

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk menampilkan berbagai macam teknik belajar yang tepat. Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru mempunyai fungsi dan peran dan kedudukan yang strategis dalam pembangunan nasional dalam bidang pendidikan, yakni upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur.

Mukhtar (2009) mengemukakan bahwa guru adalah pendidik sekaligus sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) yang memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, pemicu dan pemberi insprasi belajar bagi peserta didik. Guru dituntut untuk memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogic, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian. Kemampuan untuk menerapkan pengelolaan peserta didik yang meliputi pelaksanaan pembelajaran yang mendidik, perancangan pembelajaran serta dalam menerapkan strategi belajar yang tepat adalah sebagian dari kompetensi pedagogik. Oleh karena itu guru harus mengetahui bagaimana situasi dan kondisi ajaran yang disampaikan pada peserta didik, pendekatan yang digunakan, bagaimana mengelola isi pembelajaran, hasil yang diharapkan, seberapa jauh tingkat efektifitas dan efisiensinya, dan usaha apa yang dilakukan untuk menimbulkan daya tarik peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dan membangun hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya apabila dilihat dari peserta didik yang pasti memiliki perbedaan dalam kemampuan, gaya belajar, latar belakang sosial dan budaya dan sebagainya. Untuk itu, guru harus mampu menguasai kelas agar bisa mendidik anak dengan baik, dan peserta didik

terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, guru atau pendidik harus menentukan teknik dan gaya mengajar tersendiri yang menyesuaikan dengan kondisi kelas tersebut.

Menza (2012) menyarankan bagi siswa untuk istirahat sejenak dari kegiatan belajar untuk meningkatkan efektifitas dari pembelajaran mereka, istirahat atau jeda dapat berupa menonton video yang lucu, meregangkan tubuh, dan lain-lain. *Brain Break*, adalah waktu jeda yang disisipkan pada proses pembelajaran secara berkala, dimana selama jeda waktu tersebut guru atau pendidik menginstuksikan kelas untuk melakukan kegiatan kelas yang menyenangkan, seperti bermain *game* atau membiarkan siswa berbicara dengan temannya.

Pellegrini (dalam *American Journal of Play*, 2008) menyatakan bahwa istirahat sejenak saat belajar, sama saja seperti istirahat saat bekerja, dimana pada saat bekerja tanpa jeda atau istirahat, performa kerja akan semakin berkurang. Jika di analogikan, bekerja dan belajar adalah seperti berkendara dengan jarak yang jauh, Jika berkendara secara terus menerus maka konsentrasi pengendara akan menurun dan akan membahayakan pengendara lain, namun dengan istirahat sejenak di “*rest area*”, maka pengendara dapat melanjutkan perjalanan dengan lebih aman.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dengan guru yang bersangkutan, siswa kelas XI EIND rata-rata sulit menguasai materi rangkaian digital kombinasional karena materinya yang relatif rumit. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan data hasil ulangan harian kelas XI EIND 1 dan 2 yang telah menerima materi rangkaian logika kombinasional, ada beberapa permasalahan dalam pemahaman konsep peserta didik dan kemampuan menyimpan informasi pada jam pelajaran berlangsung. Peserta didik dituntut untuk aktif sekaligus menyerap berbagai informasi pada jam pelajaran yang panjang dan tanpa jeda yang seringkali membuat peserta didik kehilangan konsentrasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga partisipasi peserta didik sekaligus memastikan peserta didik menyimpan informasi sebanyak mungkin. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas, maka dalam hal ini peneliti ingin mengangkat topik tersebut dan melakukan

penelitian dengan judul “Teknik Pembelajaran *Brain Break* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Rangkaian Digital Kombinasional”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berbagai permasalahan yang timbul sehubungan dengan topik penelitian ini sehingga penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. SMKN 1 Katapang merupakan salah satu sekolah negeri yang memiliki *input* atau masukan yang bervariasi.
2. Hanya sebagian kecil siswa secara aktif ikut berpartisipasi yang disampaikan guru.
3. Letak jam pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika yang berada pada siang hari sehingga siswa terlihat kelelahan dan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
4. Materi rangkaian digital kombinasional di kelas XI EIND 3 belum sempat diberikan oleh guru. Sementara untuk kelas yang lain, materi tersebut telah diberikan.
5. Melalui percakapan singkat dengan siswa di kelas XI EIND 3, materi mengenai macam-macam gerbang logika dan penggunaannya belum diberikan seluruhnya di kelas X, akibatnya siswa kelas XI EIND 3 akan mengalami hambatan dalam menerima materi mengenai rangkaian digital kombinasional.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini akan dibatasi pada penerapan teknik pembelajaran *brain break* sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif berupa peningkatan dalam hasil tes tertulis, yang diterapkan pada proses belajar mengajar khususnya untuk kelas XI Elektronika Industri (EIND) 3 pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik pembelajaran *brain break* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika, khususnya pada materi rangkaian digital kombinasional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa dengan diterapkannya teknik pembelajaran *brain break* dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada materi Rangkaian Digital Kombinasional di SMKN 1 Katapang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya teknik pembelajaran *brain break* dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada materi Rangkaian Digital Kombinasional di SMKN 1 Katapang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan diterapkannya teknik pembelajaran *brain break* dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada materi Rangkaian Digital Kombinasional di SMKN 1 Katapang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya teknik pembelajaran *brain break* dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada materi Rangkaian Digital Kombinasional di SMKN 1 Katapang.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian “Teknik Pembelajaran *Brain Break* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Rangkaian Digital Kombinasional” diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Semoga dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan, dan menjadi referensi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Dengan penerapan teknik pembelajaran *brain break*, siswa dapat berpikir lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar pada kegiatan

pembelajaran, selain itu dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika.

b. Bagi guru

Teknik pembelajaran ini dapat digunakan sebagai contoh penerapan teknik pembelajaran. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan teknik yang lain agar kelas menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan teknik belajar yang lain dan dapat memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat dalam menambah ilmu pengetahuan, sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, penelitian ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

e. Bagi pembaca

Sebagai usulan bagi guru atau pendidik lain dalam melakukan inovasi dan pembaharuan dalam teknik pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, untuk meningkatkan minat dan performa siswa di dalam proses pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut, yaitu bab 1, pendahuluan, membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab 2, Kajian Pustaka, membahas mengenai teori-teori teknik pembelajaran, *brain break*, hasil belajar, dan rangkaian digital kombinasional, penelitian sebelumnya yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

Bab 3, Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian, tahap penelitian, desain penelitian, variable dan definisi operasional variable, partisipan dan tempat penelitian, rancangan perlakuan, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

Bab 4, Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, analisis data dan pembahasan penelitian yang dilakukan.

Bab 5, Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, membahas mengenai simpulan penelitian yang telah dilakukan, implikasi penelitian, dan rekomendasi dari peneliti.