

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia salah satu aspek yang sangat penting adalah pendidikan. Melalui pendidikan manusia dapat mengetahui dan mempelajari berbagai cara untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi berupa intelektual, mental, sosial, emosional dan kemandirian dalam kehidupan sehingga menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu menjawab tantangan zaman. Dunia pendidikan harus diperlakukan dan dikelola secara profesional, karena semakin ketatnya persaingan lembaga pendidikan. Jika lembaga pendidikan dikelola seadanya maka akan ditinggalkan konsumen atau masyarakat. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, maka salah satu keberhasilan kegiatan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya seperti kurikulum, metode belajar mengajar, guru, serta sarana dan prasarana pendidikan.

Setiap lembaga pendidikan mengetahui bahwa proses pembelajaran di sekolah tidak akan pernah statis, akan tetapi senantiasa dinamis mengikuti kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang pesat. Untuk itu, sekolah dituntut lebih meningkatkan kualitas pendidikan dari segi segala isi, diantaranya dari segi sarana dan prasarana pendidikan. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan sarana yang ada di sekolahnya, maka peserta didiknya akan merasa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Untuk lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus memenuhi berbagai sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana belajar di sekolah diantaranya adalah gedung sekolah, ruang kelas, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium komputer, alat bantu dan media. Dengan adanya sarana belajar yang memadai di sekolah siswa akan lebih mudah dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Salah satu sarana dan prasarana di sekolah yaitu laboratorium komputer, laboratorium komputer menjadi salah satu sarana pendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Dengan adanya laboratorium komputer, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berteknologi melalui peralatan yang ada di dalamnya. Siswa lebih mudah dalam mencari sumber-sumber belajar yang mereka inginkan. Selain itu siswa juga bisa mengenal lebih dini mengenai teknologi dan informasi.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa sarana laboratorium komputer di SMK Negeri 7 Medan sudah cukup memadai, hal ini ditunjukkan dengan tabel sarana komputer sebagai berikut :

Character Building
UNIVERSITY

Tabel 1.1
Fasilitas Laboratorium Komputer Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran
SMK Negeri 7 Medan

No.	Nama Alat	Jumlah/Unit	Keadaan
1	Komputer Siswa	59	Baik
		9	Kurang Baik
2	Komputer guru	1	Baik
3	Meja siswa	59	Baik
4	Meja guru	1	Baik
5	Kursi siswa	59	Baik
6	Kursi guru	1	Baik
7	LCD Proyektor	1	Baik
8	Printer	1	Baik
9	Scanner	-	-
10	Titik akses internet (LAN)	-	Baik
11	Stabilizer	1	Baik
12	Modul/buku praktik	-	-
13	Papa tulis	1	Baik
14	Spidol	2	Baik
15	Penghapus	2	Baik
16	Pendingin ruangan (AC)	3	Baik
17	Kipas angin	2	Baik

Sumber : Laboratorium Komputer SMK Negeri 7 Medan.

Secara umum tabel diatas menunjukkan sarana laboratorium komputer cukup baik. Namun ada beberapa alat yang tidak dapat dipakai saat proses belajar mengajar yaitu perangkat komputer. Komputer merupakan alat utama yang digunakan dalam mata pelajaran teknologi perkantoran. Jika ada komputer yang rusak, satu komputer digunakan untuk dua atau tiga siswa, hal ini akan menghambat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, modul untuk siswa teknologi perkantoran tidak ada, hanya ada satu untuk dipakai oleh guru pada saat pelajaran teknologi perkantoran berlangsung .

Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa di SMK Negeri 7 Medan ditemukan fakta dimana siswa masih mengeluh pada sarana penunjang dalam proses belajar mengajar teknologi perkantoran yaitu tidak tersedianya modul teknologi perkantoran dan kurangnya penerangan didalam laboratorium komputer.

