

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003). Muhandi (2004) menyatakan bahwa peningkatan kualitas suatu bangsa sesungguhnya bertumpu pada peningkatan kualitas sumber manusianya, dan hanya akan dapat dicapai salah satunya melalui penekanan pada pentingnya pendidikan. Pendapat tersebut didukung oleh Yudhoyono (2007) yang menyatakan bahwa suatu negara dan bangsa akan maju apabila rakyatnya memiliki pendidikan yang tinggi dan berkualitas, sebaliknya suatu negara akan tertinggal dari negara dan bangsa lain apabila pendidikan rakyatnya rendah dan tidak berkualitas. Dalam kenyataannya banyak faktor yang mempengaruhi kemerosotan dunia pendidikan Indonesia. Hampir pada semua komponen masukan (*input*) dan komponen proses dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, kurang mendukung terciptanya pendidikan berkualitas, dan hal ini terjadi di sebagian besar sekolah di Indonesia. Oleh karena itu wajar apabila komponen keluaran (*output*), yakni para lulusannya, juga berkualitas rendah (Alsa, 2004). Karena sejatinya pendidikan di posisikan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan kesempatan kerja yang ada dan menunjukkan tingkat kepandaian atau pencapaian pendidikan formal dari penduduk karena semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin tinggi pula kemampuan kerja atau produktivitas seseorang dalam bekerja. Inti tujuan dari program pendidikan adalah teraihnya lapangan kerja yang diharapkan. (Anggun, 2011). Hal tersebut didukung oleh Todaro (2006) yang mengemukakan bahwa sumber daya manusia yang memiliki pendidikan tinggi, akan mendorong pertumbuhan ekonomi, tersedianya kesempatan kerja yang lebih luas, terdidik, dan terciptanya sikap-sikap modern di berbagai lapisan masyarakat. Dan AchmadDardiri (2013:4) menyatakan bahwa orang yang berpendidikan merupakan

Endah Permatasari, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA

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

orang yang mampu mengkombinasikan keahlian dalam beberapa keterampilan termasuk kemampuan sosial dengan kebaikan karakter dan penilaian yang bijak.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan nasional tingkat menengah memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda menyongsong masa depan, yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya (Permendiknas No. 23, 2006). Isjoni (2009) menyatakan ternyata lulusan SMK dapat membantu mengurangi angka pengangguran. Sejumlah lulusan SMK telah berhasil mengembangkan beberapa usaha seperti perbengkelan, otomotif, industri rumah tangga dan lain-lain. Namun dalam kenyataannya berdasarkan data Badan Pusat Statistik pada bulan Agustus 2018, dalam setahun terakhir, walaupun pengangguran berkurang 40 ribu orang, sejalan dengan TPT yang turun menjadi 5,34 persen. Dilihat dari tingkat pendidikan, TPT untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih mendominasi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 11,24 persen.

Pada *Asian Development Bank* (ADB) menyebutkan terdapat beberapa kelemahan utama pembelajaran di SMK dalam tinjauan lulusannya sebagai employee. Beberapa di antaranya menyangkut kualitas proses belajar mengajar (sekitar 23%), dan kemampuan mengajar guru (sekitar 4%), kelemahan lainnya menyangkut fasilitas & sarana prasarana, kurikulum, keterampilan umum, keterampilan khusus, relevansi, dan panjang siklus. Selaras dengan Usman (2002) yang menyebutkan bahwa proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kinerja guru. Untuk dapat memiliki kinerja yang baik, maka seorang guru harus didukung oleh penguasaan kompetensi pedagogik maupun kompetensi sosial yang memadai. Fasli Jalal (2007) mengatakan bahwa kinerja guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, dan menjadi teladan bagi peserta didik. Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik. Didukung oleh Suyanto & Abbas (2001) yang

**Endah Permatasari, 2019**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengungkapkan tiga hal yang perlu dicermati sehubungan dengan kinerja guru yaitu pertama, guru cenderung mengajar hanya memindahkan pengetahuan saja. Dimensi pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif kurang diperhatikan. Kedua, guru enggan beralih dari model mengajar yang diyakininya tepat, meskipun tidak selamanya benar. Ketiga, guru cenderung hanya memenuhi target minimal dari keseluruhan capaian yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Sebatas siswa mampu menjawab tes dengan baik. Oleh karena itu, guru dengan segenap kemampuan yang dimiliki dituntut harus dapat memberdayakan proses pembelajaran di kelas tanpa mengabaikan kondisi, dan keragaman sikap, karakter, serta kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran. (Magorani, Palimbong, & Saneba, n.d.).

