BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar BelakangMasalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju dan melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi berkualitas.

Menurut H. Horne (2008:24) pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental,yang bebas dan sadar kepada tuhan ,seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual emosional dan kemanusiaan dari manusia.

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar dan hasil belajar , maka dari itu kegiatan proses pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas , kontekstual, menantang dan menyenangkan menyediakan hal ini guru berarti sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan dilapangan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar.

Model pembelajaran Picture and Picture juga memberikan peluang bagi siswa untuk bekerjasama dalam berkelompok kecil untuk

menyelesaikan tugas dan mengembangkan ketrampilan sosial dan ketrampilan berfikir mereka, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam menuangkan ide-idenya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer,. Para peserta didik juga dapat memanfaatkan gambar yang ada di buku pelajaran maupun di internet untuk menganalisa hal-hal yang berkaitan dengan mata pelajaran simulasi digital.

Pembelajaran picture and picture adalah salah satu medol pembelajaran aktif yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis, seperti menyususn gambar secara berurutan menunjukan gambar,memberikan ketarangan gambar dan menjelaskan gambar.

Proses interaksi belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya selalu mengikutsertakan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan mengamati, merencanakan, meneliti, dan menemukan hasil sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari solusi yang tepat.Pendidikan juga merupakan hak asasi setiap manusia. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak pandemic COVID-19 yang kini mulai merabah ke dunia pendidikan,sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh

lembaga pendidikan .selain itu pemerintah juga membatasi interaksi antar banyak orang hal itu bertujuan untuk memutus mata rantai penyebar COVID-19.kebijakan tersebut tidak hanya berlaku di Negara Indonesia saja,tetapi juga di Negara-negara yag telah terpapar COVID-19. Dengan adanya kebijakan tersebut maka sekolah menerapkan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh .pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh era pendemic COVID-19 ini guru dituntut untuk memilih dan menggunakan metode lain agara bisa melakukan pembelajaran dengan baik agar proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan kata lain terciptalah interaksi eduktif . Pembelajaran di saat pendemic ini di bagi dua shift A dan shift B yang mana prosesnya di lakukan secara pergantian yang mana dilakukan shift A dari absensi 1-18 dilakukan pembelajaran pada hari senin,selasa,dan rabu dan shift B dari absensi 19-35 di lakukan pembelajaran pada hari kamis, jumat dan sabtu.

Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 9 Padang pada kurikulum 2013. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP. Simulasi Digital (Simdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simdig menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat 3 informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan

tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Salah satu sekolah di SMK Negeri 9 Padang adalah sekolah yang memiliki 2 jurusan unggulan yaitu: Jurusan Perhotelan dan Tata Boga .Para peserta didik harus memiliki kemampuan menggunakan dan memanfaatkan komputer sebagai media teknologi informasi dan komunikasi, untuk semua jurusan tanpa terkecuali agar dapat bersaing dengan tenaga kerja lainnya.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan pada tanggal 29 Maret 2021,di temukan beberapa fenomena seperti proses pembelajaran guru masih terfokus menggunakan buku teks saat mengajar siswa.Pada saat pembelajaran berlangsung kedua guru dengan kelas yang berbeda tersebut umumnya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah di depan kelas, guru tidak menggunakan pendekatan saintifik yang mana siswa di ajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan infomasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil.

Jika permasalahan tersebut terus berlanjut, maka akan berakibat pada hasil belajar siswa karena penerapan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional sulit dipahami dengan baik oleh siswa. Masalah ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Simdig Semester 1. Adapun KKM yang telah ditentukan sekolah pada mata pelajaran Simdig yaitu 65. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMK N 9 Padang ini dapat dilihat dari hasil

ujian tengah semester satu pada mata pelajaran Simdig. Berikut ini dapat dilihat data nilai hasil belajar Simdig siswa kelas X pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Siswa Kelas X SMK N 9 Pagang Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Persentasi nilai	
		<65 Tidak Tuntas	≥65 Tuntas
X Tata Boga 1	34 orang	14 orang(41%)	20 orang (59%)
X Tata Boga 2	36 orang	17 orang(47%)	19 orang(53%)
X Tata Boga 3	35 orang	17 orang(48%)	18 orang(52%)
X Tata Boga 4	35 orang	15 orang(44%)	20 orang (56%)
X Tata Boga 5	35 orang	18 orang(51%)	17 orang(49%)
X Tata Boga 6	36 orang	18 orang(50%)	18 orang(50%)
X Tata Boga 7	35 orang	20 orang(57%)	15 orang(43%)
X Perhotelan 1	36 orang	18 orang(50%)	18 orang(50%)
X Perhotelan 2	35 orang	15 orang (42%)	20 orang (58%)
X Perhotelan 3	35 orang	18 orang (51%)	17 orang (49%)
X Perhotelan 4	35 orang	18 orang (51%)	17 orang (49%)
X Perhotelan 5	34 orang	15 orang (44%)	19 orang (56%)
X Perhotelan 6	34 orang	17 orang (50%)	17 orang(50%)
	455 orang	48%	52%

Sumber : Guru Simdig Tahun Ajaran 2020-2021 SMK N 9 Padang.

Criteria ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Simdig adalah 65 terlihat bahwa nilai yang dibawah 65 persentasenya mencapai 48% terlihat bahwa hamper separuh siswa yang nilainya kurang dari

KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis sangat tertarik meneliti dan menyelidiki pengaruh *Model picture and picture* terhadap Hasil belajar di masa pandemic *covid-19*. Sehingga penelitian ini dapat memberi judul tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Smk Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2020/2021".

B. IdentifikasiMasalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

a. Kurangnya minat membaca dan ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran
b. Tidak adanya umpan balik dari siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang terlihat dari kurangnya semangat siswa dalam bertanya mengenai materi pembelajaran
c. Partisipasi dan kosentrasi siswa dalam belajar masih kurang.
d. Hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan luasnya permasalahan, maka penelitian ini hanya akan membahas tentang: Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Smk Negeri 9 Padang

Tahun Ajaran 2020/2021.

D. RumusanMasalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh *Model picture and picture* terhadap Hasil belajar di masa pandemic *covid-19* pada pembelajaran simulasi digital Kelas X di SMK N 9 Padang ?

E. TujuanPenelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar Simdig siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Picture and picture* di Kelas X SMK N 9 Padang

F. ManfaatPenelitian

Adapun manfaat yang diharapkan terhadap penelitian ini yaitu :

a. Untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran pada masa pendemic terhadap proses belajar mengajar Simdig Pada Siswa Kelas X Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021 di SMK N 9Padang.
b. Menjadi bahan masukan terhadap seluruh unsur yang terkait terhadap pembelajaran di SMK N 9Padang .