

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memainkan aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia sebab pendidikan merupakan tempat atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan kapasitas daya serap bagi semua orang untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru sehingga dapat diperoleh manusia produktif. Dalam dunia pendidikan guru memiliki peranan yang penting yaitu sebagai pendidik dan pengajar yang bertanggung jawab untuk membimbing dan membina peserta didik dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Rusman (2012, hlm. 148) mengatakan bahwa “dalam sistem pembelajaran guru dituntut untuk mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan fasilitas pembelajaran, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas maupun di laboratorium, menguasai materi, dan memahami karakter siswa. Salah satu tuntutan guru tersebut adalah mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mengajar. Apabila metode pembelajaran yang digunakan guru itu tepat maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, sehingga nilai ketuntasan belajar siswa akan meningkat, minat dan motivasi belajar siswa juga akan meningkat dan akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan”.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pada hari Sabtu tanggal 10 Oktober 2015 terhadap salah satu guru mata pelajaran Elektro Pesawat Udara di SMK Negeri 12 Bandung, peneliti menemukan masih ada suatu permasalahan pada pemahaman dan penguasaan materi yang

Ery Firmansyah, 2016

*PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING BERBASIS E-MODUL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT BASIC SKILL DI SMK NEGERI 12 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dialami peserta didik. Permasalahan ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permasalahannya yaitu kurangnya inovasi dari penerapan *Problem Based Learning* yang diterapkan oleh sekolah. Sehingga berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diperoleh oleh siswa.

Merujuk terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Melihat dari permasalahan diatas, peneliti menganggap bahwa perlu adanya suatu inovasi dalam penerapan *Problem Based Learning* pada proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-modul* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis akan menindak lanjuti penelitian tentang penerapan model pembelajaran tersebut apakah dapat memberikan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik atau tidak. Oleh karena itu penulis akan mengadakan penelitian tentang **"Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis *E-Modul* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Basic Skill di SMK Negeri 12 Bandung."**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar ranah kognitif siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul* ?
2. Bagaimana hasil belajar ranah afektif siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul* ?
3. Bagaimana hasil belajar ranah psikomotor siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul* ?

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar peneliti lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan kepada siswa kelas X Jurusan Elektronika Pesawat Udara di SMK N 12 Bandung
2. Hasil belajar yang diteliti meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran Multimeter, Volt-meter, Ampere-meter dan Ohm-meter yang merupakan sebagian materi pada Kompetensi Dasar Menerapkan alat ukur elektrik dan jenisnya dengan berbagai tingkatan ketelitian sesuai dengan pekerjaan
4. Pelaksanaan penelitian menggunakan *E-Modul* sebagai penguat dalam penerapan model *Problem Based Learning*

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar ranah afektif siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul*.

3. Untuk mengetahui hasil belajar ranah psikomotor siswa pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis *E-Modul*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk berbagai pihak. Bagi siswa, penelitian ini dapat mempermudah pemahaman mengenai mata pelajaran *Basic Skill*. Sedangkan bagi guru, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas.

Manfaat bagi sekolah yaitu dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menggunakan alternatif media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Sedangkan bagi universitas, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa di UPI tentang penelitian penerapan model pembelajaran dan sebagai bahan penelitian lanjutan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan skripsi ini, maka laporan ini dibagi dalam 5 (Lima) bab. Adapun kelima bab tersebut adalah :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah penelitian dan sistematika penulisan.

##### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan cara berpikir kritis dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

##### **3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang metodologi dari penelitian yang dilakukan yang meliputi desain penelitian, partisipan dalam penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data yang akan digunakan. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai teknik pengujian instrumen penelitian.

#### **4. BAB IV HASIL DAN ANALISIS**

Bab ini menguraikan tentang deskripsi data setiap tindakan dan pembahasan hasil penelitian.

#### **5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisikan hasil yang dicapai serta kesimpulan dari penelitian berdasarkan dari hasil pengumpulan, pengolahan dan analisis data yang dilakukan. Dalam bab ini juga disajikan implikasi dan rekomendasi kepada pihak terkait agar hasil penelitian ini dapat digunakan dan dimanfaatkan secara optimal.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

#### **7. LAMPIRAN**