Rusyan, A. Tabrani dan Daryani (1993) menyatakan penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Oemar Hamalik (2001) dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dan dengan penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang diberikan. (Magorani et al., n.d.). Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar

yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990). Oleh karena itu untuk memilih media pembelajaran harus berpacu pada pendidikan di Indonesia. Yang di mana pendidikannya menggunakan aturan Kurikulum 2013, kurikulum tersebut dikembangkan berdasarkan faktor-faktor. Salah satunya adalah faktor penyempurnaan pola pikir. Seperti yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013, bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut:

1. pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama;
2. pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/ media lainnya);
3. pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet);
4. pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains);
5. pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim);
6. pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia;
7. pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik;
8. pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*); dan
9. pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa jenis media pembelajaran yang dipilih harus menggunakan alat pembelajaran berbasis multimedia dengan mempertimbangkan model pembelajaran yang akan diterapkan guna untuk

memperkuat pola pikir peserta didik dengan cara melibatkannya secara aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan studi lapangan dengan mewawancarai guru didapatkan bahwa pada jurusan RPL, khususnya pada mata pelajaran Basis Data kelas XI peserta didik masih merasakan kesulitan dalam penguasaan materi sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan, mengingat bahwa basis data merupakan salah satu pelajaran yang dianggap cukup sulit untuk dipahami karena bersifat abstrak yang dimana siswa dituntut untuk memahami. Salah satu materi pada pelajaran Basis Data yang dirasakan sulit untuk dipahami adalah bahasa SQL, karena dalam penyampaiannya diperlukan usaha lebih sehingga siswa dapat mudah memahami. Selain itu didukung oleh angket survey lapangan yang diberikan kepada peserta didik, yang memberikan hasil sebanyak 68% peserta didik merasakan kesulitan dikarenakan saat proses pembelajaran Basis Data berlangsung media pembelajaran yang digunakan hanya berupa power point sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah, peserta didik hanya diam untuk memperhatikan penjelasan melalui salindia yang berada pada power point tersebut. Selain itu model pembelajaran yang digunakanpun kurang bervariasi, peserta didik tidak dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran seperti diskusi kelompok, sehingga sering mengalami kejenuhan dan kehilangan motivasi untuk menguasai materi yang sedang dipelajari. Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi untuk mengikuti materi ketika pembelajaran berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok yaitu dengan memanfaatkan multimedia.

Secara umum multimedia menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002: 109), diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia (Putra, 2013), yaitu:

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti sering disebut dengan CBL (*Computer Based Learning*).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa ketika memanfaatkan multimedia untuk media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembuatan dan pengemasan dalam informasi yang akan disampaikan. Tujuan pembuatan multimedia ini sebagai media satu-satunya dalam penyampaian materi, materi tersebut akan dikemas secara menarik, selain dapat dilihat tetapi dapat juga didengarkan sehingga membangkitkan semangat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Dengan begitu multimedia tersebut akan lebih menarik apabila diwadahi ke dalam media pembelajaran berbasis web.

Karena dalam satu dekade terakhir, banyak ditemukan penelitian yang membicarakan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *online*, khususnya pembelajaran berbasis *web*. Terkoneksinya hampir semua orang di internet dapat dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila kegiatan pembelajaran berbasis *web* telah dan akan semakin meluas, penting bagi pen-didik untuk menetapkan kegunaan dari hal tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sheard & Markham, 2005). Pendapat tersebut didukung oleh Liu & Johnson (2004) yang menyatakan bahwa *web* telah lama menjadi sumber untuk mengajar

dan pembelajaran pada berbagai disiplin ilmu. Menurut Rusman (2011), yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis web adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana. Selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet akan memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi.

Model pembelajaran yang dipilihpun harus sesuai dengan kurikulum yang ada. Dimana peserta didik diwajibkan untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu model pembelajaran *Problem Based Learning* dirasa cocok untuk diterapkan ke dalam media pembelajaran berbasis *web*. Seperti yang dikemukakan oleh Suprihatiningrum (2013:215), bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*.

Maka dari itu model pembelajaran yang dirasa tepat untuk digunakan pada multimedia adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Pembelajaran berbasis masalah ini menurut Moffit (dalam Rusman, 2011, hlm. 241) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Karena pada kenyataannya bahwa manusia akan selalu dihadapkan pada permasalahan, mulai dari permasalahan yang sederhana hingga permasalahan yang sangat kompleks, maka dengan menggunakan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan kepada setiap peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan studi literatur, pada mata pelajaran Basis Data masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi karena dalam mata pelajaran ini sebagian besar siswa harus memiliki tingkat pemahaman yang tinggi dan kemampuan berfikir kritis yang kuat untuk memecahkan suatu masalah. Dengan begitu penyampaian materi secara konvensional dengan metode ceramah sering kali terjadi salahnya pemahaman yang diterima yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam memecahkan suatu permasalahan. Seperti yang dikemukakan oleh

Syukron (2012), bahwa rendahnya pemahaman disebabkan karena selama ini siswa hanya menghafal soal-soal sederhana tanpa dituntut untuk memberikan alasan atau penjelasan dari jawabannya dan kebanyakan dari siswa hanya mengenal kata-kata tanpa memahami artinya. Dengan begitu model *Problem Based Learning* sangat cocok dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman sehingga siswa mampu meramalkan dan mengimplementasikan sebuah data sesuai dengan kondisi yang digambarkan, selain itu dapat memotivasi dan memberikan kesan menyenangkan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan.

Dengan demikian maka peneliti tertarik untuk merancang sebuah multimedia yang dimana akan digunakan dalam pembelajaran Basis Data, dengan harapan multimedia yang dibuat akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Oleh karena itu penelitian yang akan dilakukan diberikan judul yaitu “RANCANG BANGUN MULTIMEDIA DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Basis Data?
2. Bagaimana dampak dari penerapan multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan pemahaman siswa?
3. Bagaimana pengaruh dari multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Basis Data?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penerapan multimedia ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), namun terdapat tahapan model yang dilakukan di luar multimedia.



2. Konten multimedia yang dikembangkan dalam mata pelajaran Basis data ini hanya berkaitan dengan materi Struktur Hirarki Basis Data, Kelompok Perintah DDL dan Kelompok Perintah DML.
3. Penelitian ini diperuntukkan untuk siswa SMK khususnya yang telah mengikuti mata pelajaran Basis Data.
4. Peningkatan pemahaman yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai yang didapat ketika tidak menggunakan multimedia dan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini diadakan bertujuan untuk:

1. Menghasilkan multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Basis Data.
2. Mengetahui dampak dari penerapan multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap tingkat pemahaman siswa.
3. Mengukur pengaruh dari multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mata pelajaran Basis Data terhadap pemahaman siswa.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain :

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Basis Data, serta mengetahui respon dari penggunaan multimedia ini baik oleh para ahli maupun siswa yang dilihat dari data penilaian.

2. Bagi Guru

Menggunakan Multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Basis Data ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif dengan menggunakan multimedia untuk mata pelajaran Basis Data.

### 3. Bagi Siswa

Dengan adanya multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Basis Data diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami mata pelajaran Basis Data, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan adanya peningkatan dalam pemahaman materi yang sedang dipelajari.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam merancang multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Basis Data dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian yang akan dilakukan.

## 1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat variabel utama yang digunakan, maka agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990).
2. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan budaya. Definisi tersebut tertera dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
3. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang memfokuskan pada pelacakan akar masalah dan memecahkan masalah tersebut. (Abbudin, 2011, hlm. 243).
4. Basis data merupakan salah satu mata pelajaran produktif kejuruan yang berada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI. Definisi Basis Data sendiri menurut Connolly dan Begg (2010), adalah sebuah kumpulan data yang secara logis terkait dan dirancang untuk memenuhi suatu kebutuhan informasi dari sebuah organisasi.
5. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta factor yang diketahuinya. Dalam hal

ini testee tidak hanya hafal cara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. (Purwanto, 2008).

### **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

Mengacu pada aturan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI, struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan penulisan skripsi, merumuskan inti permasalahan, menentukan batasan masalah, menjabarkan tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta menguraikan struktur organisasi skripsi yang digunakan.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan penulisan skripsi, sebagai sumber pengetahuan dalam memahami permasalahan penelitian yang akan dilakukan. Teori-teori tersebut adalah teori yang relevan dengan bidang yang akan diteliti, yaitu media pembelajaran, model *Problem Based Learning* (PBL), pemahaman, Basis Data.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah dalam proses penelitian. Mulai dari perancangan desain penelitian, instrument yang diperlukan, serta teknik analisis data yang digunakan.

#### **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjabarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai rancang bangun multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Basis Data.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Basis Data dan berisi saran untuk pengembangan selanjutnya apabila akan melakukan penelitian yang lebih lanjut.