

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut priatna (dalam Mujtahidin dan Rasyid, 2013: 3). Pendidikan adalah usaha pengembangan kualitas diri dalam segala aspeknya, pendidikan sebagai aktivitas yang sengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan dengan satu dan lainnya. sehingga membentuk suatu system yang saling mempengaruhi.

Jalur yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah salah satunya melalui jalur pendidikan. Oleh karena itu sudah sepantasnya pembangunan dibidang pendidikan menjadi prioritas utama yang dilakukan oleh pemerintah agar dapat melahirkan generasi bangsa yang memiliki tingkat intelektual yang tinggi.

Menurut hasan (dalam Ramansyah, 2012: 9) Pembelajaran adalah menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memfasilitasi siswa untuk belajar dalam rangka membangun pemahamannya sendiri. Dari sini terkandung bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator bukannya transmittor dan dalam proses belajar mengajar lebih terpusat pada siswa *student centered*.

Dalam pembelajaran guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dimana dalam pemilihan model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Misalnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah

disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, seringkali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik terjun dalam dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan program pendidikan kejuruan pada tingkat menengah di Indonesia, yang dalam penyelenggaraannya bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya (peserta didik) yang terampil guna memasuki dunia kerja sesuai bidang keahlian yang dimiliki. Bidang keahlian adalah bidang tertentu yang dipelajari ketika proses pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan di SMK atau melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK, mata pelajaran KKPI bertujuan untuk menciptakan lulusan yang terampil, menguasai teknologi, dan siap terjun di dunia kerja. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan didalam sari (2015: 2) bahwa “Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dimaksud untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut”. KKPI bukan hanya memberikan teori tetapi juga dipraktekkan secara langsung dengan menerapkan teknologi komputer di laboratorium komputer tentunya

Masalah pendidikan merupakan hal yang sangat kompleks. Dalam mencapai tujuan pendidikan terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi proses pendidikan, salah satunya adalah proses pembelajaran yang melibatkan guru dan

siswa. Keefektifan suatu pembelajaran juga menjadi suatu permasalahan yang sering terjadi di sekolah, karena jika seandainya pembelajaran kurang efektif maka dampaknya akan berakibat terhadap hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru SMK Siding Puri Sumenep menunjukkan adanya permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di SMK Siding Puri salah satunya yaitu sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran kurang menarik dan membosankan, siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Di samping minat belajar siswa yang berkurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, terdapat permasalahan lain yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan materi pelajaran disampaikan dengan pembelajaran ceramah diantaranya seperti mencatat dan menghafal.

Menurut Sani (2014: 172) Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. permasalahan yang dikasji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan proyek yang kompleks, cukup sulit, lengkap, tetapi realistik kemudian mereka juga diberi bantuan secukupnya agar mereka dapat menyelesaikan tugas. Di samping itu, penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kompetensi seperti kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri dan

berpikir kritis. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat melatih daya berfikirnya dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Dalam hal ini model pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran SMK Siding Puri dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. merujuk pada jurnal penelitian sebelumnya bahwa pengaruh model pembelajaran berbasis proyek mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Salah satunya adalah Penelitian yang dilakukan Kd. Inten Nathalia, Gd. Sedenayasa, I Gst. Ngr. Japa. Jurusan PGSD. Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2015. Berdasarkan hasil analisis data Hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh I Md. Edi Andana, Gd. Raga, Dw. Nyoman Sudana. Jurusan PGSD. Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2014. Berdasarkan hasil penelitian adalah: Hasil belajar IPA siswaketompok eksperimen yang cenderung tinggi dengan $M = 23,77$ dan hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol cenderung rendah dengan $M = 21,16$.

Penelitian yang dilakukan oleh N. W. Y Amanda, I. W. Subagia, I. N. Tika. Jurusan IPA. Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2014. Berdasarkan hasil penelitian adalah: Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk

meningkatkan hasil kan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas XI SMK Siding Puri Sumenep. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa melakukan pembelajaran aktif. Dan mereka benar-benar akan dat aktif baik secara *hands on* (melalui kegiatan-kegiatan fisik), maupun secara *minds on* (melalui kegiatan-kegiatan berpikir/secara mental).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul pada penelitian ini, adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI?
2. Bagaimanakah aktivitas guru pada pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI?
3. Bagaimanakah aktivitas siswa pada pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI?
4. Bagaimanakah respon siswa pada pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI?

1.3 Tujuan Penelitian

Melalui kegiatan penelitian ini peneliti mempunyai beberapa tujuan dalam peningkatan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru pada model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI.
4. Untuk mengetahui respon siswa pada model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Siding Puri pada mata pelajaran KKPI.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya penelitian dan pembahasan, maka peneliti membatasi penelitian dan pembahasan pada:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa SMK Siding Puri Sumenep kelas XI.
2. Penelitian dilakukan pada semester 2 (Genap) pada mata pelajaran KKPI Kompetensi Dasar 2.4 Pengoperasian *software* presentasi (Microsoft Powerpoint)

1.5 Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah : Model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran KKPI di SMK Siding Puri Sumenep

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan hasil penelitian dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat secara langsung dan tidak langsung.

1. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan obyek penelitian.
2. Manfaat praktis bermanfaat bagi berbagai pihak yang memerlukannya untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru, dan siswa serta seseorang untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

Manfaat penelitian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar.
 - b. Solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan.
 - c. Meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif.

2. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan untuk sekolah untuk memperhatikan sarana dan prasarana sekolah.
- c. Sebagai bahan masukan untuk sekolah mengenai bahan ajar yang akan digunakan di sekolah.

3. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber informasi bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran.
- b. Sebagai sumber referensi dalam pengembangan penelitian .
- c. Untuk menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran bagi guru.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.
- b. Agar dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada sekolah, guru dan siswa
- c. Agar menjadi ilmu dan pengalaman baru yang nantinya dapat dimanfaatkan saat menjadi seorang pendidik.