

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kusuma dalam Ramadhan, A.P (2016, hlm. 1) mengemukakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai tujuan untuk mendidik para peserta didik agar kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dapat berkembang secara seimbang. Pendidik selaku tenaga pendidik di sekolah memiliki kewajiban untuk membimbing peserta didiknya dalam pembelajaran, baik dalam ilmu pengetahuan maupun akhlak dan etika dalam berkehidupan. Berbagai model dalam pendidikan selalu dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas sesuai dengan karakteristik peserta didik yang majemuk.

Kecenderungan pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga peserta didik tidak bisa menuangkan kebebasan berfikirnya. Pada konteks pengetahuan, ilmu yang diberikan juga bersifat baku. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran sehingga peserta didik terlihat pasif dan kurang antusias. Hasil penelitian *National Training Laboratories* dalam Warsono dan Hariyanto (2012, hlm. 12) mengungkapkan bahwa dalam kelompok pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) salah satunya yaitu ceramah oleh guru, peserta didik hanya dapat mengingat materi pembelajaran maksimal sebesar 30%. Sama halnya dengan Arief S. Sardiman (2008, hlm. 10) mengatakan bahwa pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pembelajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Sering pendidik juga tidak kreatif dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai. Pendidik sudah cukup puas dengan model konvensional yaitu model pembelajaran ceramah dan menggunakan media papan tulis dalam pembelajarannya sehingga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran belum terlihat, mengakibatkan proses berpikir kritis peserta didik belum berkembang, dan kurang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik cenderung bosan dan kurang aktif, kurang memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses

belajar mengajar sehingga tidak terjadi proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan di kelas.

Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik memerlukan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang dapat pendidik gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas. Model pembelajaran dikategorikan menjadi beberapa jenis, tergantung fungsi dan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satunya adalah model pembelajaran yang berbasis *problem solving* yaitu suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, O. 2007 hlm. 151). Adapun kelebihan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat, bagus untuk pemahaman isi pelajaran, dan berpikir rasional dan lebih aktif. Selain model pembelajaran, keterlaksanaan proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Media sangat berperan penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media yang digunakan adalah media *videoscibe*. Dengan menggunakan model *problem solving* dengan media *videoscibe* ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreativitas berpikir dan motivasi peserta didik dalam mempelajari mekanika teknik, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Menurut Hamalik, O (2010, hlm. 155), hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan saat menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 7 Baleendah, peneliti melihat kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran mekanika teknik, diantaranya pembelajaran di SMK Negeri 7 Baleendah cenderung

berpusat pada guru sehingga peran aktif peserta didik rendah. Bahkan beberapa peserta didik lebih sering diam ketika kurang paham mengenai materi yang telah disampaikan guru. Berdasarkan nilai ulangan harian peserta didik kelas X DPIB SMK Negeri 7 Baleendah masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM rata-rata sebesar 22,58%, sedangkan jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM rata-rata sebesar 77,42%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Selain aspek kognitif, keberhasilan belajar peserta didik juga ditentukan oleh aspek afektif. Salah satu aspek afektif dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Menurut Hamzah B. U (2008, hlm. 9), motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan-rangsangan dari dalam individu maupun luar individu itu sendiri, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Oleh karena itu, motivasi merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *videoscribe*.

Penerapan Model *Problem Solving* Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman konsep Bilangan Bulat Pada Peserta didik” dilakukan oleh Mahdalena telah membuktikan bahwa model berbasis *problem solving* dengan menggunakan media visual berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang pendidik sampaikan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini media berbasis komputer, salah satunya dengan *software* dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan terhadap materi yang diajarkan dan diharapkan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran mekanika teknik.

Berdasarkan beberapa alasan di atas peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang efektivitas penerapan model pembelajaran *problem solving* dengan media *videoscribe* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **Efektivitas Penerapan Model *Problem Solving* Dengan Media *Videoscribe* Pada Pembelajaran Mekanika Teknik.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah – masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di SMK Negeri 7 Baleendah, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Peserta didik lebih mudah bosan karena model pembelajaran kurang variatif.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran mekanika teknik kurang baik.
3. Model pembelajaran mekanika teknik yang digunakan oleh guru cenderung kurang bervariasi dan monoton membuat peserta didik pasif.
4. Pendidik yang tidak memanfaatkan aplikasi-aplikasi komputer yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.
5. Aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih belum optimal.

Agar pembahasan tidak terlalu luas dan lebih spesifik terhadap masalah yang dikaji. Maka batasan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian, yaitu :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap mata pelajaran mekanika teknik di kelas X pada semester genap.
2. Standar kompetensi yang menjadi bahan penelitian adalah Analisis Rangka Batang (*Truss*) Sederhana metode Keseimbangan Titik Simpul (Buhul).
3. Membahas mengenai efektivitas model *problem solving* yang mengakomodasi penerapan media *videoscribe* (dibuat oleh Tri C. Tunggal Wardoyo Tahun 2015) pada pokok bahasan rangka batang pembelajaran mekanika teknik ditinjau dari hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik.
4. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan hasil belajar kognitif. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai akademik peserta didik sesudah

mengikuti pembelajaran. Dan keaktifan siswa sesudah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah keaktifan dan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional dengan media papan tulis pada pembelajaran mekanika teknik?
2. Bagaimanakah keaktifan dan hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem solving* dengan media *videoscribe* pada pembelajaran mekanika teknik?
3. Bagaimana perbedaan antara model konvensional dengan media papan tulis dan pembelajaran model *problem solving* dengan media *videoscribe* pada pembelajaran mekanika teknik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional dengan media papan tulis pada pembelajaran mekanika teknik
2. Untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model *problem solving* dengan media *videoscribe* pada pembelajaran mekanika teknik
3. Mengetahui perbedaan antara pembelajaran model konvensional dengan media papan tulis dan model *problem solving* dengan media *videoscribe* pada pembelajaran mekanika teknik

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam konsep praktik pendidikan dalam menggunakan model *problem solving* dengan media *videoscribe* sehingga dapat menangani masalah hasil belajar dan kurang minat yang dialami peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan mengenai model *problem solving* dengan media *videoscribe* yang dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif dan efektif bagi peserta didik.

b. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Sebagai rujukan penelitian terutama mengenai masalah dalam kurangnya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang membuat rendahnya hasil belajar dan kejenuhan belajar yang dialami peserta didik.

c. Bagi SMK Negeri 7 Baleendah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk pendidik-pendidik dalam proses pembelajaran mekanika teknik menjadi lebih variatif dan efektif bagi peserta didik, agar sekolah dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang kontruksi bangunan.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah peneliti dalam menyusun penelitiannya, diperlukan struktur organisasi penelitian. Struktur organisasi penelitian sebagai pedoman peneliti agar lebih terarah dalam melaksanakan proses penelitiannya. Adapun struktur organisasi penelitian dalam skripsi ini adalah :

Bagian awal berisi judul penelitian, lembar pengesahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi penelitian terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pemaparan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Natasya Dicy Putri, 2019

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM SOLVING DENGAN MEDIA VIDEOSCRIBE PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK

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

Pada bab ini berisi pemaparan tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis yang telah dirumuskan dari kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi pemaparan tentang Metode Penelitian, Desain Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Teknik Analisis Data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat dua hal utama yaitu tentang pengolahan atau analisis data dan pembahasan dari analisis data tersebut.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.