

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan senantiasa menjadi topik pembicaraan yang menarik bagi masyarakat baik pada lingkungan guru, orangtua maupun di lingkungan pakar pendidikan. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar karena setiap orang berkepentingan dan menginginkan pendidikan yang terbaik bagi siswa. Terlebih lagi dalam masalah pembelajaran di sekolah selalu menjadi sorotan karena masih rendahnya prestasi belajar siswa. Menurut Rosyada (dalam Hasratuddin, 2009:1), dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan pada dua masalah besar yakni mutu pendidikan yang rendah dan sistem pembelajaran disekolah yang kurang memadai.

Berbagai analisis menunjukkan bahwa pendidikan nasional saat ini sedang dihadapkan pada berbagai krisis yang perlu mendapatkan penanganan secepatnya. Diantaranya berkaitan dengan masalah relevansi atau kesesuaian antara pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan pembangunan. Pada umumnya pendidikan dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi antara guru dan siswa. Dimana siswa akan menerima pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Guru mengajar dengan merangsang, menginformasikan serta mengarahkan siswa belajar.

Masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan(seperti yang di tunjukkan pada tabel 1.1). Prestasi ini tentunya merupakan efek dari kondisi pembelajaran yang masih bersifat ekspositori. Pembelajaran ini menjadikan suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif . Meskipun demikian, banyak guru lebih suka menerapkan pembelajaran tersebut karena cukup dengan menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar. Masalah pembelajaran yang bersifat pasif ini telah menjadi penyakit yang sering di jumpai didalam dunia pendidikan. Untuk menghindari ke-pasif-an siswa dalam pembelajaran, maka guru perlu melakukan inovasi pembelajaran yang berguna dalam mencapai iklim PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah pengembangan suatu media yang mendukung proses belajar dan bisa membuat siswa menjadi aktif. Inovasi yang dilakukan pendidik ditujukan agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh peserta didik. Pengembangan media tersebut bisa diupayakan agar pembelajaran bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran, dimana peran siswa tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Berdasarkan pengamatan penulis sewaktu melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPL-T) di sekolah SMK Negeri 1 Balige tahun

2013, menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Digital masih kurang memuaskan. Ketika ulangan harian, ujian semester dan praktek sekitar 60 % siswa belum tuntas mencapai KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Skor yang di dapat siswa diperlihatkan pada tabel 1.1 :

Tabel 1.1. Skor Siswa

Skor	Jumlah siswa	Persentase
50-74	20 orang	60,6 %
75-85	13 orang	39,4 %
Total	33 orang	100 %

Sumber: Hasil Ujian Siswa sewaktu pelaksanaan PPL-T di SMK NI Balige

Rendahnya hasil belajar siswa seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.1 di atas menurut pengamatan penulis akibat kurangnya motivasi, minat belajar siswa dan kurangnya pemberian pengalaman praktek mengajar oleh guru. Menurut Hutajulu (2011:2), kondisi keterbatasan alat dan bahan di SMK sangat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, dimana siswa tidak hanya belajar berdasarkan teori melainkan juga harus dengan praktek langsung guna membentuk pengalaman kerja yang sesungguhnya.

SMK adalah sekolah yang ditujukan untuk menciptakan orang-orang yang berkompoten yang memungkinkan mereka bekerja. Oleh karena itu, siswa SMK harus dibekali dengan kemampuan bersaing terutama dibidangnya. Namun, apakah mereka dapat berkompoten jika dalam proses pembelajaran tidak ada peralatan dan bahan yang dibutuhkan?. Mengatasi hal itu maka diperlukanlah alat yang dapat dijangkau sekolah untuk mengadakannya. Peralatan tersebut dinamakan “*Trainer*”.

