

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan formal merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) guna mendukung proses pembangunan Indonesia dalam memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang terampil. Untuk mengoptimalkan peningkatan SDM perlu disesuaikan antara pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan individu dengan jalur pendidikan formal yang diberikan. Salah satunya adalah melalui sekolah menengah kejuruan (SMK).

Pendidikan kejuruan adalah bagian sistem pendidikan nasional yang dipersiapkan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang dibutuhkan oleh lapangan pekerjaan. Dengan demikian, mereka mampu mengembangkan potensi diri dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan, menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 ayat 3, menyebutkan bahwa:

”Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk kehidupan mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya”.  
(Dalam jurnal Kajian Kebijakan Kurikulum SMK).

Kejuruan yang dirasakan memiliki peran penting saat ini yaitu kebutuhan terhadap lulusan ilmu komputer. Masih banyak perusahaan, industri sektor swasta maupun pemerintah yang belum memiliki tenaga dalam bidang ilmu komputer.

Hal ini semakin penting terutama berkaitan dengan otonomi daerah. Banyak daerah yang berusaha untuk meningkatkan pelayanan publik dan teknologi komunikasi dan informasi dalam meningkatkan kualitas lembaga-lembaga pendidikan di daerahnya masing-masing.

Salah satu SMK yang bergerak di bidang kejuruan informatika sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, yaitu SMK Informatika Bandung. SMK Informatika Bandung merupakan sekolah yang bergerak dalam bidang IT dan didirikan pada tahun 2000. SMK ini merupakan salah satu SMK swasta yang sudah terakreditasi A atau sudah memiliki level yang sama dengan sekolah negeri favorit. Sekolah ini juga merupakan sekolah yang pertama di kota Bandung dalam bidang teknologi informasi, dengan membuka 2 Program Keahlian yaitu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kedua jurusan ini merupakan jurusan yang banyak dibutuhkan oleh industri perusahaan. Oleh karena itu, Kepala Sekolah SMK Informatika banyak memfasilitasi bagi para siswa untuk dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam kedua bidang ini. Fasilitas yang diberikan oleh sekolah dalam menunjang pembelajaran yaitu berupa laboraturim memadai untuk masing-masing jurusan, menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang berkembang, dan tenaga pengajar profesional yang berlatar belakang pendidikan teknik informatika.

SMK Informatika Bandung berdiri dengan cita-cita ingin mencerdaskan bangsa dan mengurangi pengangguran, khususnya di bidang Teknologi Informasi dan dapat memiliki permintaan pasar tenaga menengah secara lokal (nasional) maupun Internasional dan dapat mengembangkan dirinya secara mandiri. Dari

sekian banyak keahlian, yang banyak dibutuhkan pasar kerja adalah tenaga menengah dalam bidang Teknologi Informasi/Komputer.

Hal yang menarik dan yang membedakan dengan SMK Informatika lain yaitu SMK Informatika Bandung setiap minggu mewajibkan tiap siswa untuk membuat presentasi individu mengenai jurusan mereka, dengan maksud untuk mengasah kreatifitas dan melatih kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan industri yang sebenarnya. Presentasi ini digelar secara terbuka, sehingga selain penguji, guru-guru dan teman-teman satu sekolah, alumni pun datang untuk membantu memberikan *feedback* pada setiap siswa yang presentasi.

Selain presentasi secara individu, SMK Informatika juga mengadakan *The Best Presentation*, dimana pada presentasi ini sedikit berbeda dengan presentasi individu. Pada presentasi ini dihadirkan wakil dari perusahaan-perusahaan terbaik yang bekerja sama dengan SMK Informatika untuk melihat presentasi siswa, hal ini dirancang agar perusahaan dapat mencari cikal bakal calon karyawannya. Bahan yang di presentasikan yaitu sesuai dengan minat dari masing-masing siswa, sehingga siswa dapat dengan optimal mengeksplor kemampuannya. Dari presentasi ini, siswa mampu membuat aplikasi sendiri untuk dapat di tandingkan pada kejuaraan-kejuaraan informatika.

