

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang penting bagi manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat dimungkiri oleh siapa pun. Indonesia terus meningkatkan subsidi pendidikan agar masyarakat menikmati pendidikan. Kesadaran bahwa bangsa dan Negara tidak akan maju tanpa pendidikan, menjadi indikasi kepedulian masyarakat terhadap pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan rumusan fungsi dan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Indonesia No.20 Tahun 2003, yaitu:

Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya berkulitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogianya berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Menurut Ibnu (2017: 1) “pendidikan salah satu dari perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan”. Menurut Ibnu (2017: 2) “pendidikan yang mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik”.

Tujuan pendidikan dapat diwujudkan dengan adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya dengan perbaikan kurikulum. Penerapan kurikulum 2013 yang disebut juga dengan K13 adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan kebudayaan telah mengembangkan “Kurikulum Baru”, sebagai koreksi dan sekaligus penyempurnaan dan penguatan dari KTSP yang kemudian dikenal dengan kurikulum 2013 (Ibnu, 2017: 4). Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 yang disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menggunakan kurikulum 2013. Salah satu sekolah menengah kejuruan yang menerapkan kurikulum 2013 ini adalah SMKN 1 Arosbaya. Sekolah ini mempunyai berbagai macam jurusan salah satunya adalah jurusan teknik komputer dan jaringan (TKJ). Salah satu mata pelajaran produktif

yang ada pada jurusan teknik komputer dan jaringan ini adalah mata pelajaran pemrograman dasar.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2018 di SMKN Negeri 1 Arosbaya dengan narasumber guru mata pelajaran pemrograman dasar yaitu Ibu Nurul Maftuhatul M, S.Kom. Beliau mengatakan bahwa kemampuan siswa-siswi di kelas X itu berbeda-beda ada kelas yang aktif, dan ada kelas yang pasif. Untuk pembelajaran guru itu tersendiri menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Akibatnya pembelajaran dikelas menjadi kurang aktif, peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Pemahaman peserta didik tentang konsep yang dipelajari masih abstrak, sehingga hasil belajar kurang optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Berdasarkan nilai ulangan harian pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ membuktikan bahwa 69% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dan 31% siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Pembelajaran dikatakan afektif apabila hasil belajar peserta didik yang diajarkan diharapkan dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Jika hasil belajar peserta didik dalam ujian praktek masih dibawah KKM, maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik gagal, dan jika hasil belajar peserta didik diatas KKM, maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Pemilihan model pembelajaran yang

tepat menjelaskan konsep yang diberikan kepada siswa untuk berperan aktif. Pemilihan model harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning*. Serta penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul, sehingga proses pembelajaran pemrograman dasar menjadi lebih optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran berbasis proyek atau bisa disebut juga *project based learning* ini lebih memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi siswa dalam merancang sebuah proyek yang mereka lakukan. Dan ini akan menambah kreativitas siswa dalam merancang sebuah proyek yang kemudian akan mereka kerjakan dalam waktu yang sudah guru sediakan sesuai dengan konsep yang diajarkan. Menurut Priansa (2017:206) “model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik”.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dengan mengarahkan siswa untuk bersama-sama memecahkan suatu masalah. Pengajaran ini menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks belajar bagi siswa tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Menurut Ratumanan (dalam Ibnu, 2017:64) model pembelajaran *problem based learning* ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya, dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

Kedua model pembelajaran tersebut diharapkan dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena sama-sama berbasis masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rika Herlianisa Fitri (2016) dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Problem Solving* pada Materi Animalia”. Hasil penelitian Rika Herlianisa Fitri ini menunjukkan melalui model pembelajaran PJBL, PBL, dan *Problem Solving* dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *desain quasi eksperimen* jenis *pretest-posttest-control group design*. Serta berdasarkan hasil perhitungan uji t-Dunnet dengan nilai N-Gain didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model PJBL lebih tinggi, dibandingkan dengan kelompok PBL, dan *Problem Solving*. Penelitian lain juga dilakukan oleh Siti Mariyam Ulfa (2016) dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Model Pembelajaran PJBL dengan PBL Kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan”. Hasil penelitian Siti Mariyam Ulfa menunjukkan bahwa dari rata-rata hasil belajar 81.46 dan nilai uji Gain 0.71 dengan interpretasi tinggi untuk kelas *Project Based Learning*. Implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *Project Based Learning* mendapatkan hasil belajar lebih tinggi di bandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul, sehingga nantinya proses pembelajaran pemograman dasar menjadi lebih optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena

itu, peneliti mengambil judul: **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Mapel Pemrograman Dasar Kelas X di SMK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka masalah yang peneliti yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* mata pelajaran pemograman dasar kelas X di SMKN 1 Arosbaya?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* pada mata pelajaran pemograman dasar kelas X di SMKN 1 Arosbaya?
3. Bagaimana respon siswa kelas X terhadap model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *problem based learning* yang telah diterapkan pada mata pelajaran dasar kelas X di SMKN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* mapel pemrogdas kelas X di SMKN 1 Arosbaya.

2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* pada mata pelajaran pemograman dasar kelas X di SMKN 1 Arosbaya.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas X terhadap model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *problem based learning* yang telah diterapkan pada mata pelajaran dasar kelas X di SMKN 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini adapun batasan-batasan yang telah disusun oleh peneliti, sebagai berikut ini :

1. Penelitian ini dilakukan kelas X di SMKN 1 Arosbaya pada mata pelajaran pemograman dasar.
2. Pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning*.
3. Hasil belajar yang di teliti hanya pada aspek kognitif.
4. Materi yang diambil pada penelitian ini adalah mencari sebuah masalah di source code dan membuat program untuk menampilkan kumpulan data array.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran menampilkan kumpulan data array dengan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan atau institusi yang terkait, seperti berikut :

a. Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan pada guru kelas khususnya pada pembelajaran pemrograman dasar untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning*.

b. Siswa

Untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkat hasil belajar.