

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Pendidikan digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki manusia dan meningkatkan mutu kehidupan suatu bangsa. Pendidikan menjadi faktor utama penentu kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan sasaran pembangunan saat ini. Hal ini sesuai dengan Fungsi pendidikan nasional dalam UU nomor 20 tahun 2003 pada bab II Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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.

Belajar merupakan tanggung jawab setiap siswa dan kualitas hasil belajar tergantung pada kemampuan setiap siswa. Menurut Ernest R. Hilgart (dalam Arifin Zainal, 2010:43) *“Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training”*. Dalam definisi ini dikatakan bahwa seseorang yang belajar kelakannya akan berubah dari pada sebelumnya. Jadi, belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Kegiatan belajar di sekolah bertujuan untuk membantu siswa agar memperoleh perubahan tingkah laku dalam

rangka untuk mencapai perkembangan yang seoptimal mungkin. Karena pendidikan sangat penting untuk para siswa. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Selama ini masih terdapat guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional karena minimnya penguasaan pembelajaran yang inovatif sehingga kurang memperhatikan sifat-sifat materi, kurang variatif, serta kurang memberikan siswa untuk dapat belajar dengan aktif. Hal ini dapat membuat siswa sering merasa bosan dan motivasi belajar menurun. Untuk itu salah satu usaha guru yang tidak pernah tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut Asep, J. dan Abdul, H. (2013:24) “metode mengajar adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik yang kita ajar”. Macam-macam metode ada banyak, salah satunya yaitu metode *problem solving*. Menurut Wena (2013:52) “metode *problem solving* adalah melakukan prosedural urutan tindakan, tahap demi tahap secara sistematis, sebagai sorang pemula (*novice*) memecahkan suatu masalah”. “Dalam pelaksanaan metode *problem solving* bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, mulai dari mencari suatu data sampai kepada menarik kesimpulan” (Syaiful, B. dan Aswan, Z., 2010:91). “Dalam metode ini ada dua kategori dalam program pemecahan masalah. Yang pertama, membantu dalam pemecahan masalah, dalam hal ini seorang siswa menuliskan permasalahannya ke

dalam komputer, kemudian komputer secara logika memberitahu siswa tahapan-tahapan pemecahan masalah dan yang kedua adalah komputer sebagai pemecah masalah itu sendiri, artinya komputer tanpa memberitahu siswa tahapan-tahapan apa yang harus dilalui dalam pemecahan masalah, melainkan langsung jawabannya” (Rafidhi Faiz, 2014:40).

Selain penggunaan metode dalam pembelajaran, strategi penggunaan media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran karena keterbatasan waktu, tempat dan benda. Pembelajaran yang dikemas dengan baik memberikan dampak yang positif dalam memajukan potensi pada diri manusia. “Seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi peranan komputer sebagai media pelajaran adalah menjadi sumber utama (*major resources*) dalam mengimplementasikan program pembelajaran di sekolah, melalui komputer siswa dapat menjalankan aplikasi program yang didukung juga dengan fasilitas penunjang lain yang saat ini berkembang yaitu internet” (Rusman, 2013:128).

Terdapat beberapa istilah yang sering digunakan dalam pembelajaran menggunakan komputer. Menurut Rusman (2012:287) “terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction-CBI*)”. Dalam banyak hal, kedua penerapan dalam pemanfaatan komputer untuk pembelajaran ini adalah sama. Perbedaan yang menonjol antara keduanya yaitu terletak pada fungsi perangkat lunak yang digunakan dimana CAI

(*Computer Assisted Intruction*) merupakan perangkat perbantuan komputer, dimana perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai multimedia, alat bantu dalam persentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan CBI fungsinya sama dengan CAI, CBI juga di manfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*Individual Learning*). Oleh karena itu CBI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, perencanaan sistem pembelajaran, prinsip individual learning.

Desain grafis merupakan mata pelajaran yang ada di SMK jurusan TKJ Agung Mulia dan merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan sangat diperlukan dalam perkembangan teknologi khususnya pada bidang multimedia. Menurut Suyatno (dalam Dharna, 2009: 2) “desain grafis dapat diartikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi”.

Dalam prakteknya guru kesulitan untuk menerapkan perangkat pembelajarannya, hal tersebut wajar karena keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang melatarbelakangi masalah belajar ini, dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat mencakup segi intelektual seperti kecerdasan, bakat, minat, dan hasil belajar, segi emosional seperti motif, sikap, perasaan, keinginan, kamauan, kondisi kesehatan fisik serta mental, dan sebagainya. Faktor eksternal meliputi kondisi fisik, sosial,

psikologi keluarga, sekolah, serta masyarakat. Semua faktor dapat berpengaruh terhadap perkembangan siswa baik pengaruh positif ataupun negatif.

Hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan di kelas XI jurusan TKJ SMK Agung Mulia yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dimana siswa menerima apa yang diajarkan, siswa tidak memberikan timbal balik apapun sehingga siswa cenderung pasif, pembelajaran yang terjadi bersifat satu arah dimana guru menyampaikan materi sedangkan siswa menerima apa yang diajarkan guru dan proses pembelajaran yang dilaksanakan terlalu banyak berbicara dalam penyampaian isi materi dengan tidak disertai peragaan atau praktek, hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme, sehingga siswa menganggap pembelajaran menjadi membosankan. Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran desain grafis, beliau mengatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis tidak atau belum semua mencapai kriteria ketuntasan minimal dan rata-rata tingkat kemampuan siswa masih mencapai 70%. Disisi lain dalam pelaksanaan proses pembelajaran desain grafis, siswa kesulitan untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dalam bentuk tugas soal maupun dalam bentuk praktek yang diberikan oleh guru. Masalah tersebut dikarenakan ada beberapa kendala, seperti kurangnya pengetahuan dalam pemilihan metode yang tepat dengan topik materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, Salah satu solusinya melalui penerapan metode pembelajaran yang berbeda sesuai dengan materi pelajaran dan diupayakan metode tersebut mampu memberikan stimulus kepada siswa supaya aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga

kemandirian siswa juga akan semakin baik dalam arti siswa akan mempelajari materi melalui buku selain informasi dari guru. Hal ini dikarenakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar desain grafis adalah metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan beberapa permasalahan yang terdapat pada pembelajaran desain grafis adalah metode pembelajaran *problem solving*. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk dapat mengidentifikasi suatu permasalahan dan memberikan suatu solusi yang tepat serta dapat mengkomunikasikan secara lisan. Pelaksanaan metode ini juga dibantu dengan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*), pemilihan media ini karena didasari dengan adanya fasilitas seperti komputer yang memadai dan bahan ajar yang memerlukan media komputer untuk dapat membantu siswa mengerjakan dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam bentuk soal maupun praktek yang diberikan oleh guru. Hal tersebut seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainul, Y. dan Pramukantoro (2013) “menyimpulkan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran *problem solving* mempunyai nilai hasil belajar yang lebih signifikan dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional”. Dari berbagai hal diatas, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “*Pengaruh Metode Problem Solving Menggunakan Media Pembelajaran CBI (Computer Based Instruction) Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis di SMK Agung Mulia*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Apakah terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *problem solving* perbantuan media CBI dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pembelajaran desain grafis kelas XI TKJ di SMK Agung Mulia.
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran metode *problem solving* perbantuan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*)?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan metode *problem solving* perbantuan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) pada mata pelajaran desain grafis?
4. Adakah pengaruh metode *problem solving* menggunakan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) terhadap hasil belajar desain grafis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu:

1. Untuk mengetahui terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *problem solving* perbantuan media CBI dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pembelajaran desain grafis kelas XI TKJ di SMK Agung Mulia.

2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *problem solving* perbantuan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*).
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan metode *problem solving* perbantuan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) pada mata pelajaran desain grafis.
4. Untuk mengetahui ada pengaruh metode *problem solving* menggunakan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) terhadap hasil belajar desain grafis.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis, maka adapun batasan dalam penelitian ini penulis hanya membatasi pada:

1. Perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
2. Hasil belajar siswa kelas XI TKJ mata pelajaran desain grafis.
3. Respon siswa terhadap metode *problem solving* menggunakan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) pada pelajaran desain grafis.
4. Pengaruh penggunaan metode *problem solving* menggunakan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*).

1.5 Asumsi

Dengan diterapkan metode serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan proses belajar mengajar yaitu penggunaan metode

pembelajaran *problem solving* menggunakan media CBI (*Computer Based Instruction*) siswa dapat mempengaruhi hasil belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat pada mata pelajaran desain grafis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat bagi semua kalangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritik

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian manfaat mempelajari desain grafis.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
- c. Memberikan gambaran yang jelas tentang dukungan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI TKJ SMK Agung Mulia.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat digunakan sebagai informasi untuk mengetahui seberapa besar manfaat metode *problem solving* menggunakan media CBI untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar desain grafis.
- b.** Bagi guru dapat memberikan pemahaman terhadap siswa mengenai faktor-faktor yang dapat menunjang keaktifan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar khususnya faktor penggunaan metode *problem solving* menggunakan media CBI, sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikutinya dan siswa akan lebih giat belajar.