Materi pelajaran pada SMK Informatika mencakup empat bidang yaitu Normatif, Adaptif, Produktif dan Muatan Lokal. Untuk pembelajaran Normatif, Adaptif serta Muatan Lokal memiliki materi pelajaran yang sama dengan SMA (sekolah menengah atas) yaitu pelajaran Agama, Olahraga, PKN, Matematika, Fisika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, IPS, Bahasa Sunda dan PLH. Hal yang membedakan SMK dan SMA yaitu pada bidang pembelajaran Produktif,

yaitu pelajaran yang sesuai dengan jurusan yang dipilih oleh siswa. Untuk pelajaran produktif ini yaitu untuk jurusan TKJ mempelajari Web Design dan Design Grafis. Alasan pengambilan kedua mata pelajaran tersebut bahwa lulusan Program Keahlian TKJ selain harus menguasai jaringan, juga harus menguasai bahasa pemrograman dan perencanaan keindahan gambar. Sedangkan untuk jurusan RPL yaitu Animasi Dasar, alasan pengambilannya adalah bahwa siswa selain harus menguasai keterampilan pemograman, juga harus menguasai perkembangan dunia animasi. Kedua jurusan ini diharapkan mampu mengaplikasikan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan dunia industri saat ini.

SMK Informatika Bandung memiliki tujuan pembelajaran demi menciptakan siswa-siswa yang berprestasi serta berkualitas dalam jurusan yang diambil dan siswa mampu bersaing dengan sekolah-sekolah sederajat lainnya. Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), prestasi merupakan hal yang penting. Setiap siswa diharapkan mampu mencapai prestasi yang optimal. Hal ini dikarenakan prestasi belajar yang tinggi masih dilihat sebagai prediktor yang penting untuk menentukan keberhasilan individu untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, juga sebagai landasan karir di masa yang akan datang. Di lingkungan sekolah khususnya SMK, prestasi belajar siswa dapat dilihat dari evaluasi pembelajaran, seperti nilai ulangan harian, hasil ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS), dan uji kompetensi menurut jurusan yang diambil yang kemudian diakumulasikan berupa nilai raport.

Untuk menunjang prestasi siswa, SMK Informatika Bandung mengadakan pembinaan dalam menunjang pembelajaran siswa dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan siswa dalam menjalankan pembelajaran. Hal ini diharapkan agar siswa mampu berprestasi dan dapat belajar dengan optimal. Pembinaan ini dilakukan secara khusus oleh wali kelas yang dilakukan setiap seminggu sekali. Pembinaan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi sekolah dalam mengaasi permasalahan-permasalahan siswa baik yang berupa akademik maupun non akademik.

Sistem penilaian dalam pembelajaran dan pencapaian prestasi siswa SMK Informatika Bandung dilihat dari absensi kehadiran sebanyak 80%, nilai ulangan harian, UTS (ujian tengah semester), UAS (ujian akhir sekolah), serta nilai presentasi yang sesuai dengan nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Untuk penetapan nilai KKM, SMK Informatika Bandung menetapkan nilai KKM untuk seluruh mata pelajaran yaitu 75. Nilai KKM yang ditetapkan ini berdasarkan dari penentuan nilai *intake* (nilai rata-rata mata pelajaran siswa), Kelas X diambil dari nilai SKHUN SMP, pada saat siswa mendaftar, Kelas XI diambil dari nilai raport akhir semester genap pada saat siswa naik kelas ke kelas XII, Daya Dukung (diambil dari latar belakang guru) dan Kompleksitas soal. Penentuan nilai *intake*, daya dukung dan kompleksitas berdasarkan panduan dari BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Nilai KKM yang ditentukan ini guna mendukung prestasi siswa serta memiliki kemampuan dalam pencapaian hasil UN (Ujian Nasional) yang baik saat berada di kelas XII nanti, serta dapat memasuki dunia pendidikan yang lebih tinggi atau dunia kerja yang terbaik.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka siswa-siswa di SMK Informatika Bandung diharapkan dapat mencapai prestasi yang baik yang terlihat salah satunya dari pencapaian nilai KKM yang telah ditentukan, memiliki keterampilan untuk kehidupan mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan yang diambil pada SMK Informatika Bandung.

