

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan bangsa di masa mendatang adalah yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya (Trianto, 2009: 1). Hal tersebut bisa tercapai apabila unsur-unsur pendidikan saling mendukung untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Salah satu unsur yang sangat vital yaitu guru. Guru merupakan kunci keberhasilan dalam mendidik siswa agar disiapkan menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki integritas, berwawasan luas serta berakhlak mulia. Untuk itu dibutuhkan guru yang mumpuni dan kompeten di bidangnya.

Selain guru, unsur yang tidak kalah pentingnya adalah strategi pembelajaran yang diterapkan. Menurut Colin Marsh (2005:66-67) diacu dalam Nindya Rahmah Septiani (2017). Strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran. Menurut

Colin Marsh mengutip Duck, diacu dalam Haryanto & Suyono (2016:21) menyatakan bahwa ada dua strategi pembelajaran yang pokok, yaitu pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Jika strategi yang diterapkan tepat maka tujuan belajar tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Kurikulum 2013 mengupayakan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Pembelajaran diharapkan mampu menstimulus siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Sehingga belajar menjadi bermakna dan akhirnya siswa mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Tanpa ada keinginan siswa untuk aktif terlibat dalam belajar, maka keberhasilan belajar tidak akan tercapai.

Kemandirian belajar akan membantu siswa dalam menentukan tujuan yang spesifik, menggunakan lebih banyak strategi belajar, memonitor sendiri proses belajar, dan lebih sistematis dalam mengevaluasi kemajuan siswa itu sendiri (Santrock, 2010: 296, diacu dalam Putri Yulianti, 2016). Dengan demikian dalam proses belajar, kemandirian belajar siswa sangat diperlukan, seperti mengatur jam belajar sendiri, memilih kegiatan-kegiatan mana yang dapat menunjang prestasi akademiknya, menyusun strategi-strategi dalam belajar dan perilaku-perilaku lainnya yang menandakan bahwa siswa bertanggung jawab dan dapat berprestasi di sekolah.

Ketika peneliti melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar di SMKN 26 Jakarta dari bulan Agustus hingga Desember 2018 peneliti melakukan observasi di kelas yang diajar yaitu XI SIJA (Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi). Kelas ini merupakan angkatan pertama yang sebelumnya adalah

jurusan Teknik Komputer Jaringan. Jurusan ini terdiri dari 4 tingkatan kelas yaitu X SIJA, XI SIJA, XII TKJ, dan XIII TKJ. Masing masing tingkat terdiri dari dua kelas dan berisi 32 - 36 siswa.

Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi merupakan kompetensi keahlian baru di program keahlian teknik komputer dan informatika. SIJA sebutan dari Sistem Informatika Jaringan dan Aplikasi dibuka pada tahun pelajaran 2017/2018. Pembukaan jurusan/kompetensi keahlian ini ditandai dengan terbitnya surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah tentang spektrum keahlian pendidikan menengah kejuruan NO.4678/D/KEP/2016. Membekali siswa pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar kompeten terkait kemampuan algoritma, dan pemrograman komputer, perakitan komputer, perakitan jaringan komputer, dan pengoperasian perangkat lunak, dan internet.

Adapun mata pelajaran Sistem Komputer, Komputer dan Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar. Dasar Desain Grafis, Dasar Program Keahlian, Infrastruktur Komputasi Awan (IaaS), Layanan Komputasi Awan (SaaS), Sistem Internet of Things (IoT), Produk Kreatif dan Kewirausahaan, dan Platform Komputasi Awan (PaaS). Platform Komputasi Awan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jurusan SIJA yang mempelajari tentang konsep sistem jaringan dan melakukan berbagai prosedur konfigurasi pada sistem operasi berbasis virtual yang menjadikan internet sebagai pusat pengelolaan data dan aplikasi.

Beberapa fakta yang ditemukan selama praktik mengajar di antaranya sering tertinggalnya siswa ketika guru mempraktikkan tutorial konfigurasi,

akibatnya ada yang merasa jenuh, tidak fokus belajar, bermain *game*, dan mengobrol dengan temannya. Selain itu terdapat beberapa siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Ketika guru berhalangan mengajar beberapa siswa terlihat menonton tayangan *Youtube* yang tidak berkaitan dengan materi sekolah dibanding mencari informasi terkait materi materi belajar.

