

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terdapat berbagai cara salah satunya melalui pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang bertujuan mempersiapkan siswa sesuai keterampilan yang diinginkan sebagai bekal kemampuan untuk masuk dalam dunia kerja. Siswa pun juga dapat melanjutkan ke perguruan tinggi untuk meraih gelar professional.

SMK di Indonesia sudah banyak yang menerapkan Kurikulum 2013. Berbeda dengan kurikulum KTSP, terdapat beberapa aspek yang baru pada kurikulum 2013. Pembelajaran bukan lagi berpusat pada pendidik akan tetapi siswa juga belajar menjelaskan dan berbagi pengetahuan dengan teman sejawat atau sering disebut dengan nama *student center*. Sebenarnya sudah banyak guru yang menerapkan kurikulum ini, namun pelaksanaannya diduga kurang maksimal. Untuk meraih hasil yang maksimal guru harus mampu memilih metode yang cocok agar siswa menjadi lebih aktif dan mandiri selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasar pada pengalaman saat kegiatan PPL (praktik pengalaman lapangan) yaitu mengajar Dasar Desain Grafis di kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan Kemandirian dan Prestasi Belajar siswa. Saat proses pembelajaran berlangsung sebenarnya guru sudah menerapkan kurikulum 2013 Akan tetapi kenyataannya sistem *student center* belum dapat berjalan maksimal. Hal ini terlihat dari respon siswa yang diduga pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini sama. Ketika siswa diberi waktu untuk belajar terlihat hanya beberapa siswa yang mempelajari materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Hal ini berpengaruh terhadap keberanian siswa untuk menanyakan hal yang

berkaitan dengan pemahaman materi. Tidak lebih dari 7 siswa yang terlihat aktif pada saat dilakukan presentasi kelompok.

Pada 30 Juli 2018 peneliti melakukan pengamatan dan wawancara bersama Ibu Leila Fajrie Auddiena di kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari, terlihat guru masih mendominasi jalannya proses pembelajaran (*teacher center*). Saat proses pembelajaran perhatian siswa dirasa sangat kurang, banyak kegiatan lain yang dikerjakan siswa dengan temannya seperti mengerjakan tugas mata pelajaran lain sehingga siswa diduga pasif dalam mengikuti pelajaran. Permasalahan lain yang terlihat yakni sebagian besar siswa belum bisa mengerjakan tugas mandiri dengan baik. Terlihat saat siswa mengerjakan tugas mandiri yang seharusnya dikerjakan secara individu tetapi masih meminta bantuan terhadap teman sekelas. Hal ini menunjukkan kemandirian belajar siswa yang masih lemah. Hal tersebut diduga menjadi penyebab rendahnya nilai ulangan siswa. Siswa terbiasa mengerjakan tugas secara bersama-sama, sehingga merasa kesulitan ketika menghadapi ulangan. Serta siswa juga diduga pasif dalam kegiatan kelompok, hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dalam kegiatan kelompok. Data nilai Ulangan Harian mata pelajaran Dasar Desain Grafis menunjukkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dari 27 siswa terdapat 12 siswa atau 44,4% yang sudah mencapai KKM, dan sisanya 15 siswa atau 55,6% belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan upaya untuk menyelesaikan masalah kemandirian dan prestasi belajar siswa, salah satunya dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode *Problem Solving* diduga sesuai untuk mengakomodir permasalahan-permasalahan tersebut. Karena tahap-tahap pada metode pembelajaran *Problem Solving* bisa diberi tindakan yang sesuai seperti pengoptimalan siswa menganalisis dan menyelesaikan masalah dengan cara mengarahkan siswa mencari data-data pendukung untuk menguatkan ketepatan solusi dari masalah yang diberikan. Dengan menggunakan metode ini siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah secara kreatif bersama temannya ataupun sendiri. Siswa juga diarahkan untuk bisa menjelaskan solusi yang mereka

temukan dengan cara mempresentasikan hasilnya dengan begitu akan membuat siswa terbiasa menyelesaikan masalahnya secara mandiri dan ilmiah. Dengan metode ini diduga mampu menyelesaikan masalah terkait kemandirian siswa yang rendah dan belum optimalnya prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu untuk membuktikan dugaan tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM 1 di SMK Muhammadiyah Wonosari".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi di kelas masih didominasi diisi oleh guru (*teacher center*)
2. Guru kurang berinovasi dalam menerapkan metode pembelajaran
3. Kurangnya kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.
4. Masih rendahnya prestasi belajar siswa terlihat dari siswa yang mencapai KKM tidak mencapai 50%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka fokus pada penelitian adalah meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari. Pada penelitian ini, evaluasi pembelajaran akan dibatasi pada aspek pengetahuan dan ketrampilan siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan kemandirian siswa pada pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari ?

2. Bagaimana metode pembelajaran *Problem Solving* meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai adaah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemandirian siswa pada pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan pada dunia pendidikan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian dengan metode pembelajaran *Problem Solving*.
 - b. Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi acuan dan pertimbangan untuk penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa
 - b. Bagi SMK Muhammadiyah Wonosari, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada sekolah mengenai pemilihan metode pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memilih metode pembelajaran ketika dihadapkan dalam situasi serupa dan juga diharapkan bisa mengasah ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.

- d. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan dapat meningkatkan wawasan pemahaman guru tentang pembelajaran.