

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 peyeimbangan 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. Perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang professional dan bermutu tinggi. Kualitas pendidikan yang demikian itu sangat perlu untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bias bersaing secara terbuka di era global. Selain itu, kinerja pendidikan juga menuntut adanya pembenahan dan penyempurnaan terhadap aspek substantif yang mendukungnya, yaitu kurikulum dan tenaga profesional yang melaksanakan kurikulum tersebut. Untuk dapat menghadapi perkembangan era tersebut perlu diterapkan pendidikan yang berkualitas. Artinya pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga tingkat lanjut perlu diperhatikan kualitasnya. Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan kejuruan yang juga harus dapat menghadapi kemajuan teknologi tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran penting dalam meningkatkan SDM dan mencerdaskan siswa sehingga memiliki kemampuan dibidang keteknikan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Tanjungbalai adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Dari hasil studi awal yang dilakukan di lapangan dengan mendengar pendapat guru bidang studi bahwasanya hasil belajar siswa kelas X TKJ untuk mata pelajaran menguasai teknik elektronika dasar, khususnya kompetensi dasar menguasai teknik digital dan aplikasi sederhana dianggap rendah dengan nilai rata-ratanya 68 (Daftar Kumpulan Nilai 2010), sedangkan untuk standard nilai kompetensi yang ditetapkan oleh Depdiknas (pusat kurikulum, balitbang, 2002) adalah di atas 70.

Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar tidak dapat tercapai ada beberapa factor yang mempengaruhinya. Seperti yang dikemukakan oleh Suryosubroto (1997 : 15) Hasil belajar dipengaruhi oleh 2(dua) factor, yaitu: factor internal dan factor eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) meliputi minat, bakat, minat belajar, IQ (Interligensi) dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) meliputi: sarana dan prasarana, lingkungan pendidikan, buku-buku, media, metode mengajar dan lain sebagainya.

Namun terkadang guru hanya menjelaskan materi yang mengangkat langsung dari dalam buku, dan menjelasakannya di papan tulis. Sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang sedang diajarkan dan media yang digunakan pun tidak menarik siswa untuk lebih menggali materi yang sedang dijelaskan.

Holiah yang merupakan guru bidang studi menguasai teknik elektronika dasar mengatakan bahwasanya sampai saat ini metode pembelajaran yang dilaksanakan khususnya untuk bidang studi menguasai teknik elektronika dasar masih menggunakan ceramah. Walaupun kurikulum yang digunakan saat ini

adalah berbasis kompetensi, akan tetapi pelaksanaan dari tujuan kompetensi tersebut belum dapat terlaksana pada bidang studi menguasai teknik elektronika dasar. Untuk hasil belajar siswa diberi ujian dan remedial. Akan tetapi hasil belajar yang di tetapkan oleh Depdiknas untuk standard nilai kompetensi belum tercapai.

Ali juga sebagai salah satu guru di SMK Negeri 4 Tanjungbalai yang sekaligus wali kelas memperkuat pernyataan Holiyah mengatakan bahwa telah dilakukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Tanjungbalai dengan berbagai cara antara lain : mengadakan les tambahan. Akan tetapi hasil belajar tetap belum tercapai, sementara fasilitas alat dan bahan untuk praktek elektronika belum tercukupi namun, pihak sekolah memiliki fasilitas komputer yang memadai dengan jumlah 40 unit komputer yang telah tersedia sebagai sarana pembelajaran, namun tidak dipergunakan secara optimal dalam pemanfaatannya khususnya untuk pelajaran menguasai teknik elektronika dasar tidak dipergunakan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini tidak terlepas dari pengaruh perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Salah satu aplikasi dari kedua teknologi ini yang sekarang sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah pembuatan media pembelajaran atau media pendidikan.

Didalam dunia pendidikan saat ini, pembelajaran berbasis komputer telah banyak dimanfaatkan di berbagai kompetensi. Pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan minat dan menumbuh kembangkan kreativitas siswa, hal ini dibuktikan dengan sudah diterapkannya pembelajaran jenis ini dari penelitian

saudari Yulianti yang menggunakan Pembelajaran Berbasis Komputer pada pelajaran kimia siswa SMA Kelas X Pada Sub Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit (2009) mendapat hasil yang baik dimana hasil siswa didapat dengan nilai rata-rata 90,04 melalui post-test yang dilakukan. Dari hasil penelitian itu didapatkan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guna mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan, penelitian ini menggunakan CD Tutorial. CD Tutorial ini didisain semearik mungkin agar siswa-siswi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih inovatif, dan variatif. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitain Herryson (2011) bahwa: Pembelajaran menggunakan CD Tutorial mendapat respon positif dari guru dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran serta termotivasi dalam belajar teliti.

Dari uraian diatas, terlihat bahwa masalah yang dihadapi di sekolah adalah tidak tercapainya hasil belajar yang diharapkan oleh peserta didik khususnya di SMK jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Hal ini dikarenakan oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengajaran maupun pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih banyak ditujukan untuk menyelesaikan kurikulum dengan teori, bukan untuk membuat siswa memahami, mengenal dan menguasai materi pembelajaran. Dan fasilitas komputer yang telah tercukupi tidak dipergunakan sebagai mana mestinya. Sehingga peserta didik tidak mendapat pendidikan yang lebih konkret terutama dalam hal merangkai elektronika. Dan peserta didik belum dapat mengembangkan potensinya dalam merangkai elektronika karena keterbatasan fasilitas dari sekolah tersebut.

Diharapkan pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan CD Tutorial, dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran akan semakin menarik dengan menggunakan CD Tutorial yang berisi mater-materi ajar beserta simulasi rangkaian gerbang logika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut: Apakah pembelajaran yang digunakan guru sehari-hari sesuai dengan karakteristik siswa? Apakah pembelajaran yang digunakan guru dapat menumbuhkan minat belajar siswa? Bagaimanakah rancangan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial dalam menguasai dasar teknik digital dan aplikasi sederhana? Bagaimana hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran ekspositori? Apakah pembelajaran yang berbeda akan memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar siswa? Bagaimana hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial? Usaha-usaha apakah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar menguasai dasar teknik digital dan aplikasi sederhana? Apakah hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori?

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis dalam kemampuan, waktu dan dana, maka yang menjadi batasan masalah adalah hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa kelas X TKJ SMK Negeri 4 Tanjungbalai serta pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan CD tutorial dan pembelajaran ekspositori menjadi variabel bebas. Untuk itu dapat dilihat perbandingan hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa kelas X TKJ SMK Negeri 4 Tanjungbalai tahun ajaran 2012/2013 antara siswa yang diberi pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan CD tutorial dengan pembelajaran ekspositori.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran ekspositori di SMK Negeri 4 Tanjungbalai ?
2. Bagaimana hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial di SMK Negeri 4 Tanjungbalai
3. Apakah hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori di SMK Negeri 4 Tanjungbalai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas secara operasional, maka tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran ekspositori di SMK Negeri 4 Tanjungbalai.
2. Untuk mengetahui hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial di SMK Negeri 4 Tanjungbalai.
3. Untuk mengetahui hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori di SMK Negeri 4 Tanjungbalai.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan kepada guru di sekolah SMK Negeri 4 Tanjungbalai.
2. Menambah kemampuan kompetensi siswa SMK Negei 4 Tanjungbalai pada dasar-dasar elektronika.
3. Sebagai bahan masukan bagi institusi pendidikan tentang penggunaan pembelajaran yang tepat pada masing-masing pelajaran di SMK Negeri 4 Tanjungbalai.
4. Sebagai masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.