

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan juga mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, karena melalui pendidikan seseorang memperoleh informasi dan pengetahuan yang kemudian dapat digunakan dan diterapkan pada kehidupannya. Menurut Rosidi (2015 : 162) Pendidikan merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Berdasarkan undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan,

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangannya potensi peserta didik 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”.

Terkait dengan adanya Undang-Undang tersebut, kualitas pendidikan bangsa menjadikan suasana belajar yang baik agar potensi peserta didik berkembang secara maksimal. Jika tercipta suasana belajar dan proses belajar yang baik dalam pendidikan, maka diharapkan dapat menciptakan mutu dan hasil belajar peserta didik yang baik pula.

Kurikulum merupakan pondasi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Namun dalam penerapannya kurikulum mengalami tingkat penyempurnaan. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut

Aviv (2015 : 2) Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum baru yang dibuat oleh pemerintah berbasis karakter dan kompetensi untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Dengan kata lain, kurikulum merupakan syarat mutlak bagi pendidikan di sekolah dan dokumen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai.

Menurut Mulyasa (dalam Aviv 2016 : 28) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter (*competency and character based curriculum*), yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi. Untuk mewujudkan hal tersebut guru diuntut untuk profesional merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Kurikulum 2013 tersebut menyiapkan peserta didik di dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Kurikulum 2013 tidak mengarahkan peserta didik pada penugasan materi, dan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun dalam kurikulum 2013 peserta didik diarahkan untuk berperan aktif dan kreatif. Keberhasilan Kurikulum 2013 dalam menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif, serta dalam merealisasikan tujuan Nasional. Menurut Mulyasa (dalam Aviv 2013 : 29) Kunci keberhasilan dari Kurikulum 2013 berkaitan dengan kepemimpinan kepala sekolah, kreatifitas Guru, aktivitas peserta didik, sosialisasi, fasilitas dan sumber belajar, lingkungan yang kondusif akademik, dan partisipasi warga sekolah.

Berdasarkan observasi waktu PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) bahwa proses pembelajaran di SMKN 1 Kamal jurusan Rekayasa Perangkat Luak (RPL) diketahui bahwa guru penyampaian materi menggunakan metode pembelajaran konvensional. Di mana dalam proses pembelajaran seorang guru hanya menjelaskan. Namun dengan metode konvensional terhadap hasil belajar belum maksimal.

Permasalahan yang terjadi di X RPL SMKN 1 Kamal, yaitu masih banyak siswa yang tidak memperhatikan. Pada saat guru menjelaskan siswa banyak yang tidak memperhatikan. Pada saat guru menjelaskan bahan praktek banyak siswa yang ramai dengan teman lainnya, saat praktek berlangsung banyak siswa yang lupa caranya dan mengganggu teman lain untuk bertanya. Hal tersebut dapat mengganggu siswa lainnya, dikarenakan siswa lain tidak bisa memulai prakteknya karena harus menjelaskan kepada siswa yang bertanya. Melihat kondisi tersebut terlihat bahwa penerapan metode demonstrasi yang dilakukan guru belum maksimal sehingga siswa menjadi terlihat pasif. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Usaha untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan penyempurnaan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada materi instalasi program aplikasi semestinya dapat menciptakan kondisi dimana siswa dapat mengembangkan secara optimal kemampuan berpikir dan kreativitasnya. Kreativitas dikembangkan untuk memperoleh kesempatan mengaplikasikan pengetahuan dalam pemecahan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas metode pembelajaran yang diterapkan kurang membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar. Guru hanya menerapkan metode pembelajaran konvensional untuk proses pembelajaran. Semua terlihat pada siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru, serta pasif dan tidak kreatif untuk mengajukan pertanyaan, sehingga guru tidak bisa mengetahui apakah materi yang disampaikan sudah dipahami atau belum. Kurangnya minat belajar siswa mengakibatkan banyak siswa belum dapat mencapai ketuntasan kriteria yang ditentukan dan dapat berakibat buruk pada nilai

pembelajaran instalasi program aplikasi. Selain itu juga ditemukan bahwa ketika diterapkan metode pembelajaran ceramah, ada beberapa kelemahan siswa antara lain: (1) jarang sekali mengemukakan pendapat; (2) jarang mengajukan pertanyaan; dan (3) jarang mengajukan saran. Ada beberapa alasan mengapa siswa tidak mengajukan pertanyaan antara lain: (1) malu ditertawai oleh temannya; (2) tidak mengerti apa yang ditanyakan; dan (3) belum mengetahui cara membuat pertanyaan yang benar. Aktivitas siswa yang rendah itu, menjadikan hasil belajar yang diperoleh juga rendah.