Pada tanggal 8 Maret 2019 observasi dilakukan dengan mewawancarai Ibu Dwi Puspitaningtyas, S.Pd sebagai wali kelas XI SIJA SMKN 26. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 10-15 siswa dari 36 siswa (36%) menonton *Youtube* dan bermain *game* saat pelajaran. Hal ini dilakukan diam-diam. Sekitar 10-13 siswa dari 36 siswa (32%) sering terlambat mengumpulkan tugas yang dikumpulkan secara *online*. Bahkan saat guru tidak mengingatkan batas terakhir pengumpulan tugas presentase mencapai angka 56% yaitu 20 siswa dari 36 siswa Masalah lainnya adalah ketika guru banyak mengajar dengan metode ceramah barisan yang duduk di belakang tidak fokus sehingga mereka tidak mendengarkan apa yang guru sampaikan.

Hal ini menunjukkan bahwa SRL (*Self-Regulated Learning*) masih kurang. Maka dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan kemandirian belajar, interaksi, dan partisipasi siswa di kelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Di sisi lain ditemukan beberapa siswa sudah memiliki kemandirian belajar yang baik. Mampu mengontrol apa yang mereka butuhkan untuk mencari pengetahuan ataupun *melatih* kemampuan yang menunjang akademik dengan mengikuti

kegiatan *IT Club*. Sehingga kondisi ini merupakan kesempatan untuk mempengaruhi beberapa siswa lainnya dengan tingkat SLR rendah.

Kendala lain ditemukan pada mata pelajaran ini adalah belum mempunyai silabus. Siswa yang belajar mandiri dengan strategi pembelajaran *peer tutoring* akan distimulus oleh guru untuk mencari bahan belajar yang topiknya sudah ditentukan oleh guru berdasarkan KI dan KD. Maka siswa belajar secara mandiri untuk menggali pengetahuan dari dalam dirinya dan mencari sebanyak-banyaknya informasi untuk menghadapi kesulitan-kesulitan bersama teman sekelompoknya dengan bimbingan dari guru.

Maka berdasarkan hasil observasi, salah satu langkah untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *peer tutoring*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Strategi Pembelajaran *Peer Tutoring* Dalam Meningkatkan *Self-Regulated Learning* (SRL) Pada Mata Pelajaran Platform Komputasi Awan Kelas XI Sistem Informasi Jaringan Dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa mengalami ketertinggalan melakukan konfigurasi saat guru menjelaskan tutorial konfigurasi.
2. Beberapa siswa kurang serius, tidak fokus dan kurang memperhatikan pembelajaran saat materi disampaikan dan berpusat pada guru.
3. Beberapa siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas.

4. Beberapa siswa terlihat sedang menonton tayangan *Youtube* yang tidak berkaitan dengan pelajaran dan bermain *game* saat pelajaran.
5. Beberapa siswa lebih senang memanfaatkan waktu kosongnya untuk menonton hiburan dibanding mencari materi belajar.
6. Mata pelajaran platform komputasi awan belum memiliki silabus.
7. Belum diterapkannya strategi pembelajaran peer tutoring di kelas tersebut.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan terhadap efektivitas strategi pembelajaran *peer tutoring* dalam meningkatkan *self-regulated learning* (SRL)
2. Ruang lingkup materi ajar penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Platform Komputasi Awan.
3. Objek penelitian dibatasi yaitu siswa kelas XI Jurusan Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Efektivitas Strategi Pembelajaran *Peer Tutoring* Dalam Meningkatkan *Self-Regulated Learning* (SLR) Pada Mata Pelajaran Platform Komputasi Awan Kelas XI Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan proses pembelajaran yang dapat menstimulus siswa kelas XI SIJA SMK Negeri 26 Jakarta untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Platform Komputasi Awan.
2. Mengetahui efektivitas pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *Peer Tutoring* dalam meningkatkan *Self-Regulated Learning (SLR)* pada mata pelajaran platform komputasi awan kelas XI Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan siswa lebih mengeksplorasi materi yang telah diberikan oleh guru, berpartisipasi aktif, dan kreatif solutif dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran berjalan. Sehingga pemahaman siswa akan lebih baik dan lebih cepat.
2. Bagi guru, bisa dijadikan alternatif yang baik dalam menerapkan strategi pembelajaran di kelas ketika mengajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, utamanya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah guna memberikan pelayanan pendidikan kepada anak didik untuk berpartisipasi secara optimal.