) menghindari kekakuan dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, (8) memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energi, kemampuan pikiran dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi siswa.

Dalam strategi pembelajaran *quantum teaching* guru sebagai pengajar tidak hanya memberikan bahan ajar, tetapi juga memberikan motivasi kepada siswanya, sehingga siswa merasa bersemangat dan timbul kepercayaan dirinya untuk belajar lebih giat dan dapat melakukan hal-hal positif sesuai dengan tipe kecerdasan yang dimilikinya. Cara belajar yang diberikan kepada siswa pun harus menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran. Di samping itu, lingkungan belajar yang nyaman juga dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif. Siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah karena lebih mudah untuk fokus kepada penyampaian guru.

Motivasi berprestasi merupakan salah satu karakteristik siswa. Menurut McClland (1949) bahwa produktivitas seseorang dipengaruhi oleh virus mental

yang ada pada dirinya. Virus mental adalah kondisi jiwa yang mendorong seseorang mampu mencapai prestasinya secara maksimal. Virus mental yang dimaksud adalah kebutuhan berprestasi (*need for achievement*).

Strategi pembelajaran KKPI yang tepat sangat diperlukan dan harus disesuaikan dengan motivasi berprestasi siswa, oleh karena dengan hanya dengan memperhatikan karakteristik siswa akan membantu menemukan strategi, metode dan media belajar yang cocok digunakan. Hal ini dilakukan agar hasil belajar siswa memuaskan dan tujuan pembelajaran tercapai.

Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh pembelajaran berbasis quantum teaching dan motivasi berprestasi siswa pada pelajaran KKPI di SMK Negeri 3 Pematangsiantar”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya adalah : (1) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar pada Pembelajaran KKPI? (2) Apakah strategi pembelajaran yang berbeda akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap pembelajaran KKPI ? (3) Apakah strategi pembelajaran ekspositori yang digunakan selama ini telah memberikan hasil yang maksimal dalam peningkata hasil belajar siswa ? (4) Apakah strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching* dapat meningkatkan hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi ? (5) Apakah penggunaan strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching* yang dipergunakan oleh guru/ instruktur telah didasarkan pada motivasi berprestasi ? (6) Apakah

terdapat perbedaan hasil belajar pelatihan KKPI yang diajarkan dengan strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching* dengan hasil belajar yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori ? (7) Apakah motivasi berprestasi tinggi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ? (8) Apakah siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah ? (9) Apakah siswa mengalami perubahan tingkah laku dengan perlakuan strategi pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran KKPI ? (10) Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi berprestasi dalam mempengaruhi hasil belajar ?

C. Pembatasan masalah

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi agar lebih terarah pada tujuan yang diharapkan. Dalam kajian penelitian ini dibatasi pada penggunaan strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching* dan strategi ekspositori. Sedangkan motivasi berprestasi siswa dibatasi pada motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah

Selanjutnya hasil belajar KKPI yang dinilai adalah hasil belajar pelatihan aplikasi perkantoran pada kursus komputer dengan standar kompetensi Mengoperasikan software presentasi (powerpoint) di SMK Negeri 3 Pematangsiantar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah hasil belajar KKPI yang diajar dengan strategi pembelajaran *quantum teaching* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori ?
2. Apakah antara kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terdapat perbedaan ?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan dan motivasi berprestasi dalam mempengaruhi hasil belajar KKPI ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tesis ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching* dengan strategi pembelajaran ekspositori pada siswa SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
2. Untuk menguji apakah hasil belajar KKPI siswa dengan motivasi berprestasi yang berbeda terdapat hasil belajar yang berbeda pula.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi berprestasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar KKPI.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan agar hasil penelitian ini dapat memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran pada pembelajaran KKPI dan motivasi berprestasi. Sebagai sumbangan pikiran dan acuan bagi guru, pengelola, pengembang lembaga pendidikan khususnya pada pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam wawasan peneliti sebagai pendidik, khususnya pada pemilihan strategi pembelajaran KKPI yang tepat sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
2. Bagi Pemerintah/ Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menghasilkan kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran KKPI, dalam meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada tingkat SMK.
3. Bagi peserta didik, tenaga kependidikan (guru, kepala sekolah dan pengawas) hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pendidikan dan diharapkan dapat dikembangkan untuk masa yang akan datang.