

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.

Proses belajar mengajar di kelas khususnya di SMK seringkali masih terdapat persoalan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, hal ini karena banyaknya siswa yang dapat menghafal atau mengingat materi dengan baik tetapi tidak mengerti maksud, tujuan dan konsep materi yang diajarkan, sehingga belajar menjadi kurang bermakna. Siswa dapat mengingat materi tetapi mereka tidak mampu menghubungkan atau mengkaitkan materi ajar yang mereka terima di sekolah dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan digunakan nantinya.

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. Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar, sedangkan peran guru atau pendidik sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar tersebut. Dalam proses pembelajaran ini guru atau pendidik dituntut lebih kreatif dan memiliki kemampuan-kemampuan khusus dalam mengembangkan siswa. Oleh karena itu guru atau pendidik harus menguasai strategi-strategi pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa.

Perubahan cara belajar dahulu yang lebih terpusat ke guru, sekarang beralih dan terpusat ke peserta didik dengan adanya strategi pembelajaran. Sekarang guru atau pendidik telah lebih ditekankan untuk menguasai kompetensi pedagogik (ilmu-ilmu mendidik/pendidikan), tetapi nyatanya masih banyak sekali

pendidik yang belum atau kurang sukses menerapkan ilmu mendidiknya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga menggunakan metode-metode seperti ceramah atau tanya jawab. Dengan begitu sekarang pun 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 keadaan kelas menjadi monoton dan cenderung membosankan, apalagi itu terus diterapkan berulang-ulang selama satu semester. Oleh karena itu dengan adanya strategi pembelajaran diharapkan keadaan saat proses belajar di kelas akan lebih bervariasi dan tidak monoton. Tentunya proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru atau pendidik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru harus dapat melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian guru dituntut untuk menemukan alternatif yang harus diambil dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya strategi pembelajaran, karena tanpa suatu strategi yang tepat tidak mungkin tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tanjung Pura adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Dari survey yang dilakukan dilapangan dengan mendengar pendapat guru bidang studi bahwasannya hasil belajar siswa kelas X TKJ untuk mata pelajaran Merakit PC dianggap rendah dengan nilai rata-ratanya 6,5 sedangkan untuk standar nilai kompetensi yang ditetapkan adalah diatas 7,0.

Dengan melakukan tanya jawab kepada guru jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Tanjung Pura tentang masalah belajar yang dihadapi siswa di dalam kelas pada mata pelajaran Merakit PC di SMK Negeri 1 Tanjung Pura, ditemukan beberapa masalah yang salah satunya adalah kurangnya keaktifan belajar siswa sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar dan optimal. Hal inilah yang menyebabkan sehingga rendahnya hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa sering dikaitkan dengan cara guru mengajar. Dimana guru jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Tanjung Pura menyampaikan pelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran Ekspositori. Pada strategi pembelajaran Ekspositori, guru berdiri di depan kelas mendominasi semua kegiatan belajar mengajar di sekolah. Siswa hanya sebagai penerima pelajaran dengan cara pasif. Dari segi guru, banyak guru yang mengajar hanya dengan strategi ceramah saja sehingga siswa 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 siswa. Keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa tidak optimal pula. Disini peran siswa tidak lagi sebagai subyek belajar melainkan sebagai obyek pembelajaran. Tanggung jawab siswa 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 Tanjung Pura pada mata pelajaran Merakit PC

yang belum mencapai kriteria ideal ketuntasan sebagaimana yang ditetapkan. Ketidaktercapaian ketuntasan belajar ini karena siswa kurang mampu menyelesaikan permasalahan sesuai tahapan penyelesaian soal berbentuk masalah. Pola pengajaran yang selama ini digunakan guru belum mampu membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah, mengaktifkan siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk mengemukakan ide dan pendapat mereka dan bahkan siswa 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 siswanya.

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

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memecahkan masalah adalah strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL). Strategi ini merupakan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik (Nyata)

sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Dalam strategi ini peran guru adalah mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, memberikan kemudahan suasana berdialog, dan memberikan fasilitas serta melakukan penelitian.

Untuk penelitian yang relevan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), peneliti mendapat referensi dari karya ilmiah atau penelitian yang dilakukan oleh Gustav Simangunsong (2010) dalam pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL). Didapatkan hasil penelitian dengan memperoleh rata-rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan Problem-based Learning (PBL) adalah 72,17 dan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori adalah 62,08. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan Problem-based Learning (PBL) lebih baik dari pada dengan Ekspositori.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut : Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar Merakit PC Pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura? Apakah strategi yang selama ini digunakan oleh guru mata pelajaran Merakit PC sudah efektif? bagaimanakah strategi pembelajaran yang dilaksanakan di SMK

Negeri 1 Tanjung Pura? Apakah ketersediaan fasilitas belajar dapat mempengaruhi hasil belajar Merakit PC?

Bagaimana hasil belajar Merakit PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) di Kelas X Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura? Bagaimana hasil belajar Merakit PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori di Kelas X Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura? Apakah hasil belajar Merakit PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori? Apakah pembelajaran yang berbeda akan memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar?.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah adalah pengaruh penggunaan strategipembelajaran Problem-based Learning (PBL) dan strategi pembelajaran Ekspositori terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dikhususkan pada Standar Kompetensi Merakit Personal Computer (PC) pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PCdi kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura?
2. Bagaimana hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura ?
3. Apakah hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi Ekspositori di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura.

3. Untuk mengetahui hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC pada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Problem-based Learning (PBL) adalah lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori di kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura.

F. Manfaat Penelitian

Adapun 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 Tanjung Pura.
2. Sebagai informasi bagi guru/ mahasiswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Problem Based 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 Problem Based Learning dan strategi pembelajaran ekspositori, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi PC.
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