SMK Negeri 1 Balige adalah salah satu SMK yang minim peralatan/media pembelajaran praktikum sehingga pembelajaran yang dilangsungkan masih bersifat *teacher centered*. Hal inilah yang menjadi alasan saya menjadikan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian. Objek penelitian yang saya pilih adalah “Mata Pelajaran Sistem Digital” karena sesuai dengan penggunaan *trainer*. Pemilihan pengembangan *trainer* digital cocok untuk diterapkan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Balige.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan *Trainer* Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Digital Di Kelas X AV SMK Negeri 1 Balige”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peralatan untuk praktek pelajaran sistem digital di sekolah sangat minim.
2. Pemberian pengalaman melakukan praktek pada pelajaran sistem digital sangat terbatas.
3. Inovasi Guru dalam pengembangan kegiatan pembelajaran tidak ada sehingga menyebabkan peserta didik pasif dalam belajar mata pelajaran Sistem Digital.
4. Siswa kurang aktif selama PBM karena proses belajar yang *teacher centered* sehingga siswa kurang berminat dan tidak berkonsentrasi belajar mata pelajaran Sistem Digital
5. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Sistem Digital siswa disekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pengenalan terhadap sejumlah masalah yang ada pada identifikasi masalah, maka pada penelitian ini akan dikembangkan *trainer* digital dalam rangka memperoleh hasil belajar siswa yang optimal. Hasil belajar dalam penelitian ini, dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor bidang produktif. Hasil belajar kognitif dan psikomotorik pada penelitian ini akan dibandingkan dengan KKM dan hasil belajar pada kelas konvensional untuk dijadikan sebagai acuan instrumen efektifitas *trainer*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana *trainer* digital yang baik dan telah memenuhi persyaratan?
2. Apakah *trainer* digital efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *trainer* digital yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui efektifitas *trainer* digital.

F. Manfaat Penelitian

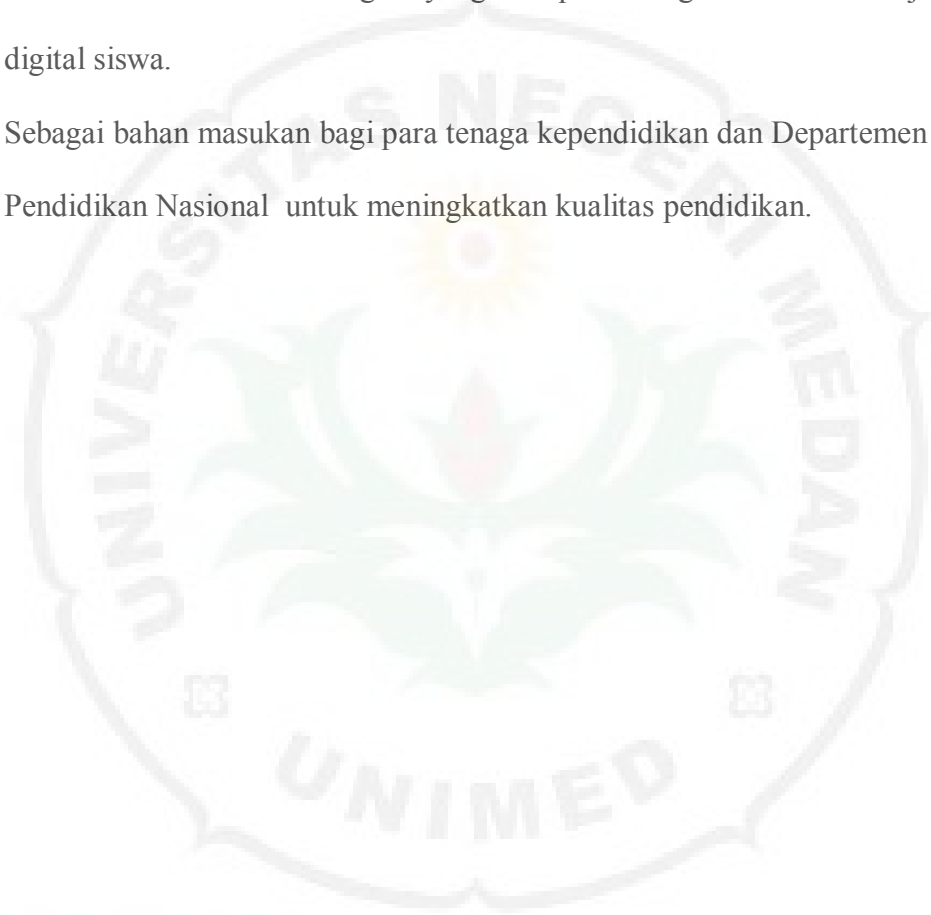
Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat secara teoritis adalah:

1. Bagi siswa yaitu siswa lebih konsentrasi dan aktif dalam kegiatan PBM,
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengembangkan *trainer* digital sehingga dapat memacu semangat dan motivasi siswa untuk berkreasi dan aktif dalam pembelajaran.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lanjut yang ingin menyempurnakan *trainer* digital sehingga lebih mudah digunakan.

Sedangkan manfaat secara praktis adalah:

1. Sekolah memiliki *trainer* digital yang mampu meningkatkan hasil belajar sistem digital siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi para tenaga kependidikan dan Departemen Pendidikan Nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY