

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu yang menjadi fokus pemerintah saat ini adalah peningkatan kualitas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam rencana strategis Depdikbud 2005- 2025 telah disebutkan bahwa RPJP tentang proporsi SMK 70% dan SMA 30%. Berdasarkan tingkat pendidikan, SMK setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) namun memiliki tujuan yang berbeda. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Meskipun SMK kini semakin berkembang namun tidak dapat dipungkiri masih banyak masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai tujuan tersebut.

Masalah yang sering ditemui salah satunya adalah berkaitan dengan daya serap lulusan SMK di dunia kerja. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) tahun 2014 berjumlah 7,24 juta orang dan didominasi oleh lulusan SMK. Kepala BPS, Suryamin mengatakan (dalam [berita.suaramerdeka.com](http://berita.suaramerdeka.com), 2014) bahwa tingkat pengangguran terbuka (TPT) paling besar adalah mereka lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Diploma, dan Universitas. Untuk pengangguran lulusan SMK jumlahnya adalah 11,24% dari total jumlah pengangguran. Sementara pengangguran bertitel Diploma jumlahnya 6,14% dari total pengangguran dan pengangguran Sarjana mencapai 5,65% dari total pengangguran. Tingginya tingkat pengangguran lulusan SMK tersebut dapat disebabkan oleh berbagai hal, antara lain kompetensi keahlian yang dipelajari di SMK tidak sesuai dengan bidang pekerjaan serta kesenjangan antara kompetensi yang dihasilkan SMK dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya kesiapan peserta didik dalam menghadapi pengembangan dunia kerja. Untuk mengatasi masalah

tersebut maka perlu adanya upaya penyempurnaan salah satunya terkait proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan karena proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan khususnya di sekolah. “Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran” (Sanjaya, 2009, hlm. 1). Daya serap siswa dalam pembelajaran cenderung rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maka perlu memperhatikan beberapa komponen penting yang terlibat dalam pembelajaran. Salah satu komponen penting tersebut adalah media pembelajaran.

“Alat peraga (media) dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif” (Sudjana, 2002, hlm. 99). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan memungkinkan peserta didik lebih mengerti dan memahami materi pelajaran dibandingkan dengan cara pembelajaran konvensional sehingga kualitas proses pembelajaran pun dapat meningkat. Media pembelajaran kini sudah semakin berkembang.

Di era digital ini media pembelajaran yang digunakan pun menjadi lebih beragam. Salah satunya adalah dengan adanya multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video yang disampaikan dan dikontrol sistem komputer.

Selain media pembelajaran, komponen penting lainnya dalam proses pembelajaran adalah dukungan suatu model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran dipandang memiliki peran yang strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mengarahkan pada kualitas pembelajaran yang efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada mata pelajaran Basis Data. Basis data merupakan salah satu mata pelajaran SMK Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Basis data merupakan mata pelajaran yang memiliki

karakteristik pengetahuan prosedural dan deklaratif. Selain itu, basis data bersifat aplikatif sesuai dengan fakta dunia nyata.

Khusnul Qotimah melakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan rerata hasil belajar basis data dengan menerapkan model *Direct Instruction* dan *Problem-based learning* pada siswa SMK. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kelas yang menerapkan model *Problem-based learning* memiliki rerata hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model *Direct Instruction* (Qotimah, 2014).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka model *Problem-based learning* (PBL) dirasa sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran basis data. Menurut Kamdi (dalam infoduniapendidikan.com, 2015), “*Problem-based learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah”. Dengan menggunakan masalah dunia nyata dalam pembelajaran maka siswa dilatih cara berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu siswa dapat memperoleh pengetahuan dan konsep yang mendasar dari materi pelajaran sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang terbentuk akibat adanya proses belajar dan berpikir. Usman (2002, hlm. 35) melibatkan pemahaman sebagai bagian dari domain kognitif hasil belajar. Ia menjelaskan bahwa pemahaman mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah. Sudjana (2010, hlm. 24) membagi pemahaman ke dalam tiga kategori, yakni sebagai berikut: (a) tingkat pertama atau tingkat terendah, yaitu pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya; (b) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan

yang pokok dan yang bukan pokok; dan (c) pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yakni pemahaman ekstrapolasi.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti, siswa akan diberi soal *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 30 soal. Peningkatan pengetahuan siswa didapat dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk mengangkat judul “MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BASIS DATA SISWA SMK”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning* untuk mata pelajaran Basis Data?
2. Apakah multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Basis Data?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning* dalam mata pelajaran Basis Data?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Mata pelajaran yang dibahas dalam multimedia ini adalah Basis Data kelas XI di SMK Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).
2. Fokus penelitian dikhususkan pada perancangan dan pembuatan multimedia serta pengujian yang bersifat terbatas.
3. Peningkatan pemahaman dilihat dari perbandingan antara nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dengan nilai *posttest* yang didapat setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan mendapatkan :

1. Merancang dan membangun multimedia pembelajaran berupa multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning* dalam mata pelajaran basis data.
2. Peningkatan pemahaman basis data siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning*.
3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dengan model *problem-based learning* dalam mata pelajaran basis data.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti  
Menambah wawasan baru bagaimana cara merancang dan membangun multimedia pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Basis Data.
2. Bagi Guru  
Dapat terinspirasi dalam mengembangkan multimedia pembelajaran dan dapat memanfaatkannya untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.
3. Bagi Siswa  
Hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran Basis Data sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

#### 1.6 Definisi Operasional

1. Multimedia Pembelajaran adalah salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu model perangkat lunak yang terdiri dari beberapa jenis media berupa teks, gambar, audio/suara, animasi, video serta berisi suatu informasi atau materi berkaitan dengan pendidikan.
2. Model *Problem-based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks belajar bagi siswa mengenai cara berpikir kritis sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang terbentuk akibat adanya proses belajar. Pemahaman dibagi menjadi pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman merupakan bagian dari domain kognitif yang mengacu kepada kemampuan memahami makna materi.