

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran dan berpengaruh positif terhadap segala bidang kehidupan dan perkembangan manusia. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan setiap individu. Jika bidang-bidang lain seperti ekonomi, pertanian dan perindustrian berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia, maka pendidikan berurusan langsung dengan pembentukan manusianya.

Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa kita adalah masih rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Pemerintah telah berusaha mengadakan inovasi pendidikan yaitu dengan memperbaharui pengembangan kurikulum, memberikan fasilitas belajar, peningkatan mutu tenaga pendidikan melalui pelatihan dan penataran yang tujuannya adalah meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Guru harus mempunyai strategi belajar agar pembelajaran menjadi menarik dan siswa dapat belajar secara efektif. Oleh karena itu pemilihan metode mengajar yang tepat sangat penting, karena tidak semua metode mengajar dapat digunakan pada tiap pokok bahasan.

Seperti yang dikemukakan Slameto ( 2010 : 65 ) “Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat dan seefektif mungkin”.

Metode-metode itu dapat berupa perubahan pada Instrumental input, yaitu dengan merubah faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik baik secara langsung, seperti kurikulum, media pengajaran, alat evaluasi hasil belajar, fasilitas/sarana dan prasarana.

Dari survey yang dilakukan di lapangan dengan mendengar pendapat guru mata diklat Merakit Personal Computer bahwasanya Hasil belajar siswa kelas X TKJ untuk mata diklat Merakit Personal Computer diianggap rendah yaitu nilai rata-rata 6,5masih lebih rendah dari nilai criteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh Depdiknas yaitu 7,0.

Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMK Swasta PAB 5 Klambir Lima menunjukkan nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran MPC masih di bawah.

**Table 1.1 Hasil nilai KKM**

2012/2013	2013/2014	2014/2015
65	70	75

Slameto (2010:1) mengemukakan bahwa : “Guru yang terlalu mendominasi jalannya proses kegiatan belajar mengajar serta berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta tanpa pernah memotivasi siswa untuk berperilaku positif akan cepat merasa puas

ketika peserta didiknya mampu menghafal materi-materi yang disampaikan, tanpa menyadari bahwa tekanan yang disampaikan, tanpa menyadari bahwa tekanan yang dirasakan oleh peserta didik telah merubah perilaku mereka menjadi pemberontak”. Hal ini (guru sangat mendominasi dalam proses belajar mengajar) adalah salah karena menurut R. Gagne (dalam Slameto, 2010:13) “belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sehubungan dengan masalah di atas, salah satu strategi pembelajaran yang dipilih oleh penulis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran terbaru yang saat ini sedang berkembang cukup pesat di Indonesia yaitu strategi pembelajaran Elaborasi.

Menurut Degeng (1989) dalam pengembangan strategi pembelajaran elaborasi ada tujuh prinsip, yaitu: (1) *penyajian kerangka isi*, ialah menunjukkan bagian-bagian utama bidang studi dan hubungan utama di antara bagian-bagian yang lebih rinci, (2) *elaborasi secara bertahap*, prinsip kedua ini berkaitan dengan tahapan dalam melakukan elaborasi isi pengajaran. Elaborasi tahap pertama, akan mengelaborasi bagian-bagian yang tercakup dalam kerangka isi. Elaborasi tahap kedua akan mengelaborasi bagian-bagian yang tercakup dalam elaborasi tahap pertama, dan begitu seterusnya, sehingga urutan pengajaran bergerak dari umum ke rinci atau dari sederhana ke kompleks, (3) *bagian terpenting disajikan pertama kali*, prinsip yang ketiga berkaitan dengan

pertanyaan, bagian mana dari semua bagian yang tercakup dalam kerangka isi atau dalam elaborasi tahap pertama, kedua, dan seterusnya, yang harus disajikan pertama kali.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Elaborasi Terhadap Hasil Belajar Merakit *Personal Computer* (MPC) Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Di SMK Swasta PAB 5 Klambir Lima Deli Serdang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Elaborasi* terhadap hasil belajar siswa pada materi Merakit *Personal Computer*.
2. Apakah dengan menggunakan strategi *Elaborasi* akan meningkatkan hasil belajar Merakit *Personal Computer*.
3. Apakah hasil belajar Merakit *Personal Computer* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Elaborasi* lebih tinggi dari pada strategi pembelajaran ekspositori.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka untuk mempertajam kajian permasalahan penelitian dan dengan memperhitungkan kemampuan peneliti, keterbatasan waktu, tenaga dan dana, maka lingkup penelitian ini yang

diteliti hanyalah keterkaitan antara variabel strategi pembelajaran *Elaborasi* dengan variabel hasil belajar Merakit Personal Komputer dari siswa kelas X Bidang keahlian Teknik Komputer Jaringan, karena mata diklat kompetensi kejuruan Merakit Personal Komputer diperoleh oleh siswa bidang keahlian Teknik Komputer Jaringan pada saat duduk dikelas sepuluh (X)

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengaruh hasil belajar strategi pembelajaran *Elaborasi* pada materi Merakit *Personal Computer*?
2. Bagaimana pengaruh strategi pembelajaran Ekspositori terhadap hasil belajar pada materi Merakit *Personal Computer*?
3. Bagaimana hasil belajar *Merakit Personal Computer* menggunakan strategi pembelajaran *Elaborasi* dan strategi pembelajaran Ekspositori?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar strategi pembelajaran *Elaborasi* pada materi Merakit *Personal Computer*.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar strategi pembelajaran Ekspositori pada materi Merakit *Personal Computer*.

3. Untuk mengetahui hasil belajar Merakit *Personal computer* menggunakan strategi pembelajaran *Elaborasi* dan strategi pembelajaran Ekspositori.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar bagi dunia pendidikan, antara lain :

1. Bagi sekolah
  - a. Sebagai bahan untuk meningkatkan hasil belajar
  - b. Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah khususnya hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Elaborasi*.
  - c. Untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah.
2. Bagi guru
  - a. Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Elaborasi* dalam mata diklat kompetensi kejuruan Merakit Personal Komputer.
  - b. Sebagai strategi pembelajaran tambahan bagi guru
  - c. Sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
3. Bagi siswa
  - a. Memberikan pengaruh hasil belajar siswa dalam mata diklat kompetensi kejuruan Merakit Personal Komputer dengan menggunakan strategi pembelajaran *Elaborasi*.
  - b. Meningkatkan hasil belajar Merakit Personal Komputer.

c. Memberikan peningkatan hasil belajar dengan strategi pembelajaran Elaborasi.

4. Bagi peneliti

a. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Elaborasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

b. Sebagai strategi pembelajaran tambahan untuk melakukan pembelajaran.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY