BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan adalah komunikasi yang diartikan bahwa dalam proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yakni pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai komunikan. Pendapat tersebut menekankan pendidikan itu berlangsung secara berencana dalam kelas secara tatap muka dan mengabaikan kegiatan pendidikan secara umum pada masyarakat dan pendidikan secara khusus dalam keluarga. Hal ini dapat dilihat pada pendapat berikutnya bahwa perbedaan antara komunikasi dan pendidikan terletak pada tujuan atau efek yang diharapkan. Ditinjau dari efek yang diharapkan itu, tujuan komunikasi sifatnya umum, sedangkan tujuan pendidikan sifatnya khusus, yakni meningkatkan pengetahuan seseorang mengenai sesuatu hal sehingga ia menguasainya.

Tujuan pendidikan akan tercapai jika secara minimal prosesnya komunikatif. Bagaimana caranya agar proses penyampaian suatu materi mata pelajaran oleh pengajar atau guru dan dosen (Komunikator) kepada para pelajar, murid atau siswa dan mahasiswa (Komunikan) harus terjadi secara tatap muka (*Face to Face*) dan secara timbal balik dua arah (*Two Why Communication*). Pengajar menyajikan materi pelajarannya sebaiknya bukan hanya dengan metoda ceramah saja sebaiknya dengan metoda diskusi. (Effendy, 2004:26)

Strategi komunikasi suatu langkah untuk mencapai tujuan yang direncanakan dengan melakukan berbagai aktivitas termasuk di dalamnya kegiatan, pesan dan media yang digunakan. Strategi dibutuhkan untuk mengatur suatu kegiatan berdasarkan arah yang telah di tentukan agar dapat mencapai sasaran atau tujuan dengan cara yang baik dan benar.

Strategi komunikasi dapat dilihat bahwa guru mempunyai strategi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan setiap siswa yang terlibat harus menjalankan semua tugas yang telah diterima demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Rahmat,2001:90)

Dalam menyampaikan materi, komunikasi tidak hanya dilakukan secara verbal saja namun terkadang komunikasi nonverbal lebih mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan, yakni materi pembelajaran. Komunikasi yang digunakan sebaiknya bersifat mengajak atau persuasif agar mampu membuat siswa terdorong untuk memperhatikan dan memahami apa yang sedang disampaikan oleh guru. Komunikasi yang tercipta harus mampu mengajak, membujuk, serta mengarahkan siswa untuk bersedia melakukan sesuatu yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, komunikasi yang tercipta adalah komunikasi yang bersifat persuasif.

Komunikasi persuasif adalah suatu kegiatan untuk mempengaruhi seseorang atau orang banyak agar berpendapat, bersikap, dan bertindak laku seperti yang diharapkan oleh komunikator. Secara umum, persuasif adalah setiap usaha untuk mempengaruhi tindakan atau penilaian orang dengan cara berbicara ataupun menulis. DeVito menjelaskan komunikasi persuasif adalah

pembicaraan persuasif mengetengahkan pembicaraan yang sifatnya memperkuat, memberikan ilustrasi, dan menyodorkan informasi kepada khalayak. (Riyaldi, 2016:13)

Komunikasi persuasif dalam proses pembelajaran sebaiknya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperlukan karena keberhasilan belajar siswa tidak hanya didukung oleh faktor eksternal, seperti guru dan proses pembelajaran, namun juga dipengaruhi oleh faktor internal yang muncul dari dalam diri siswa, yaitu motivasi belajar.

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Motivasi yang diperoleh ketika pembelajaran akan mengantarkan siswa pada kesadaran diri yang mampu membimbingnya untuk lebih bertanggung jawab terhadap sikapnya, baik dalam bidang akademis maupun sosial. Selain itu, motivasi juga akan nampak berpengaruh pada kepribadian siswa sehingga akan menumbuhkan pribadi yang lebih matang dalam menghadapi kehidupan.

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Namun hal ini hanya akan dapat dimunculkan jika terdapat rangsangan-rangsangan yang berasal dari luar pribadi siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dilakukan dengan orientasi meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya penciptaan komunikasi persuasif agar mampu merangsang siswa untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran serta mampu mengajak dan mempengaruhi siswa,

sehingga motivasi belajar akan muncul dari dalam diri siswa. (Hamzah, 2007:9)

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Dalam pendidikan formal hasil belajar diharapkan dapat menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam prestasi belajarnya. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar yang optimal. Proses belajar yang terjadi pada individu merupakan sesuatu yang penting, karena melalui belajar individu mengenal lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya.

