

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan atau biasa disebut dengan SMK merupakan salah satu lembaga pemerintah untuk menyelenggarakan pendidikan . Sebagaimana disebutkan pada PERMEN No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bahwa yang dimaksud dengan :

Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs.

SMK memiliki pelajaran produktif selain pelajaran umum lainnya. Pelajaran produktif ini merupakan pelajaran yang harus dikuasai siswa

Pemilihan mata pelajaran Teknik Digital sebagai variabel penelitian karena berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar sebagai praktikan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 1 Cimahi, peneliti menemukan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Seperti yang dapat dilihat pada **Tabel 1.1** yang menunjukkan bahwa perolehan nilai tes siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel 1.1 Nilai Tes Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Digital

Nilai Minimum	32.5
Nilai Maksimum	74.5
Rata - rata	46.44636364

Sumber: Guru Mata Pelajaran Teknik Digital SMKN 1 Cimahi

Melihat nilai tes siswa pada **Tabel 1.1** dapat diamati bahwa nilai maksimum yang dapat dicapai siswa hanya 74.5 yang artinya masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Padahal KKM yang diterapkan di lingkungan SMKN 1 Cimahi sudah cukup tinggi yaitu KKM = 75. Rata – rata nilai kelas pun hanya mencapai nilai 46.44. Untuk melengkapi data hasil tes

juga dilakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran teknik digital di Jurusan TEI. Dari wawancara tersebut didapatkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Kurikulum yang diterapkan saat ini membuat mata pelajaran Teknik Digital harus berbagi jam dengan mata pelajaran Listrik Dasar, karena mata pelajaran Teknik Digital disatukan dengan mata pelajaran Listrik Dasar menjadi mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar.
2. Sebagian besar siswa merasa bahwa jurusan mereka saat ini bukanlah jurusan pilihan mereka, hal ini berdampak kepada rendahnya motivasi belajar siswa.
3. Mata pelajaran Teknik Digital merupakan mata pelajaran yang asing bagi para siswa karena pada jenjang pendidikan sebelumnya (SMP) mereka tidak belajar mengenai Teknik Digital. Sehingga mereka menganggap mata pelajaran ini asing dan sulit dipahami.

Menyimpulkan dari beberapa uraian di atas bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Teknik Digital masih kurang. Padahal mata pelajaran Teknik Digital merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh siswa jurusan TEI karena mata pelajaran ini merupakan dasar sebelum berlanjut ke mata pelajaran selanjutnya yang tingkatannya lebih tinggi.

Berangkat dari latar belakang di atas penulis akan mencoba menerapkan model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model *problem solving* merupakan model pembelajaran yang akan diujicobakan kepada siswa TEI pada mata pelajaran Teknik digital. Para siswa nantinya akan diminta untuk menyelesaikan beberapa persoalan yang bersifat non rutin. Pembelajaran *problem solving* menuntut siswa untuk dapat mengembangkan jawaban yang mereka temukan melalui langkah – langkah berfikir yang sistematis (Ernst, 2009). Oleh karena itu dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menguasai konsep Teknik Digital yang dipelajari sehingga nilai para siswa juga dapat ditingkatkan.

Selain model pembelajaran *problem solving* penulis juga akan menggunakan *Learning Management System* (LMS) atau *E – Learning* sebagai media pengumpulan informasi dan tugas. LMS dapat mendukung kegiatan belajar dikelas dengan memanfaatkan fitur yang tersedia didalamnya sehingga membuat kondisi kelas yang pasif menjadi kelas yang aktif (Lonn & Teasley, 2009). Dengan bantuan dari LMS diharapkan dapat membuat kelas menjadi lebih aktif serta dapat menarik minat siswa. LMS juga membantu guru dalam memberikan referensi atau materi kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *problem solving* yang dipadukan dengan *E- Learning* atau LMS pada mata pelajaran Teknik Digital. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN APLIKASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PADA MATA PELAJARAN TEKNIK DIGITAL”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis membuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana implementasi model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi *Learning Management System* pada mata pelajaran Teknik Digital di SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2014/2015?
- 2) Apakah implementasi model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi *Learning Management System* dapat meningkatkan rata – rata hasil belajar siswa SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2014/2015 melebihi nilai KKM pada mata pelajaran Teknik Digital?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dibuat dengan tujuan agar penelitian ini bisa terfokus dan tidak terlalu meluas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran *problem solving* diterapkan pada siswa jurusan Teknik Elektronika Industri yang dijadikan sampel.

