

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah dunia dimana semua orang memiliki sebuah kesempatan yang sama dalam mengembangkan setiap potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. Pengembangan potensi seseorang merupakan salah satu tugas pendidikan, sebagaimana tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyatakan, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Perkembangan sebagaimana yang telah disebutkan di atas, dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu memberikan berbagai jenis pembelajaran yang bermanfaat dan menghadirkan sebuah permasalahan untuk diselesaikan oleh siswa. Perlakuan di atas, akan membuat siswa terlatih dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan baik.

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3,

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

Uraian dalam pasal 3 di atas, juga dijadikan sebagai tujuan dari pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan diperlukan IPTEK, spiritual, sosial politik serta kreativitas untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan pendidikan itu dapat terwujud dengan adanya kerjasama dari berbagai elemen, antara lain: pemerintah, satuan pendidikan, guru, siswa, keluarga serta lingkungan masyarakat.

Satuan pendidikan berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 10 terbagi menjadi pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendidikan formal khususnya lembaga pendidikan berupa sekolah. Sekolah di Indonesia terdiri dari beberapa jenis dan tingkatan, salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah sebuah sekolah yang bertujuan menghasilkan *output* yang siap bersaing dalam dunia kerja. *Output* SMK telah dibekali dengan berbagai macam keterampilan sesuai dengan jurusan yang dipelajari oleh siswa. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) merupakan salah satu jurusan yang terdapat di SMK yang berada dalam lingkup program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Jurusan RPL memiliki fokus pendidikan dalam bidang teknologi komputer khususnya dalam pengembangan aplikasi atau *software* komputer.

Pemrograman web adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar pada dasar program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Mata pelajaran ini mempelajari tentang perintah-perintah dalam pembuatan halaman *website*. *Cascading style sheet* (CSS) merupakan salah satu materi pemrograman web yang dipelajari pada semester II (dua). Materi ini menuntut siswa untuk berkreasi seindah

mungkin dalam membuat sebuah halaman *website*. Tuntutan tersebut didasarkan pada isi dari materi CSS ini adalah tentang cara-cara yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website*.

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran pemrograman web khususnya pada materi CSS, maka siswa dituntut untuk melakukan begitu banyak percobaan/praktek membuat halaman *website*. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami CSS serta penggunaanya. Tuntutan di atas juga sejalan dengan tujuan dari SMK untuk menghasilkan *output* yang ahli dan terampil. Guru dalam hal ini juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan siswa. Cara yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan nilai UTS yang peneliti peroleh selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Labang, menunjukkan pemahaman serta antusias siswa dalam mata pelajaran pemrograman web sangat kurang. Siswa kurang memahami materi dikarenakan guru selama proses pembelajaran lebih memfokuskan siswa pada penulisan materi pada buku catatan. Keadaan ini menyebabkan siswa tidak memiliki banyak waktu dalam mempraktekkan materi yang telah diperoleh.

Dampak dari proses pembelajaran di atas dapat dilihat dari nilai UTS siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi 100, nilai terendah 20 dan rata-rata kelas 70 dari KKM 75 dengan jumlah yang tidak lulus 57.89% dari 38 siswa. Permasalahan di atas juga menunjukkan pemahaman guru tentang model, metode, startegi serta pendekatan pembelajaran dan penerapannya masih cukup kurang. Keadaan ini disebabkan karena latar belakang pendidikan guru yang mengampu

mata pelajaran pemrograman web bukanlah dari pendidikan, melainkan Strata 1 Teknik Informatika.