Guru sebagai pendidik memiliki peranan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu wujud usaha untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki agar mampu dipahami siswa sehingga mampu mencapai kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Dengan melihat posisi seorang siswa yang seperti itu, maka diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Djamarah,2005:1-32)

Proses pembelajaran mempunyai peran sebagai penentu bagaimana pribadi siswa akan terbentuk. Seorang guru yang berperan sebagai pihak yang melakukan transfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa mempunyai adil yang besar dalam pembentukan pribadi siswa. Dalam proses pembelajaran tersebut, diperlukan sebuah komunikasi untuk membangun interaksi antara

guru dan siswa. Seorang guru harus mampu membangun komunikasi yang baik dengan siswa, dengan begitu perhatian dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran akan meningkat sehingga mampu mencapai prestasi yang optimal.

SMK Negeri 2 Pekanbaru merupakan SMK kelompok teknologi tertua di Provinsi Riau, yang telah berdiri sejak tahun 1959 sebagai sekolah swasta, dengan nama STM Karta Bakti. Pada tahun 1967 sekolah ini di jadikan sekolah negeri dengan nama STM Negeri Pekanbaru, merupakan satu-satunya sekolah teknik menengah negeri di Provinsi Riau, memiliki 3 jurusan yaitu Jurusan Bangunan, Mesin dan Listrik.

Nama STM Negeri Pekanbaru bertahan sampai beberapa dekade, hingga diganti dengan SMK Negeri 2 Pekanbaru di era 90-an, yang saat itu memiliki 5 Jurusan, yaitu Teknik Bangunan, Mesin Produksi, Otomotif, Elektronika, dan Listrik.

Tahun 1996 sekolah ini dipecah menjadi 2 sekolah, yakni SMK Negeri 2 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Pattimura No. 14 dengan 3 Jurusan, yaitu Teknik Mesin, Otomotif, dan Bangunan, sementara SMK Negeri 5 Pekanbaru yang beralamat di rumbai dengan 2 Jurusan yaitu Teknik Listrik dan Elektronika.

Pembagian sekolah menjadi 2 sekolah ini, belum dapat secara otomatis meningkatkan jumlah siswa yang diterima di SMK, karena kemampuan jurusan terutama dalam peralatan dan guru kejuruan. Jadi pada dasarnya daya tampung kedua sekolah itu sama dengan satu sekolah yang lama.

Karena animo masyarakat untuk memasuki SMK meningkat dari tahun ketahun, maka SMK Negeri 2 Pekanbaru perlahan-lahan menambah jurusan dan bidang keahlian yang memungkinkan, dengan pedoman dasar hasil *Re Engineering* yang dilaksanakan sekolah bersama dengan Bapeda Kota Pekanbaru.

Bidang Keahlian Listrik kembali dibuka, dengan Program Keahlian Listrik Industri. Tahun-tahun berikutnya program keahlian dan jurusan selalu dikembangkan hingga saat ini. SMK Negeri 2 Pekanbaru memiliki 8 program studi keahlian dengan 15 paket keahlian.

Tahun 2006 Program keahlian Automotif mendapat predikat sebagai sekolah nasional bertaraf Internasional, dengan program Keahlian *Advance Automotive*. Akhir tahun 2007 SMK Negeri 2 Pekanbaru ditetapkan sebagai sekolah nasional berstandar Internasional. Dengan demikian seluruh program keahlian yang ada disekolah ini diakui sebagai sekolah berstandar Internasional.

Perkembangan berikutnya pada akhir 2008, diprogramkan menjadi SMK SBI model invest ADB, kegiatannya dimulai tahun 2010 dengan tugas tambahan membimbing 3 sekolah aliansi yang diharapkan 4 tahun kedepan telah menjadi sekolah berstandar Internasional. Tahun 2013 SMK SBI dihapuskan sesuai dengan keputusan mahkamah konstitusi waktu itu. Dengan demikian, SMK Negeri 2 Pekanbaru termasuk salah satu sekolah yang di anulir jadi SMK SBI.

Tahun 2013 itu juga Status SMK Negeri 2 kembali di tingkatkan oleh Kementrian Pendidikan dan Budaya, menjadi sekolah rujukan dimana sekolah rujukan ini untuk Provinsi Riau waktu itu hanya ada 2 sekolah. Tahun Pelajaran 2013/2014, dengan diberlakukannya kurikulum SMK 2013, SMK Negeri 2 Pekanbaru sebagai sekolah rujukan, didaulat menjadi salah satu sekolah yang menjadi senter pelaksanaan kurikulum 2013 tersebut dan mendapat tugas tambahan membimbing sekolah lain dalam pelaksanaan kurikulum ini, untuk kota Pekanbaru dan Provinsi Riau. dengan demikian seluruh aktifitas pelaksanaan kurikulum 2013 dimotori oleh SMK Negeri 2 Pekanbaru.

Kemudian penggantian Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengeluarkan keputusan tentang penundaan pelaksanaan kurikulum 2013, dan sebagai senter, otomatis untuk SMK di Kota Pekanbaru, kurikulum 2013 ini hanya dilaksanakan di SMK Negeri 2 Pekanbaru dan 2 sekolah lain yang telah melaksanakan lebih dari 2 semester ketika peraturan tersebut dikeluarkan dan SMK Negeri 2 tentunya berfungsi sebagai *Pilot Project* Evaluasi kurikulum 2013 tersebut.

Selama lebih dari 4 dekade sejak sekolah ini dijadikan sekolah negeri, telah pernah dipimpin oleh 10 orang kepala sekolah ditambah 3 orang pelaksana tugas kepala sekolah (PLT) yang dijabat mulai dari kepala bidang dikmenjur, pengawas, hingga guru senior di sekolah ini.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 2 Pekanbaru, adapun program keahlian yang telah ditetapkan pada tahun ajaran 2017/2018 yaitu :

Tabel 1.1
Program Keahlian SMK Negeri 2 Pekanbaru

NO	PROGRAM KEAHLIAN	KOSENTRASI KEAHLIAN	JUMLAH SISWA
1	Teknik Mesin dan Las	1. Teknik Permesinan 2. Teknik Pengelasan	269
2	Teknik Bangunan	1. Teknik Permodelan dan Informasi Bangunan 2. Teknik Konstruksi & Properti	372
3	Teknik Survey & Pemetaan	1. Geomatika	135
4	Teknik Otomotif	1. Teknik Kendaraan Ringan 2. Teknik Bisnis Sepeda Motor 3. Bodi Otomotif	416
5	Teknik Listrik	1. Teknik Instalasi Tenaga Listrik 2. Teknik Jaringan Tenaga Listrik	201
6	Teknik Elektronika	1. Teknik Elektronika Industri 2. Teknik Audio Video	294
7	Teknik Kimia	1. Teknik Kimia Industri 2. Teknik Kimia Analisis	181
8	Teknik Informasi dan Komputer	1. Teknik Komputer dan Jaringan 2. Teknik Rekayasa Perangkat Lunak	361
TOTAL	8	16	2229

(Sumber : SMK Negeri 2 Pekanbaru, pada tanggal, 11 Agustus 2017)

Berdasarkan sumber dokumentasi dari tabel diatas maka peneliti akan melakukan penelitian di Program Keahlian Teknik Informasi dan Komputer. Adapun alasan peneliti berdasarkan pra observasi yang dilakukan dapat dilihat dari dalam proses pembelajaran di kelas, sebagaimana strategi komunikasi persuasif yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa. adapun hasil belajar dan motivasi dapat dibuktikan dari beberapa perwakilan siswa yang telah mengharumkan nama Sekolah SMK Negeri 2 Pekanbaru atas prestasi dari ajang olympiade, baik dari tingkat Kota Pekanbaru, tingkat Provinsi Riau, dan Tingkat Nasional.

Inilah hasil dari prestasi siswa Program Keahlian Teknik Informasi dan Komputer dari tabel berikut :

Tabel 1.2

Daftar Prestasi Siswa Program Keahlian Teknik Informasi dan Komputer

No	Nama Siswa	Kegiatan	Peringkat	Tempat	Tanggal	Kelas
1	Riat Rayhendra	LKS Tingkat Provinsi Riau di Pekanbaru	Juara I	Dinas Pendidikan Provinsi Riau	27-04-2013	RPL
2	Ryan Anjasmara	LKS Networking Tingkat Kota Pekanbaru	Juara II	Dinas Pendidikan Provinsi Riau	23-04-2014	TKJ
3	Ahmad Adli	LKS Web Design Tingkat Kota Pekanbaru	Juara II	Dinas Pendidikan Provinsi Riau	23-04-2014	RPL
4	Martin	Lomba Poster Menggunakan GIMP	Juara I	Politeknik Caltex Riau	27-05-2014	RPL
5	Ryan Anjasmara	LKS Packet Tracer Tingkat Kota Pekanbaru	Juara II	Politeknik Caltex Riau	27-05-2014	TKJ
6	Suardiantara	LKS Networking Tingkat Kota Pekanbaru	Juara II	Dinas Pendidikan Provinsi Riau	23-04-2015	TKJ
7	Ray Hartono	LKS Web Design Tingkat Kota Pekanbaru	Juara II	Dinas Pendidikan Provinsi Riau	23-04-2015	RPL
8	Suardiantara	Sumatra Cisco Contest	Juara I	Politeknik Caltex Riau	28-03-2016	TKJ
9	Adam Permana	Lomba Jaringan	Juara I	Politeknik Caltex Riau	28-03-2016	TKJ
10	Ray Hartono	Lomba Web Desain	Juara II	Dinas Kominfo Provinsi Riau	30-03-2016	RPL
11	Ray Hartono	Lomba Web Desain	Juara I	Dinas Kominfo Provinsi Riau	2017	RPL

(Sumber : Program Teknik Informasi dan Komputer, pada tanggal 11 Agustus 2017)

Program Keahlian Teknik Informasi dan Komputer di SMK Negeri 2 Pekanbaru dibagi menjadi 2 yaitu :

Tabel 1.3
Kosentrasi Rekayasa Perangkat Lunak

NO	KOSENTRASI	KELAS	JUMLAH KELAS	JUMLAH SISWA
1	Teknik Jaringan Komputer	X, XI, XII	1. X = 3 2. XI= 2 3. XII=2	1. X = 108 2. XI= 73 3. XII= 73
2	Rekayasa Perangkat Lunak	X, XI, XII	1. X = 1 2. XI= 1 3. XII= 1	1. X = 36 2. XI= 35 3. XII=36

(Sumber : Program Teknik Informasi dan Komputer, tanggal 11 Agustus 2017)

Dapat dilihat dari tabel diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada konsentrasi rekayasa perangkat lunak, karena dari kelas 10-12 siswa di konsentrasi rekayasa perangkat lunak hanya 1 kelas pertingkatnya dengan siswa yang lebih sedikit, yang nantinya mempermudah peneliti dalam mendapatkan informasi. Kompetensi keahlian konsentrasi rekayasa perangkat lunak di buka pada tahun ajaran 2009/2010, dengan pertimbangan bahwa kemajuan teknologi komputer membutuhkan tenaga kerja untuk pengelolanya.

Berdasarkan pra penelitian yang peneliti lakukan dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Pekanbaru telah diterapkan program 5 hari atau *Fullday*. Dimana *fullday* ini adalah proses belajar mengajar yang dimulai dari hari Senin s/d Jum'at dengan konsep 8 jam dari pukul 07.00-16.00 WIB adalah waktu pembelajaran yang lama, sehingga siswa mengalami kelelahan baik pikiran maupun kondisi tubuh, maka konsentrasi belajarpun menurun, demikian pula apabila siswa mulai jenuh/bosan hal ini kurangnya antusiasasi dalam menerima pelajaran yang mengakibatkan sebagian dari siswa tidak

memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Masih rendahnya fasilitas sekolah dengan spesifikasi RAM pada komputer yang kurang mencakup dalam pembelajaran pemograman. Hambatan lain yang berasal dari siswa yaitu yang masih malu dan takut untuk mengungkapkan pendapat maupun bertanya. Maka dari pada itu strategi komunikasi yang digunakan guru harus mampu mengajak, membujuk, mengarahkan dan memberikan kebutuhan siswa pada tujuan pembelajaran, serta mampu membuat siswa terdorong untuk memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga motivasi yang yang diberikan oleh guru dapat diterima oleh siswa, namun motivasi tidak hanya timbul dan dipengaruhi oleh guru, akan tetapi juga di pengaruhi individu siswa.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Strategi Komunikasi Persuasif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Studi pada SMK Negeri 2 Pekanbaru)”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Program *fullday* hambatan guru dan siswa dala pembelajaran, karena siswa mengalami kelelahan baik pikiran dan kondisi tubuh maka kosentrasi siswa dalam menerima pelajaran menurun.
2. Masih rendah daya serap siswa dalam menerima materi yang diberikan.
3. Masih rendah nya fasilitas sekolah dalam proses pembelajaran dikelas.

4. Peran guru dalam menyampaikan materi harus dapat mudah dimengerti dan membangun motivasi lebih ditingkatkan lagi.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat fokus penelitian ini adalah strategi komunikasi, faktor hambatan, dan upaya mengatasi hambatan komunikasi persuasif guru untuk meningkatkan motivasi belajar.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi komunikasi persuasif yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru?
2. Apa saja faktor hambatan guru dalam proses komunikasi persuasif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru?
3. Upaya mengatasi hambatan proses komunikasi persuasif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik

informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Masalah Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui strategi komunikasi persuasif yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui faktor hambatan guru dalam proses komunikasi persuasif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui upaya mengatasi hambatan proses komunikasi persuasif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian teknik informasi dan komputer konsentrasi rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Pekanbaru.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa/i yang ingin mengadakan penelitian dan dapat memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan ilmu komunikasi khususnya dalam mengetahui cara strategi komunikasi persuasif untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi masukan kepada SMK Negeri 2 Pekanbaru dan juga sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti lainnya yang berminat terhadap permasalahan yang sama.