Faktanya, belum semua siswa-siswa di SMK Informatika yang dapat mencapai atau berada diatas nilai KKM yang ditetapkan oleh Sekolah. Berdasarkan data yang di dapat dari bagian kurikulum didapatkan bahwa siswa-siswa yang masih banyak memiliki nilai di bawah KKM yaitu siswa-siswa kelas XI. Nilai rata-rata yang dimiliki siswa-siswa kelas XI yaitu 60-70. Selajutnya peneliti melakukan wawancara pada guru mengenai nilai KKM yang belum dapat dicapai oleh siswa kelas XI. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengatakan bahwa prestasi siswa yang belum dapat mencapai nilai KKM ini salah satunya disebabkan karena siswa kelas XI banyak yang telat bahkan tidak mengumpulkan tugas, selain itu saat pembelajaran di kelas siswa banyak yang tidak aktif bertanya saat tidak memahami materi, akan tetapi bertanya hal-hal yang tidak terkait dengan materi pelajaran, siswa juga kurang mampu berkonsentrasi memperhatikan guru saat penyampaian materi, sering kali siswa mengobrol dengan teman serta tak jarang keluar kelas saat jam pelajaran. Selain itu beberapa siswa juga lebih sering bekerjasama dalam pengerjaan ulangan maupun saat ujian. Hal inilah yang mengakibatkan pencapaian nilai siswa yang di bawah KKM.

Prestasi merupakan hal yang penting bagi siswa dimana hal ini tampak pada perilaku sebagian siswa yang memiliki target untuk mendapatkan nilai yang baik dalam setiap mata pelajaran. Menurut Gage & Berliner (1992) faktor-faktor

yang berpengaruh terhadap prestasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal diantaranya adalah intelegensi, bakat, motivasi, sikap, minat, kondisi fisik, dan perhatian), sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari lingkungan rumah, lingkungan tempat proses belajar atau sekolah itu sendiri, dan lingkungan situasional baik sosial, dan non sosial.

Jika dilihat dari intelegensi, siswa kelas XI memiliki tingkat kecerdasan *average* atau rata-rata. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil psikotes siswa saat akan memasuki kelas XI. Ditinjau dari segi minat, sebagian besar siswa masuk ke SMK Informatika karena memang keinginan dari siswa itu sendiri, dikarenakan memang menyukai jurusan informatika dan ingin memperdalam ilmunya di Sekolah yang dapat memfasilitasi jurusan tersebut, namun beberapa ada yang dikarenakan anjuran orang tua untuk bersekolah di SMK Informatika Bandung. Sedangkan jika dilihat dari segi bakat, rata-rata siswa kelas XI memiliki bakat dalam pelajaran aplikasi grafis, sistem komputer, dasar jaringan dan pemrograman *web*, ini terlihat dari hasil nilai rapport keempat mata pelajaran tersebut yang hasilnya dapat mencapai diatas nilai KKM.

Berdasarkan wawancara dengan 15 orang siswa kelas XI, Mereka mengatakan bahwa pada awalnya mereka memiliki target nilai dan strategi belajar untuk mencapai prestasi yang mereka inginkan, namun tidak dilakukan secara efektif. Mereka cenderung belajar sesuai dengan *mood*, yaitu saat suasana hati mereka sedang ingin mengerjakan tugas atau belajar saja. Mereka belum dapat menetapkan jadwal teratur dalam belajar di rumah maupun mencari sumber lain dalam menunjang pembelajaran mereka.

Kebanyakan dari mereka belajar dengan menggunakan prinsip sistem kebut semalam (SKS), yaitu belajar saat sudah mendekati ujian atau ulangan. Saat di kelas siswa mengeluhkan suasana belajar yang membosankan. siswa juga cenderung kurang mampu mempertahankan perhatiannya untuk mendengarkan materi yang disampaikan guru. Meskipun beberapa dari mereka dapat memusatkan perhatian pada guru. Selain hal tersebut, siswa juga mengeluhkan bahwa mereka kesulitan dalam membagi waktu belajar dengan istirahat, karena jam pulang sekolah yaitu jam 14.10 dan beberapa mengikuti ekstrakurikuler yang biasa diadakan saat pulang sekolah. sehingga mereka sampai di rumah sudah terlalu sore, sehingga mengakibatkan saat pulang sekolah mereka sudah kelelahan. Mereka memiliki anggapan bahwa jika nilai yang belum maksimal ini dapat dibantu dengan mengikuti remedial yang diadakan guru mata pelajaran, baik dengan melakukan ujian ulang maupun mengerjakan tugas tambahan yang diberikan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Lain halnya dengan beberapa siswa kelas XI yang lain, mereka berpendapat bahwa telah memiliki perencanaan dalam belajar yaitu 30 menit sehari, walaupun kadang perencanaan tersebut tidak terealisasi sepenuhnya. menurut mereka prestasi yang dimiliki sekarang memang belum maksimal dan memuaskan, seharusnya mereka masih bisa mendapatkan nilai serta hasil pembelajaran yang lebih baik lagi. Nilai-nilai ujian maupun ulangan yang masih berada di bawah KKM menurut mereka disebabkan karena mereka kurang mampu dalam membagi waktu serta membuat strategi belajar yang tepat dan sesuai dengan kemampuan mereka yang dapat menunjang nilai yang lebih baik lagi.



Hal lain yang menyebabkan nilai-nilai siswa di bawah KKM yaitu kurangnya motivasi yang dimiliki beberapa siswa kelas XI yang dapat menghambat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, seperti tidak mengerjakan tugas yang dirasa sulit, keluar kelas saat guru mengajar. Selain hal itu, siswa juga kurang memiliki keyakinan diri, terlihat pada saat ulangan mereka juga cenderung untuk memilih cara mencontek teman karena tidak yakin bisa mendapatkan nilai yang bagus, mereka juga lebih sering menyalin tugas teman karena merasa pekerjaan teman lebih baik dari yang dikerjakannya. Akan tetapi terdapat beberapa siswa yang mengatakan sudah memiliki waktu belajar khusus di rumah, serta mengikuti les *private* dari orang tua, namun tetap mendapatkan nilai ujian yang kecil.

Kurangnya persiapan yang dimiliki siswa dalam menghadapi kegiatan belajar juga menjadi salah satu penyebab nilai KKM rendah, misalnya mereka tidak pernah membaca materi sebelum sekolah, belajar saat akan ujian saja, bahkan beberapa siswa mengaku tidak belajar sama sekali saat akan menghadapi ulangan. Beberapa siswa juga mengaku kesulitan dalam berkonsentrasi penuh pada saat kegiatan belajar di kelas. Hal ini terlihat pada saat guru yang mengajar dianggap tidak menarik, sehingga mereka tidak menyukai mata pelajaran tersebut yang pada akhirnya siswa memperlihatkan tingkah laku mengobrol di kelas, bahkan beberapa siswa tidak jarang keluar masuk kelas pada saat mata pelajaran sedang berlangsung.

Hal ini diperkuat dengan Data Permasalahan Siswa (DPS) yang peneliti berikan pada siswa-siswa kelas XI, didapatkan data bahwa permasalahan terbesar yang dihadapi oleh siswa kelas XI yaitu pertama, pada item pernyataan siswa

kurang memanfaatkan waktu untuk belajar. Hal ini sesuai dengan data wawancara peneliti dengan guru yang menyebutkan bahwa siswa kurang dapat memanfaatkan waktu belajar di kelas dengan sebaik mungkin. Kedua, pada item pernyataan kesulitan dalam membagi waktu, sehingga siswa kurang dapat membagi waktu dalam belajar dan bermain. Ketiga pada item yang menyatakan bahwa siswa tidak memiliki perencanaan dalam belajar, sehingga dalam proses pembelajaran tidak dapat mencapai hasil yang diinginkan karena siswa belum dapat merealisasikan perencanaan yang sudah dibuat untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Keempat pada item pernyataan bahwa siswa tidak mengetahui cara belajar yang efektif, sehingga siswa kesulitan dalam mencapai prestasi yang telah ditetapkan dan diharapkan.

Menurut **Hurlock (1980: 220)** siswa sekolah menengah termasuk usia remaja awal yang mempunyai usia berkisar 13/14 tahun sampai 16/18 tahun. Ciri dari remaja juga memiliki minat terhadap prestasi, kemandirian dan minat terhadap pendidikan. Minat terhadap pendidikan ini menggambarkan bahwa remaja dapat menyesuaikan diri dengan baik di sekolah, baik dengan masalah-masalah akademik maupun sosial.

Dalam mencapai prestasi yang baik ternyata tidak hanya dipengaruhi dari taraf kecerdasan atau tingkat intelegensi saja. Akan tetapi, pengaturan diri siswa dalam menetapkan target yang terarah serta strategi belajar untuk mencapai target tersebut, kemampuan siswa untuk melaksanakan strategi belajar, dan kemampuan siswa mengadakan evaluasi atas usahanya yang selama ini telah dilakukan, juga mempengaruhi keberhasilan siswa dalam meraih prestasi belajar yang optimal.

Kemampuan mengatur diri siswa dalam proses belajar ini sering disebut dengan kemampuan *Self Regulated Learning* (SRL).

*Self-regulated learning* sendiri dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan kemandirian belajar atau regulasi diri dalam pembelajaran. Sedangkan menurut **Zimmerman (dalam Woolfolk, 2004)**, bahwa *self regulated learning* merupakan sebuah proses dimana individu mengaktifkan, kognisi, perilaku dan perasaannya secara sistematis dan mampu berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Menurut **Schunk dan Zimmerman (1988)**, *Self regulated learning* dapat berlangsung apabila individu secara sistematis mengarahkan perilakunya dan kognisinya dengan cara mempertanggung jawabkan tugas-tugas, dapat menginterpretasikan pengetahuan yang didapatkan dari hasil belajar, mengulang-ulang informasi untuk mengingat serta mengembangkan kemampuan belajar dan mengantisipasi hasil belajarnya.

Siswa yang belajar dengan regulasi diri mentransformasikan kemampuan-kemampuan mentalnya menjadi keterampilan-keterampilan dan strategi akademik. Hal ini dapat menunjang siswa dalam mencapai prestasi yang lebih baik. *Self-regulated learning* juga merupakan suatu kemampuan mental atau keahlian akademis, tidak mengukur intelegensi dan tidak mengukur karakteristik pribadi secara genetis, namun merupakan proses yang mengarahkan individu dengan cara mengubah kemampuan mental mereka menjadi keahlian akademis (**Schunk dan Zimmerman: 1998 dalam Loretta**).

Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut dengan judul penelitian **“Hubungan *Self-Regulated Learning* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Informatika Bandung”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), prestasi merupakan hal yang penting. Setiap siswa diharapkan mampu mencapai prestasi yang optimal. Hal ini dikarenakan prestasi belajar yang tinggi masih dilihat sebagai prediktor yang penting untuk menentukan keberhasilan individu untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, juga sebagai landasan karir di masa yang akan datang. Di lingkungan sekolah khususnya SMK, prestasi belajar dinyatakan dengan tinggi atau rendah pada hasil evaluasi belajar siswa berupa nilai ujian ataupun nilai raport. Dengan demikian, prestasi belajar adalah proses penilaian dalam menggambarkan seberapa jauh keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan kriteria yang telah ditentukan.

Begitu pula halnya dengan SMK Informatika Bandung yang memiliki tujuan pembelajaran demi menciptakan siswa-siswa yang berprestasi serta berkualitas dalam jurusan yang diambil. Serta mampu menjalankan pembelajaran secara mandiri baik kognisi maupun sosial. Diharapkan pula untuk dapat mencapai nilai KKM yang telah ditentukan dan juga memiliki keterampilan untuk kehidupan mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan yang diambil pada SMK Informatika Bandung.

Faktanya pada siswa kelas XI kebanyakan memiliki nilai di bawah KKM, hal ini dikarenakan siswa kesulitan membagi waktu antara belajar dan istirahat. Jam pembelajaran di sekolah hingga sore mengakibatkan mereka sudah kelelahan sampai di rumah, sehingga tidak mampu lagi untuk mengatur waktu belajar tambahan. Selain itu, mereka menyebutkan sudah menetapkan berbagai

perencanaan demi mencapai prestasi yang baik, tetapi hal tersebut belum sepenuhnya terealisasi. Dalam proses belajar mereka mengikuti *mood* (suasana hati) Mereka menyadari bahwa nilai yang mereka capai selama ini masih belum mencapai hasil yang maksimal, tapi mereka belum mampu mengarahkan usaha-usaha untuk memperbaiki dan mencapai prestasi yang tinggi.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan dapat mencapai kemandirian, baik dalam sosial ekonomi dan pembelajaran. Siswa yang mandiri akan cenderung memilih dan bertanggung jawab atas dirinya. Kemandirian ini juga berbanding lurus dengan kemampuan siswa untuk mengatur dirinya terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan tercermin pada saat proses belajar, dimana siswa seharusnya dapat 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 atas dirinya agar dapat berprestasi dan dapat menghadapi tantangan dunia industri.

Kecenderungan siswa untuk mengatur dirinya dalam proses pembelajaran ini disebut *Self-regulated Learning*. *Self-regulated learning* merupakan merupakan sebuah proses dimana individu mengaktifkan, kognisi, perilaku dan perasaannya secara sistematis dan mampu berorientasi pada pencapaian tujuan. Siswa yang belajar dengan regulasi diri mentransformasikan kemampuan-kemampuan mentalnya menjadi keterampilan-keterampilan dan strategi akademik (Zimmerman, 2002). Kemampuan *Self-regulated learning* sendiri dibutuhkan siswa agar mampu mengatur dan mengarahkan dirinya sendiri, mampu menyesuaikan dan mengendalikan diri dalam menghadapi tugas-tugas

pembelajaran. **Zimmerman (1989, hal. 329-330)**. *Self-regulated learning* juga penting bagi semua jenjang akademis, karena *Self-regulated learning* dapat diajarkan, dipelajari dan dikontrol.

Pada umumnya, siswa yang berhasil adalah siswa yang menggunakan strategi *self-regulated learning* dan sebagian besar sukses di sekolah. Hal positif lain dari *self regulated learning* berada pada penentuan tujuan, perencanaan, dan memonitor diri yang menjadi aspek penting bagi prestasi anak dan remaja (**Anderman & Wolters, 2006; Schunk, Pintrich, & Meece, 2008; Wigfield & lainnya, 2006, dalam Santrock, 2009: 498**). Oleh karena itu, pentingnya siswa memiliki kemampuan *self regulated learning* untuk menunjang keberhasilan proses belajarnya.

Proses *self-regulated learning* sama seperti proses pada *self-regulation* dibagi menjadi 3 (tiga) fase, yaitu *forethought, performance or volitional control* dan *self-reflection*. Ketiga fase tersebut merupakan proses yang saling berhubungan. Fase yang pertama yaitu ***Forethought (perencanaan)***. Fase ini merupakan suatu proses yang terjadi sebelum adanya usaha-usaha dari siswa kelas XI untuk bertindak dan berpengaruh terhadap usaha-usaha tersebut dengan melakukan persiapan pelaksanaan tindakan tersebut. Siswa kelas XI SMK Informatika Bandung diharapkan dapat membuat perencanaan mengenai kegiatan belajarnya serta mampu menentukan tujuan belajarnya yaitu menentukan hasil belajar yang ingin dicapai dan merencanakan strategi dengan memilih metode atau strategi belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Fase yang kedua yaitu ***Performance atau volitional control***. Pada fase ini, melibatkan proses yang terjadi selama usaha siswa kelas XI itu berlangsung dan

pengaruhnya terhadap persiapan pelaksanaan yang telah dibuat dan tindakan yang dilakukan siswa kelas XI dengan cara melakukan kontrol terhadap perilaku belajarnya. Seperti bagaimana mereka menyelesaikan tugas sesuai dengan perencanaan mengenai strategi-strategi belajar antara lain membuat catatan, persiapan menghadapi ujian, membaca untuk memahami materi, mampu mengabstraksikan materi yang dipelajarinya dan membayangkan kesuksesan untuk meningkatkan usaha yang akan dilakukan, dapat memusatkan perhatian dan mengabaikan gangguan-gangguan yang ada di sekitar lingkungannya dalam melaksanakan rencananya serta melakukan kontrol dan mengamati tingkah laku mereka dalam belajar

Fase yang ketiga yaitu *Self-reflection*. Pada fase ini, melibatkan proses yang terjadi setelah adanya usaha-usaha yang dilakukan oleh siswa kelas XI pada fase *performance* dan mempengaruhi reaksi individu terhadap pengalamannya tersebut. Siswa kelas XI dapat melakukan penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai dan mencari penyebab dari hasil yang diperoleh. Mereka mengamati tingkah laku mereka dalam belajar, misalnya mengamati gejala-gejala ketika mendapatkan nilai yang baik atau buruk. Apabila mereka mendapat nilai yang buruk, mereka bisa mencari cara untuk dapat mengatasi hal tersebut agar tidak terulang lagi.

Dikatakan **Gagne (1985) (Dalam Merdinger, et al., 2005)** bahwa unsur-unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran agar menjadi efektif adalah strategi dalam menentukan tujuan belajar, mengetahui kapan strategi yang digunakan dan memonitor keefektifan strategi belajar tersebut. Dalam proses pembelajaran baik di tingkat dasar maupun lanjutan, regulasi diri dalam belajar

(*self regulated learning*) merupakan sebuah pendekatan yang penting untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Prestasi merupakan sesuatu yang dicapai atau hasil dari sesuatu yang dipelajari. Dengan kata lain, prestasi adalah hasil dari suatu proses belajar yang dibantu oleh instruksi dan kegiatan pendidikan. (**Gage & Berliner, 1979**). Prestasi atau hasil pencapaian ini ditetapkan dengan nilai ujian pada siswa kelas XI. Dimana didapatkan data prestasi dari nilai raport.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah “*Seberapa erat hubungan Self-Regulated Learning dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Informatika Bandung?*”

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa erat hubungan antara *self-regulated learning* dengan prestasi belajar pada siswa kelas XI SMK Informatika Bandung.

#### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris mengenai keeratan hubungan *Self-Regulated Learning* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK Informatika Bandung.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

#### a) Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi bidang ilmu Psikologi Pendidikan sebagai masukan terhadap kajian mengenai



hubungan *self-regulated learning* dengan prestasi belajar pada siswa khususnya pada siswa SMK.

b) Kegunaan Praktis

1. Bagi siswa, diharapkan dari hasil penelitian ini siswa dapat pemahaman mengenai pentingnya kemampuan dalam mengatur diri terhadap proses pembelajaran (*self-regulated learning*) guna menunjang prestasi yang lebih baik.

2. Bagi pihak sekolah dan orang tua, diharapkan bagi sekolah dan orang tua dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan pengaturan diri siswa dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai prestasi yang sesuai harapan, karena salah satu faktor yang berpengaruh dalam *self-regulated learning* siswa yaitu faktor lingkungan.