Menurut Syarifuddin (2011 : 128) faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal, antara lain: kondisi jasmani dan rohani, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan, motivasi pribadi dan konsep diri, dan (2) faktor eksternal, antara lain: pendekatan, kondisi keluarga, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Konsep diri yang dimaksud dalam faktor internal adalah segala sesuatu yang menjadi unsur penting dalam pembentukan jati diri siswa seperti kreativitas, prinsip-prinsip hidup serta watak dan tingkah laku.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilakukan identifikasi masalah yang dialami sebagai berikut: (a) pemahaman siswa pada mata pelajaran pemrograman web masih kurang, (b) antusias siswa selama proses pembelajaran masih kurang, (c) proses pembelajaran yang masih belum sesuai dengan model, metode, strategi serta pendekatan pembelajaran, (d) latar belakang pendidikan guru yang bukan bersal dari pendidikan sehingga kurang memahami tentang model, metode, strategi dan pendekatan pembelajaran serta penerapannya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maula (2014) menyatakan terdapat pengaruh model PjBL (*Project Based Learning*) yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pengelolaan lingkungan dengan model konvensional. Nilai rata-rata hasil belajar afektif kelas kontrol sebesar $85,03 \pm 12,47$ lebih rendah dari kelas eksperimen sebesar $94,11 \pm 4,87$. Sejalan dengan Maula, penelitian Saputro (2014) menyatakan penggunaan model *project based learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *techer centered* meningkatkan kognitif

siswa dengan t_{hitung} sebesar 7,211 lebih besar dari t_{tabel} 2,00. Data di atas dapat kita simpulkan, bahwa model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, peneliti merasa perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang “Efektivitas Model *Project based learning* (PjBL) Pada Materi *Cascading style sheet* (CSS) Kelas X”. Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai sumber informasi pengetahuan serta mengimplementasikan pengetahuan dalam sebuah proyek. Keterampilan siswa dalam mengkomunikasikan proyek tersebut juga akan dilatih dalam bentuk pembagian tugas dan presentasi proyek secara berkelompok. Model pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pemrograman web khususnya pada materi CSS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi *cascading style sheet*?
2. Apakah model *project based learning* efektif pada materi *cascading style sheet*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh dan signifikansi model *project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi *cascading style sheet*.

2. Mengetahui keefektivitasan model *project based learning* pada materi *cascading style sheet*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji dan diteliti, tetapi dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, maka penelitian akan dibatasi pada:

- a. Permasalahan dibatasi pada keefektivitasan model *project based learning* pada materi *cascading style sheet* (CSS).
- b. Keefektivitasan dibatasi pada ketuntasan belajar siswa secara klasikal, pengaruh model *project based learning* dan respon siswa.
- c. Tempat penelitian dibatasi di SMK Negeri 1 Labang.
- d. Objek penelitian dibatasi pada siswa SMK Negeri 1 Labang Program Keahlian RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) Kelas X.
- e. Materi dibatasi pada anatomi CSS, CSS pada text, CSS pada multimedia (gambar & video), CSS pada tabel dan CSS pada *form*.
- f. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran dan penilaian.
- g. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada materi CSS dibatasi pada hasil akumulasi dari nilai proyek, kinerja dan kognitif (*posttest* dan lembar kerja kelompok (LKK)).
- h. *Pretest* dan *Posttest* dibatasi pada ranah kognitif.

1.5 Asumsi

Adapun beberapa asumsi yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan guru dalam membaca kondisi dan kebutuhan siswa akan menentukan pemilihan model, metode dan strategi pembelajaran yang tepat.
- b. Model *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada mata pelajaran pemrograman web dengan materi *cascading style sheet* (CSS)
- c. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.
- d. Kuantitas praktikum yang dimiliki oleh siswa akan menentukan pemahaman dan kemampuan yang dimiliki pada materi *cascading style sheet*.
- e. Ketuntasan belajar merupakan hasil akumulasi dari nilai proyek, kinerja dan kognitif (*posttest* dan lembar kerja kelompok (LKK)).
- f. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung seperti bertanya, berdiskusi, menghargai pendapat dan sebagainya, merupakan salah satu ciri pembelajaran yang efektif dan baik.
- g. Pembagian porsi tugas dalam pembuatan *website* secara berkelompok akan berpengaruh pada *website* yang dibuat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

- a. **Bagi Sekolah,** hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan mutu dan profesionalisme guru serta lulusan SMK.
- b. **Bagi Guru,** menambahkan opsi model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan melihat situasi dan kondisi siswa.
- c. **Bagi Peneliti**
 - 1. Sebagai bentuk pengimplementasian ilmu pengetahuan yang selama ini telah diperoleh di Universitas Trunojoyo Madura.
 - 2. Menambah wawasan tentang model pembelajaran serta waktu penggunaannya.