

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat pada persaingan pendidikan. Pada era masa kini yang harus dituntut serba canggih dan mengikuti pergerakan zaman, teknologi pun sudah merambah ke dunia pendidikan kita. Salah satu cara yang ditempuh dalam menghadapi persaingan di bidang pendidikan yakni melalui peningkatan mutu pendidikan. Pemerintah berusaha melakukan perbaikan-perbaikan agar mutu pendidikan meningkat, diantaranya perbaikan kurikulum dengan disahkannya Permendiknas nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah. Kurikulum dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, pola pembelajaran yang aktif dan kritis, agar tercapai tujuan dalam kurikulum 2013 (Elok Kristina Dewi & Oksiana Jatiningasih, 2015: 936).

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan dari generasi ke generasi yaitu kebutuhan manusia selama manusia hidup. Manusia tidak dapat berkembang dan bahkan akan terbelakang dengan tidak adanya pendidikan. Dengan demikian pendidikan itu harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing dalam pendidikan. Manusia yang memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Pendidikan yang terencana

dan berkembang yang mempunyai aspek kognitif, psikomotor dan afektif dalam pencapaian tujuan pendidikan (Eko Triyanto, dkk, 2013: 226).

Tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia merupakan implementasi dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO. Empat pilar ini merupakan visi pendidikan dimasa sekarang dan masa depan yang perlu dikembangkan oleh lembaga pendidikan formal dimanapun. Keempat pilar tersebut yaitu: (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), dan (4) *learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama) (Eko Triyanto dkk, 2013: 227).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang di dalamnya terdapat berbagai macam kejuruan yaitu seperti Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer dan Jaringan dan lain sebagainya. SMK bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidangnya.

SMK Negeri 2 Bangkalan merupakan salah satu sekolah negeri yang mempunyai kompetensi kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak. Penelitian ini memfokuskan pada program kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak kelas X. Observasi awal melalui wawancara kepada bapak Rahmad Gunawan, S.pd selaku guru Mata Pelajaran Perakitan Komputer di kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Bangkalan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak masih rendah. Hal ini ditandai dengan data yang menunjukkan masih banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada saat dilaksanakan ulangan harian. Nilai KKM pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Bangkalan adalah sebesar 78.

Masalah rendahnya nilai hasil belajar siswa dikarenakan kebanyakan siswa hanya mendengarkan tetapi tidak memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh guru. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, selain itu sistem pembelajaran yang ada di sekolah masih mengarah pada metode pembelajaran ceramah. Materi yang dapat dikuasai peserta didik akan terbatas pada apa yang dikuasai guru sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak akan terserap secara sempurna.

Guru yang kurang mempunyai kemampuan menjelaskan dengan baik akan menyebabkan peserta didik menjadi cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran, dan juga akan sulit bagi guru untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena setiap peserta didik mempunyai cara yang berbeda dalam menangkap materi pelajaran, tidak hanya melalui pendengaran saja. Siswa kesulitan memperoleh yang harusnya mereka dapatkan baik dalam segi kajian maupun pengaplikasian. Pada dasarnya, diperlukan pendekatan untuk mengaktifkan siswa, sehingga diharapkan siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan yang pastinya berimbas terhadap hasil belajar siswa yang baik pula. Salah satu model pembelajaran yang merupakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga siswa mengetahui pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* sangat cocok untuk Mata Pelajaran Perakitan Komputer, dikarenakan banyak permasalahan

mengenai materi yang ada di dalam mata pelajaran tersebut. Guru dapat memberikan suatu permasalahan kepada siswa yang berhubungan dengan materi yang ada di dalam mata pelajaran perakitan komputer. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pencarian Kesalahan Dasar pada Komputer. Dengan demikian siswa tidak hanya mengikuti apa yang guru praktekkan atau hanya mendengarkan guru menerangkan di depan kelas tetapi juga dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMKN 2 Bangkalan. Untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMKN 2 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut di atas maka dapat dirumuskan suatu perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan?

2. Bagaimana aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan.
2. Mengetahui aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang telah disebutkan adalah masih luas sehingga tidak mungkin semua permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan seluruhnya dalam penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah sehingga objek yang akan diteliti dapat menjadi lebih jelas dan dapat menghindari

kesalahpahaman. Dalam hal ini pembatasan masalah dibagi menjadi dua antara lain :

1. Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan aspek-aspek dari subjek penelitian yang menjadi sasaran penelitian sehingga peneliti dapat lebih fokus dalam melaksanakannya yang meliputi :

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.
- b. Hasil belajar siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Bangkalan.
- c. Materi Pencarian kesalahan dasar pada komputer.
- d. Standar Kompetensi Perakitan Komputer.
- e. Kompetensi Dasar memahami pencarian kesalahan dasar pada komputer dan menyajikan hasil identifikasi kesalahan dasar pada komputer.

2. Subjek Penelitian

Pada siswa SMK Negeri 2 Bangkalan kelas X Rekayasa Perangkat Lunak terdapat 2 kelas RPL-1 dan RPL-2, dan jumlah siswa masing masing kelas rata-rata terdapat 25 siswa, adapun jumlah kelas penelitian ada dua kelas dengan kelas pertama dijadikan kelas eksperimen atau perlakuan dan kelas kedua dijadikan kelas kontrol.

1.5 Asumsi

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan beberapa asumsi dasar sebagai berikut :

1. Masing-masing siswa belajar menurut caranya sendiri.

2. Semua siswa memperoleh fasilitas dan kesempatan yang sama dalam menerima mata pelajaran perakitan komputer, materi pencarian kesalahan dasar pada komputer.
3. Sekolah telah melakukan evaluasi belajar secara benar sehingga nilai-nilai hasil belajar siswa yang tercantum di dalam buku raport merupakan pencerminan prestasi siswa sesungguhnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengaruh model pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer, materi pencarian kesalahan dasar pada komputer untuk memudahkan siswa pada saat proses pembelajaran, dimana kondisi yang dihadapi sekarang ini masih terbatasnya dari diadakan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, mengembangkan model-model pembelajaran dan menerapkan teori-teori pembelajaran yang bermakna.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- Memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.
- Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
- Sebagai bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

b. Bagi Siswa

- Diharapkan dapat meningkatkan aspek kognitif dan psikomotor khususnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran perakitan komputer, materi pencarian kesalahan dasar pada komputer.
- Memberikan suasana baru dalam pembelajaran Perakitan Komputer, materi pencarian kesalahan dasar pada komputer sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman terhadap kegiatan belajar mengajar dan permasalahan serta menjadi bahan rujukan untuk tindakan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.