

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan manfaat yang banyak bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut telah mencakup segala aspek kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut dibutuhkan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya yang handal dan berkompeten di segala bidang. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pendidikan akan menghasilkan SDM yang mampu bersaing secara sehat dalam ketatnya kompetensi dalam dunia usaha dan industri. Sehingga sangat diharapkan adanya lembaga yang menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkompeten dibidangnya.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menghasilkan lulusan yang diharapkan nantinya dapat menggunakan keahliannya di dunia usaha dan industri. Sekolah yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas lebih ada terdapat pada SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari.

Dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya di SMK seringkali terdapat persoalan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik yang dapat menghafal atau mengingat materi dengan baik tetapi tidak mengerti maksud, tujuan dan konsep materi yang diajarkan, sehingga belajar menjadi kurang bermakna. Peserta didik dapat mengingat materi dengan tetapi mereka tidak mampu menghubungkan atau mengkaitkan materi ajar yang mereka terima di sekolah dengan bagaimana

Pada proses belajar atau kegiatan belajar di kelas, guru atau pendidik dituntut untuk dapat merangsang minat peserta didik untuk dapat belajar tanpa diperintah atau diinstruksikan terlebih dahulu. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar, karena peran guru atau pendidik hanya sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar tersebut. Dalam proses pembelajaran ini guru atau pendidik dituntut lebih kreatif dan memiliki kemampuan-kemampuan khusus dalam mengemb`ngkan peserta didik. Oleh karena itu guru atau pendidik harus menguasai strategi-strategi pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Perubahan cara belajar dahulu yang lebih terpusat kepada guru, sekarang beralih dan terpusat kepada peserta didik. Strategi pembelajaran sekarang, guru atau pendidik telah lebih ditekankan untuk menguasai kompetensi pedagogik (ilmu-ilmu mendidik/pendidikan), tetapi nyatanya masih banyak pendidik yang belum atau kurang sukses menerapkan ilmu mendidiknya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga setiap menggunakan metode-metode seperti ceramah atau

tanya jawab. Dengan demikian masih banyak pembelajaran yang terpusat ke guru atau pendidik dari pada peserta didik.

Dengan menggunakan cara belajar yang klasik atau proses belajar yang terpusat ke guru yaitu dengan menggunakan metode ceramah atau tanya jawab tentunya akan membuat suasana kelas menjadi monoton dan cenderung membosankan. Penggunaan strategi pembelajaran diharapkan suasana saat proses belajar di kelas akan lebih bervariasi. Proses pembelajaran yang diterapkan guru akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru harus dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan demikian guru dituntut untuk menemukan alternatif dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut perlu dipilih strategi pembelajaran, karena tanpa suatu strategi yang tepat tidak mungkin tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Stabat adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan Audio Video. Dari survey yang dilakukan dilapangan melalui pendapat dengan guru bidang studi bahwa hasil belajar peserta didik kelas X AV untuk mata pelajaran Elektronika Dasar dianggap rendah dengan nilai rata-ratanya 65 sedangkan untuk standar ketuntasan belajar ditetapkan diatas 70. Masalah belajar yang dihadapi siswa di dalam kelas pada mata pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Stabat adalah kurangnya keaktifan belajar peserta didik sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar dan optimal. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik sering dikaitkan dengan cara guru mengajar. Dimana guru jurusan Audio Video di SMK Negeri 1 Stabat menyampaikan pelajaran masih menggunakan pembelajaran Ekspositori. Pada pembelajaran Ekspositori, guru berdiri di depan kelas mendominasi semua kegiatan belajar mengajar. Peserta didik hanya sebagai penerima pelajaran dengan cara pasif. Banyak guru yang mengajar hanya dengan metode ceramah saja sehingga peserta didik menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja (Slameto, 2003:65). Proses ini hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian tekstual semata dari pada pengembangan kemampuan belajar peserta didik. Keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa tidak optimal pula. Disini peran peserta didik tidak lagi sebagai subyek belajar melainkan sebagai obyek pembelajaran. Tanggung jawab peserta didik terhadap tugas belajarnya seperti dalam hal kemampuan mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap pengetahuan yang dimiliki masih sangat kurang.

Proses pembelajaran seperti ini berdampak pada pencapaian belajar sebagian siswa SMK Negeri 1 Stabat pada mata pelajaran Elektronika Dasar yang belum mencapai kriteria ideal ketuntasan sebagaimana yang ditetapkan. Ketidaktercapaian ketuntasan belajar ini karena peserta didik kurang mampu menyelesaikan permasalahan sesuai tahapan penyelesaian soal berbentuk masalah. Pola pengajaran yang selama ini digunakan guru belum mampu membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah, mengaktifkan peserta didik dalam belajar, memotivasi siswa untuk mengemukakan ide dan pendapat

mereka dan bahkan peserta didik masih enggan untuk bertanya pada guru jika mereka belum paham terhadap materi yang disajikan guru. Disamping itu juga, guru senantiasa dikejar oleh target waktu untuk menyelesaikan setiap pokok bahasan tanpa memperhatikan kompetensi yang dimiliki peserta didiknya.

Untuk mengantisipasi masalah ini, guru perlu mencari strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajarnya, menumbuhkan kembali motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap ide peserta didik sendiri serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain diharapkan kiranya guru mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah peserta didik dalam menerapkan Elektronika Dasar dan melakukan penelitian yang berkelanjutan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memecahkan masalah adalah strategi pembelajaran *Self Directed Learning*. *Self Directed Learning (SDL)* adalah suatu model di mana antara proses dan kontrol siswa memiliki kaitan dan interaksi yang sangat erat satu sama lainnya. Dalam strategi ini peran guru adalah mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, memberikan kemudahan suasana berdialog, dan memberikan fasilitas serta melakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

1. Suasana kelas monoton dan cenderung membosankan.
2. Pelaksanaan belajar mengajar belum melibatkan peserta didik secara aktif.
3. Metode ceramah yang digunakan dalam mengajar kurang efektif.
4. Nilai peserta didik pada mata pelajaran Elektronika Dasar rata-rata rendah.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ditemukan, dan juga oleh keterbatasan peneliti dalam hal waktu, dana, dan kemampuan maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup:

1. Ranah hasil belajar yang akan diteliti dibidang kognitif dan psikomotorik.
2. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis jalur dan statistik uji Z.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah *self directed learning* dapat mempengaruhi secara signifikan hasil belajar elektronika dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
“Untuk mengetahui hasil belajar elektronika dasar pada peserta didik yang diajar

dengan strategi pembelajaran *Self Directed Learning (SDL)* di kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Stabat.”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai informasi bagi sekolah dan kepala sekolah dalam meningkatkan hasil belajar di SMK Negeri 1 Stabat.
2. Sebagai informasi bagi guru/ mahasiswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Self directed Learning*.
3. Sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

Sedangkan manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat:

1. Menambah khasanah pengetahuan khususnya tentang teori-teori yang berkaitan dengan strategi pembelajaran *Self Directed Learning* dan strategi pembelajaran ekspositori, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Elektronika Dasar.
2. Memperluas wawasan penulis akan hakekat mengajar yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.