- 2) Secara garis besar materi pembelajaran yang disampaikan selama penelitian merupakan materi tentang Flip – Flop dasar, yaitu RS Flip – Flop, D Flip – Flop dan JK Flip – Flop.
- 3) LMS yang digunakan selama penelitian merupakan LMS yang bersifat *standalone* yang hanya terpasang pada komputer penulis selaku guru/admin dari LMS.
- 4) LMS digunakan hanya sebatas pemberian dan pengumpulan tugas, materi pembelajaran serta pemberian test (*Computer Based Test*).
- 5) Penelitian ini hanya menilai hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat tercapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi *Learning Management System* pada mata pelajaran Teknik Digital di SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2014/2015?
- 2) Mengetahui apakah implementasi model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi *Learning Management System* dapat meningkatkan rata – rata hasil belajar siswa SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2014/2015 melebihi nilai KKM pada mata pelajaran Teknik Digital pada materi flip – flop.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan tidak hanya sebatas penelitian semata tapi juga dapat memberikan manfaat. Penulis membagi manfaat menjadi dua bagian yaitu manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

- 1) Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan dalam pengembangan pembelajaran Teknik Digital khususnya mengenai implementasi model pembelajaran *problem solving* yang menggunakan aplikasi LMS pada mata pelajaran Teknik Digital di jurusan TEI di SMKN 1 Cimahi.

- 2) Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang luas bagi penulis , khususnya mengenai implementasi model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi LMS pada mata pelajaran Teknik Digital di jurusan TEI di SMKN 1 Cimahi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak jurusan TEI di SMKN 1 Cimahi mengenai perlunya pembelajaran yang kreatif agar pembelajaran tidak monoton seperti menerapkan model pembelajaran *problem solving* menggunakan aplikasi LMS pada mata pelajaran Teknik Digital di jurusan TEI di SMKN 1 Cimahi.

1.6 Struktur Organisasi

Penelitian ini terdiri dari 5 bab yang di dalamnya berisi mengenai hal – hal yang berkaitan dengan penelitian.

Bab I yaitu berisi pendahuluan didalamnya dijabarkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Pada latar belakang penelitian, dipaparkan mengenai konteks penelitian yang akan dibuat. Rumusan masalah penelitian memuat masalah – masalah yang akan dijawab dalam penelitian. Batasan masalah penelitian berisi batasan – batasan selama penelitian sehingga penelitian terfokus dan tidak meluas. Tujuan penelitian merupakan tindak lanjut dari rumusan masalah penelitian dan berisi aspek - aspek yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian. Manfaat penelitian berisi tentang manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini. Struktur organisasi merupakan sistematika penulisan yang diterapkan dalam penelitian ini.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi tentang teori – teori yang berkaitan dengan penelitian meliputi model *problem solving* dan media interaktif *e-learning* atau LMS, hasil belajar, dan mata pelajaran Teknik Digital. Selain itu pada bab ini juga dibahas mengenai penelitian yang relevan, asumsi penelitian, definisi operasional serta hipotesis penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian yang penulis gunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan

desain *one shot case study*. Pada bab ini merupakan penjabaran dari metode penelitian yang digunakan meliputi, desain penelitian , populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan analisis data. Desain penelitian merupakan penjelasan secara lebih spesifik mengenai metode yang digunakan hingga desain spesifik yang digunakan. Populasi dan sampel merupakan penjelasan mengenai populasi dan sampel yang dijadikan bagian dari penelitian. Instrumen penelitian berisi alat yang digunakan dalam penelitian seperti perancangan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrument tes ,instrument angket, serta instrument observasi. Analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh dari penelitian.

Bab IV berisi temuan – temuan yang penulis temukan selama penelitian. Pada bab ini dibahas mengenai analisis data dari data yang telah didapat selama penelitian untuk menjawab hal yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian. Bab ini juga memaparkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

Bab V berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini merupakan penafsiran dan pemaknaan penulis atas penelitian yang telah dilaksanakan. Bab ini juga berisi mengenai saran - saran penulis sebagai peneliti kepada pihak – pihak yang berkaitan, para pengguna hasil penelitian, dan para calon peneliti yang bersangkutan untuk dijadikan bahan pertimbangan ataupun perbaikan pada penelitian selanjutnya. Bab ini juga merupakan bab ppenutup atau bab terakhir dari penelitian ini.

Bagian terakhir pada penulisan skripsi ini yaitu daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka memuat sumber atau referensi penulis dalam menyusun skripsi ini. Lampiran memuat dokumen – dokumen yang digunakan penulis dalam penelitian.