Untuk meningkatkan prestasi belajar diperlukan guru yang kreatif dan guru yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut Rusman (2016 : 58) peranan guru meliputi banyak hal, yaitu guru berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan fasilitator serta pembentukan kualitas dan kuantitas dalam melaksanakan tugas mengajar. Dengan demikian seorang guru harus kreatif merencanakan pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan kreatif sehingga pada akhirnya adalah suatu pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Menurut Trianto (dalam Rosidi 2015 : 162) Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam suatu kelas tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas tersebut.

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan. Karena hasil belajar adalah suatu hasil yang di capai oleh siswa dalam usaha untuk menguasai materi setelah melalui proses belajar mengajar. Menurut Bloom (dalam Arifin 2013 : 21) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga dominan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai

dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Berdasarkan fakta di lapangan maka alternatif pemecahan masalah yang dipilih adalah model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Arends (2012 : 399) *Problem-based learning strives to help students become independent and self-regulated learners. Guided by teachers who repeatedly encourage and reward them for asking questions and seeking solutions to real problems on their own, students learn to perform these tasks independently later in life*, yang artinya pembelajaran berbasis masalah berusaha untuk membantu siswa menjadi mandiri. Guru hanya mendorong dan menghargai mereka untuk mengajukan pertanyaan dan mencari solusi untuk masalah nyata pada mereka sendiri, siswa belajar untuk mengerjakan tugas secara mandiri di kemudian hari.

Adapun kelebihan lain dari PBL dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain yaitu dengan PBL siswa akan di latih untuk berfikir kritis dalam menghadapi masalah yang disajikan selama proses belajar. Dengan melalui tahapan tersebut maka siswa akan terbiasa menghadapi permasalahan dan menemukan cara penyelesaian masalah yang ada di sekitar mereka. Dengan menerapkan pembelajaran PBL ini akan terjadi pembelajaran yang sangat bermakna karena siswa secara simultan mencari dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Baskoro (2013) tentang “*Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dan Pelajaran Komputer (kk6) di SMK N 2 Wonoasri*” dimana ditemukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat membantu

meningkatkan keaktifan siswa kelas X di SMK N 2 Wonosari Yogyakarta. Keaktifan siswa dilihat dari aspek memperhatikan, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, berpendapat, kerjasama dalam kelompok, mengerjakan soal, belajar menggunakan sumber, dan presentasi kelompok dari siklus I sampai II sebagian besar aspek mengalami peningkatan

Sejalan dengan Baskoro, Bakti (2013) menemukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di Smk”* menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang diajar dengan model PBL dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi. Hasil belajar siswa yang diajar dengan model PBL lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi. Peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PBL lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran demonstrasi.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas serta beberapa penelitian terdahulu maka peneliti melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer X RPL SMKN 1 Kamal”***.

1.2 Rumusan Masalah

”Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Instalasi dan pengujian berbagai program aplikasi siswa kelas X RPL SMKN 1 KAMAL?”

1.3 Tujuan Penelitian

“Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang dilihat dari aktivitas siswa dan respon siswa terhadap hasil pada materi Instalasi dan pengujian berbagai program aplikasi siswa kelas X RPL SMKN 1 Kamal”.

1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, dan adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian, yaitu:

1. Materi pembelajaran Perakitan Komputer sangat luas, sehingga peneliti akan membatasi pada KD “Instalasi dan pengujian berbagai program aplikasi”.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *problem based learning*
3. Siswa yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
4. Hasil belajar yang diteliti hanya pada aspek kognitif.

1.5 Asumsi

Dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan siswa lebih aktif dan kreatif pada pembelajaran instalasi program aplikasi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, membantu mendapatkan cara yang baik dalam memahami materi pembelajaran materi Instalasi dan pengujian berbagai program aplikasi yang diajarkan oleh guru.
2. Bagi guru dalam rangka memilih model pembelajaran yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan hasil belajar instalasi program aplikasi.