Faktor lain untuk mencapai sukses dalam segala bidang ialah minat. Menurut Sobry Sutikno (2013: 17) bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan”. Tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Namun berdasarkan pengamatan bahwa siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 7 Medan memang telah memiliki fasilitas laboratorium komputer sebagai sarana penunjang pembelajaran yang memadai sebagai wadah siswa dalam mempraktikkan materi yang diperoleh dalam proses pembelajaran teknologi perkantoran. Namun demikian, keberadaan laboratorium komputer ini, masih belum cukup meningkatkan minat siswa dalam mengembangkan potensi pada diri mereka terhadap mata pelajaran teknologi perkantoran. ketiadaan minat ini tercermin dari kurangnya jumlah siswa yang memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal, sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar kurang efektif. Siswa lebih suka menghabiskan waktu luang

dengan berdiskusi tentang hal yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran yang bersangkutan. Kurangnya memanfaatkan sarana belajar disekolah tersebut akan memperlambat penyelesaian tugas yang diberikan guru terkhusus pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Maka, guru diharapkan mampu membangkitkan minat belajar dalam diri siswa agar terangsang untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya disekolah.

Hasil belajar adalah gambaran kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Kemampuan tersebut pula mulanya harus diawali dari minat diri siswa itu sendiri yang di dukung kelengkapan sarana belajar akan dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan hasil merupakan prestasi dari belajar.

Berdasarkan informasi dari hasil observasi di SMK Negeri 7 Medan diperoleh data dari guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran tentang Daftar Kumpulan Nilai (DKN). Pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran untuk kelas X OTKP 1 masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM. Untuk kelas X OTKP 1 yang berjumlah 34 orang, yang memiliki nilai di atas KKM hanya 41,17% yaitu sebanyak 14 orang, dan kelas X OTKP 2 yang berjumlah 34 orang, yang memiliki nilai diatas KKM hanya 47,05% yaitu sebanyak 16 orang. Dimana kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran disekolah tersebut adalah 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2
Rata-rata Nilai Ujian Harian Siswa Kelas X Otomatisasi Tata Kelola
Perkantoran Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Tahun
Ajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Siswa	Presentase Siswa				
		Mencapai KKM		Belum Mencapai KKM	KKM	
X OTKP 1	34 Siswa	14	41,17 %	20	58,82%	75
X OTKP 2	34 Siswa	16	47,05 %	18	52,94%	
JUMLAH	68 Siswa	30 Siswa	44,11 %	38 Siswa	55,88%	

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Siswa Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 7 Medan

Dari data yang diperoleh, jelas bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai keberhasilan pembelajaran seutuhnya, sesuai dengan apa yang ditetapkan keadaan ini disebabkan oleh berbagai permasalahan. Permasalahan ini dapat dilihat dari beberapa faktor, diantaranya fasilitas belajar. Siswa tidak menggunakan modul atau buku panduan Teknologi Perkantoran, siswa kurang memanfaatkan fasilitas belajar disekolah dengan baik, sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar kurang efektif. Kurangnya kesiapan siswa dalam belajar dan banyaknya siswa yang kurang memberikan perhatian ketika mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana hubungan fasilitas laboratorium komputer dan minat belajar dengan hasil belajar dalam bentuk penelitian dalam judul **“Hubungan Fasilitas Laboratorium Komputer dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Teknologi Perkantoran kelas X SMK Negeri 7 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam pelajaran teknologi perkantoran siswa tidak menggunakan modul .
2. Siswa kurang memanfaatkan fasilitas belajar disekolah dengan baik.
3. Banyak siswa yang kurang memberikan perhatian ketika mengikuti proses belajar mengajar.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas perlu adanya pembatasan. Maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Hubungan Fasilitas Laboratorium Komputer dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Teknologi Perkantoran kelas X SMK Negeri 7 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara fasilitas laboratorium komputer dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKNegeri 7 Medan?
2. Apakah terdapat hubunganantara minat belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKNegeri 7 Medan?

3. Apakah terdapat hubungan antara fasilitas laboratorium komputer dan minat belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKNegeri 7 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan antara fasilitas laboratorium komputer dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKNegeri 7 Medan.
2. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKNegeri 7 Medan.
3. Untuk mengetahui hubungan antara fasilitas laboratorium komputer dan minat belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMKN 7 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang hubungan fasilitas

laboratorium komputer dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa teknologi perkantoran kelas X SMK Negeri 7 medan.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat merubah pengetahuan dan pengalaman
- b. Bagi Universitas, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan dan masukan atau sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah agar membangun dan mendorong sistem pendidikan yang baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY