

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa tak terkecuali di Indonesia sendiri. Pendidikan sangat berperan penting dalam menciptakan karakter dan martabat untuk memperbaiki sumber daya manusia. Seperti halnya saat ini yang dilakukan pemerintahan Indonesia yang tengah gencar-gencarnya memperbaiki sistem pendidikan yang ada menjadi lebih baik. Hal ini, dilakukan agar Indonesia mampu melahirkan generasi-generasi bangsa dengan kualitas yang lebih baik, berkarakter, bermoral, berkepribadian baik, cakap, kreatif, berbakat dan tentunya berakhlak mulia.

Di Indonesia sistem pendidikan sudah diatur dalam Undang Undang Dasar Republik Indonesia tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Dan pada Pasal 3, yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Artinya, pendidikan berperan penting dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusianya untuk memajukan bangsa dan negaranya menjadi lebih baik. Setiap individu pastinya menginginkan pendidikan yang lebih baik. Pendidikan yang ditempuh setiap individu tersebut sangatlah berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Miarso (Rusmono, 2004: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Upaya ini dapat dilakukan oleh guru yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan untuk dibagikan pada siswa.

SMK Al-Asy'ari adalah salah satu SMK swasta di Kwanyar, Bangkalan . di SMK Al-Asy'ari terdapat tiga jurusan yang berbeda, yaitu jurusan Multimedia, jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dan jurusan Keperawatan. Di SMK Al-Asy'ari terdapat dua orang guru pelajaran produktif yang memiliki latar belakang yang berbeda. Guru pelajaran produktif yang pertama memiliki latar belakang pendidikan dan yang guru pelajaran produktif yang kedua memiliki latar belakang non-pendidikan. Guru yang mengajar pelajaran produktif di kelas X (sepuluh) jurusan Multimedia pada mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) adalah guru non-produktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru produktif kelas X (sepuluh) jurusan Multimedia, beliau mengatakan bahwa beliau belum lama ini mengajar di SMK Al-Asy'ari dan beliau diberikan kepercayaan oleh kepala sekolah SMK Al-Asy'ari untuk mengajar di kelas X (sepuluh) jurusan Multimedia pada mata pelajaran produktif yaitu Komputer dan Jaringan Dasar

(KJD). Selama mengajar di kelas tersebut beliau mengatakan sudah melakukan beberapa cara saat mengajar di dalam kelas. Seperti dengan cara mencatat, pembentukan kelompok diskusi, penggunaan simulasi, dan metode ceramah. Cara mengajar yang dilakukan beliau ternyata cara mengajar yang masih berpusat pada guru. Akan tetapi beliau mengatakan apa yang sudah dilakukannya masih kurang bisa membuat siswa aktif dan tidak bisa berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa masih bersikap pasif, sibuk bermain dengan alat komunikasinya (HP) dan masih banyak siswa yang tidak merespon terhadap apa yang diajarkan. Hal ini berimbas pada kurangnya pemahaman siswa dari materi yang diajarkan.

Selain itu, menurut para siswa cara pengajaran yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) belum bisa membuat mereka untuk mau aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan, guru pengampu lebih sering mengajarkan materi dengan metode ceramah dan mencatat secara keseluruhan materi yang membuat para siswa merasa bosan, serta guru pengampu mata pelajaran yang lebih merespon kepada beberapa siswa saja. Sehingga para siswa lainnya lebih memilih untuk bersikap pasif. Terbukti dari hasil akhir nilai mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) ada 48,6% siswa memperoleh nilai dibawah KKM dan hanya ada 51,4% yang memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan pihak sekolah pada mata pelajaran tersebut.

Dengan cukup banyaknya siswa yang masih memperoleh nilai kurang dari nilai KKM yang ditentukan inilah, peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar (KJD). Dengan Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digunakan akan memberikan kesempatan pada siswa untuk saling bertukar pikiran dan pendapat, memecahkan masalah, membuat jalan pintas dalam pemecahan masalah, dan meningkatkan kemampuan berbahasanya.

Hal ini disesuaikan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya, yaitu dari hasil penelitian skripsi Hafifah (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X TKJ Pada Materi Pengantar Subnetting Jaringan Komputer Di SMK Agung Mulia. Hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 3,371$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,052$ pada taraf signifikan 5%. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X TKJ Pada Materi Pengantar Subnetting Jaringan Komputer Di SMK Agung Mulia.

Selain itu juga, berdasarkan hasil penelitian skripsi Nuha (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Perakitan Komputer Di SMKN 2 Bangkalan. Hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 7,698 > t_{tabel} = 2,069$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Perakitan Komputer Di SMKN 2 Bangkalan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian skripsi Sari (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Materi Instalasi Program Aplikasi Di SMKN 1 Kamal. Hasil uji hipotesisnya $t_{hitung} = 4,2957 > t_{tabel} = 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Didukung oleh hasil rata-rata aktivitas guru dilihat dari keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 90,5 dengan kriteria sangat baik. Dan hasil rata-rata aktivitas siswa sebesar 8,27 dengan kriteria baik.

Barrow mendefinisikan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) sebagai “pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran” (Huda, 2013 : 271). Menurut Barr dan Tagg (Huda, 2013 : 271), “PBL merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Jadi fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru”.

Di sekolah kejuruan siswa sangat dituntut untuk dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan, pembelajaran yang diajarkan merupakan bekal untuk memasuki dunia kerja. Mata pelajaran produktif merupakan salah satu praktik mata pelajaran untuk kejuruan di sekolah kejuruan. Pada praktik mata pelajaran produktif ini terkadang membuat sebagian siswa susah untuk dapat memahami materi yang disampaikan guru. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran produktif diharapkan dapat membantu para siswa untuk dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan beberapa pertanyaan untuk menganalisa suatu permasalahan yang diangkat, yaitu:

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran jika diterapkan pada siswa di kelas X Multimedia SMK Al Asy'ari.

1.4 Batasan Istilah

Dari beberapa permasalahan yang teridentifikasi diatas, yakni:

1. Hasil belajar

Menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller (Rusmono, 2014 : 7) hasil belajar adalah semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Hasil belajar menurut Bloom (Rusmono, 2014 : 8), merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah dan Suhana, 2012 : 2).

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Barrow mendefinisikan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) sebagai “pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran” (Huda, 2013 : 271).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengaruh model pembelajaran dan pendekatan yang dilakukan, yaitu:

Bagi siswa

1. Dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami mata pelajaran produktif.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif yang diajarkan guru kepada siswa dan memotivasi siswa untuk mau belajar.
3. Meningkatkan aktivitas dan respon siswa selama proses belajar mengajar didalam kelas.

Bagi guru

1. Mempermudah guru dalam menjelaskan mata pelajaran yang diajarkan.
2. Guru dapat membuat siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar siswa.