



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan sikap, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas guru. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar.

Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah

mencapai target belajar. Namun jika fasilitas yang kurang memadai, dapat menjadi salah satu hambatan untuk tercapainya target belajar. Fasilitas yang kurang lengkap masih banyak ditemukan di banyak sekolah. Hal tersebut bisa disebabkan karena dana yang tersedia belum bisa memenuhi semua fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran.

SMK merupakan sekolah lanjutan yang mempersiapkan peserta didik untuk siap kerja. Pembelajaran di SMK lebih banyak praktek dibandingkan dengan teori di dalam kelas. Setiap praktek yang dilakukan di SMK khususnya untuk jurusan pertanian membutuhkan alat-alat dan bahan-bahan sebagai media pembelajaran. Namun di beberapa SMK fasilitas akan alat-alat masih belum memadai.

Beberapa alat pertanian yang memiliki harga yang cukup mahal menjadi salah satu penyebab kurang lengkapnya ketersediaan alat-alat praktek di SMK. SMK Negeri 1 Bojongpicung merupakan salah satu SMK yang memiliki jurusan pertanian yang alat-alat pertanian sebagai media pembelajarannya masih belum lengkap.

Pada beberapa materi pelajaran guru harus menjelaskan bagian-bagian dan fungsi dari suatu alat pertanian, sedangkan alat yang dibutuhkan tidak tersedia. Sehingga guru akan sedikit sulit untuk menerangkan bagian dari alat tersebut dan peserta didik pun akan sulit memahami materi tersebut. Sehingga tujuan dari pembelajaran pun tidak akan tercapai dengan optimal.

Kunjungan pada balai-balai pertanian sering dilakukan untuk melengkapi materi yang diberikan di kelas. Namun hal tersebut kurang efektif karena

terkadang untuk berkunjung membutuhkan proses yang cukup lama mulai dari proses perijinan dan administrasi. Selain itu jumlah pengunjungpun seringkali dibatasi.

Ketersediaan komputer/laptop serta LCD masih jarang digunakan. Pemberian materi secara ceramah masih dominan dilakukan. Sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dan pemahaman terhadap materi yang diberikan pun menurun.

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah untuk beberapa kompetensi masih kurang efektif dalam pencapaian tujuan belajar. Misalnya pada kompetensi pengolahan lahan banyak membahas tentang alat-alat pertanian. Selain itu pada kompetensi pengolahan lahan terdapat bahasan mengenai proses pembentukan tanah, proses mengolah tanah, dan masih banyak lagi.

Bahasan pada kompetensi pengolahan lahan membutuhkan pemaparan yang jelas dan memberikan gambaran nyata terhadap peserta didik. Penggunaan metode ceramah dianggap kurang efektif karena peserta didik akan sulit membayangkan suatu hal baru yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Sedangkan kompetensi pengolahan tanah khususnya sangat penting ketika kita akan melakukan budidaya dalam pertanian.

Pengajaran dengan menggunakan media *ICT (Information Communication Technology)* sudah semestinya dilakukan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Perangkat yang diperlukan pun seperti komputer, internet, dan lain-lain sudah banyak tersedia dimana-mana khususnya di sekolah.

Pemanfaatan media *ICT* dengan menggunakan perangkat komputer dan *LCD proyektor* dalam proses pembelajaran dapat mempermudah tugas guru dalam memperjelas materi pada peserta didik. Sehingga ilmu pengetahuan akan lebih mudah diterima dan dipahami peserta didik.

Permasalahan yang terjadi di SMK harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. *Computer Based Instruction (CBI)* model simulasi dapat diterapkan di SMK khususnya yang memiliki kekurangan pada media pembelajaran. CBI model simulasi dapat menggambarkan situasi sebenarnya melalui situasi tiruan yang telah disiapkan. Sehingga peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkrit.

CBI model simulasi dapat menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi pembelajaran dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan warna. Sehingga dengan penerapan CBI model simulasi pada pembelajaran diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandangan dan pendengaran akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih banyak dan lebih menyenangkan dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Baugh (Sihasale, 2011) membandingkan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.

Sementara itu, Dale (Sihasale, 2011) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui panca indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Peningkatan pemahaman materi pada peserta didik akan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang pada gilirannya akan mendukung peningkatan mutu pendidikan. Namun disisi lain kelebihan dan kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh komputer dengan *software* yang dimiliki, perlu diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia (pengguna) dalam mengoperasikan komputer tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah di dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang kurang lengkap sehingga guru kesulitan dalam penyampaian materi;
2. Penyampaian materi yang kurang optimal menyebabkan peserta didik menjadi kurang memahami materi sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik;
3. Metode pembelajaran yang belum efektif yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung menurunkan motivasi belajar peserta didik;
4. Media elektronik berupa laptop dan LCD yang tersedia belum digunakan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi pada proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Bojongpicung kelas X jurusan Agribisnis Produksi Tanaman;
2. Penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi pada kompetensi Menyiapkan Lahan;
3. Hasil belajar peserta didik yang diukur hanya pada aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Bagaimana penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi pada kompetensi Menyiapkan Lahan?
2. Apakah penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi Menyiapkan Lahan?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi Menyiapkan Lahan dengan penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi di SMK Negeri 1 Bojongpicung kelas X jurusan Agribisnis Produksi Tanaman;

2. Mengetahui penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada kompetensi Menyiapkan Lahan di SMK Negeri 1 Bojong Picung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan *Computer Based Instruction* (CBI) model simulasi diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Memudahkan peserta didik menyerap pelajaran;
- b. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan;
- c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- d. Meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai peserta didik.

3. Manfaat bagi guru atau sekolah

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran;
- b. Memotivasi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

G. Penjelasan Judul Penelitian

1. CBI (*Computer Based Learning*) atau pembelajaran berbasis komputer adalah istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer baik

sebagian maupun secara keseluruhan untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar.

2. Model Simulasi adalah salah satu model dalam CBI yang pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.