

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SMK adalah lembaga formal tingkat menengah yang merupakan bagian berkesinambungan untuk mewujudkan komitmen kecerdasan bangsa. Untuk itu pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan kompetensinya.

Ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap didapat oleh siswa apabila dia melakukan aktivitas belajar, aktivitas belajar tidak hanya dilakukan di lembaga formal tapi aktivitas belajar juga bisa dilakukan di lembaga non formal menurut Slameto (2003:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dalam aktivitas pembelajaran di lembaga formal setiap siswa berusaha untuk mendapatkan prestasi yang baik sesuai dengan penilaian hasil belajar yang dinilai oleh guru karena dengan adanya penilaian prestasi belajar guru dapat mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan itu telah mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dari awal, dengan adanya penilaian prestasi belajar siswa pula guru dapat mengetahui kekurangan yang dialami dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid,

sehingga guru bisa lebih meningkatkan apa yang kurang pada saat pembelajaran apabila tujuan yang dirumuskan sebelumnya tidak tercapai.

Prestasi adalah penghargaan yang diberikan guru kepada siswa yang telah mengikuti proses belajar hal ini diberikan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga setiap siswa berusaha untuk mendapatkan prestasi yang baik Djamarah (1994:19) “Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok”. Dari uraian ini dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diukur dan dinilai kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

Prestasi siswa sangat penting dalam setiap pembelajaran maka setiap guru harus berusaha untuk meningkatkannya ada beberapa faktor yang mempengaruhi masih rendahnya prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pembelajaran praktek di laboratorium komputer SMK Negeri 1 Sukabumi belum mendapatkan hasil yang memuaskan, terutama jika ditinjau dari prestasi belajar siswa hal ini dapat dilihat dari nilai yang diberikan oleh guru yang bersangkutan, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan banyak yang mengikuti ujian remedial, hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan keinginan terhadap pembelajaran praktek di laboratorium komputer.

Sarana prasarana menjadi hal penting dalam menunjang prestasi belajar, di SMK Negeri 1 Sukabumi sarana prasarana yang ada masih kurang cukup untuk

pembelajaran efektif karena 1 komputer terkadang dipakai oleh beberapa orang sehingga suasana belajar menjadi kurang efektif dan siswa banyak bercanda dari pada memperhatikan guru. Ini yang sering terjadi dilapangan sehingga ketercapaian dari sebuah tujuan kurang terpenuhi dengan baik.

Dalam meningkatkan prestasi belajar perlu adanya pembelajaran yang efektif, kerjasama antara guru dan murid sehingga tercapai tujuan yang diharapkan tetapi selain itu juga untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam belajar maka ruangan laboratorium perlu di kelola dengan baik agar siswa dan guru bisa leluasa dalam bergerak dan dalam belajar dan mengajar sehingga perlu diatur pengaturan ruangnya.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian dalam skripsi yang ingin diungkap adalah berjudul “Efektivitas Implementasi Praktek di Laboratorium Komputer Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Sukabumi.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di latar belakang di atas, untuk dapat lebih jelas maka diidentifikasi terlebih dahulu, sesuai dengan latar belakang di atas identifikasi dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Terdapat siswa yang tidak memenuhi nilai KKM pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI).
2. Motivasi belajar siswa masih rendah.
3. Terdapat siswa yang kurang menganggap penting mata pelajaran KKPI.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana masih kurang.

5. Komunikasi antara guru dan siswa masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar jelas dipahami dan terarah. Peneliti menyadari bahwa begitu banyak masalah-masalah dan keterbatasan peneliti, sehingga diadakan batasan masalah untuk hasil yang dicapai, batasan masalah tersebut adalah:

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X program keahlian teknik bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi pada mata pelajaran KKPI
2. Prestasi belajar siswa dibatasi pada hal pencapaian nilai prestasi siswa.
3. Efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer dibatasi pada pemanfaatan sumber daya manusia dan sarana prasarana dilaboratorium komputer.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer SMK Negeri 1 Sukabumi?
2. Bagaimana gambaran pencapaian nilai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Sukabumi?
3. Seberapa besar sumbangan efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer terhadap prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukabumi?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkap efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer, secara lebih terperinci tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Mengetahui efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer di SMK Negeri 1 Sukabumi.
2. Mengetahui gambaran pencapaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Sukabumi.
3. Mengetahui seberapa besar sumbangan efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukabumi.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil Setiap penelitian tentunya berguna baik untuk peneliti maupun kepada pihak lain yang akan menggunakan hasil penelitian tersebut. Semua informasi yang akan diperoleh dari hasil penelitian diharapkan akan berguna untuk :

1. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer.
2. Diharapkan bisa lebih mendorong prestasi siswa menjadi lebih baik.
3. Menambah masukan kepada guru dan tenaga laboratorium komputer.

4. Dapat bermanfaat bagi pihak lain yang memerlukan informasi dalam meningkatkan efektivitas implementasi praktek dilaboratorium komputer.
5. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang berarti bagi perkembangan dunia pendidikan.

1.7. Definisi Istilah

1. *Efektivitas* adalah menunjukkan sampai seberapa jauh pencapaian yang tujuannya sudah ditentukan terlebih dahulu, efektivitas ditunjang oleh beberapa faktor diantaranya sumber daya manusia, sarana dan prasarana, hal ini selaras dengan pernyataan Sondang P. Siagian (2001 : 24) memberikan definisi bahwa :

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankan. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

2. *Implementasi* adalah pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan sehingga tercapai apa yang diharapkan tetapi mengacu pada aturan yang telah ditentukan, menurut Nurdin Usman (Ana, 2002 : 70) mengemukakan pendapatnya bahwa :

Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu implementasi tidak bisa berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya.

3. *Prestasi Belajar* menurut

Djamarah (1994:19) "Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang

telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok”. Dan Menurut Slameto (2003:2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dari uraian di atas maka dapat dipahami bahwa untuk mengetahui sumbangan efektivitas implementasi praktek terhadap prestasi belajar banyak faktor yang diperhatikan diantaranya sumber daya, fasilitas, tujuan, pelaksanaan. Untuk itu perlu adanya kerjasama antara sumber daya dan ketersediaan fasilitas, untuk itu peneliti mencoba meneliti sumbangan efektivitas implementasi praktek di laboratorium komputer terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukabumi.