

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Faktor yang mendukung kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung terus menerus. Proses belajar memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Tujuan pendidikan nasional pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Pasal 3 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Y.M.E, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran penting terhadap pembentukan karakter seseorang. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana dalam membangun pengetahuan seseorang selama proses belajar mengajar berlangsung antara pendidik yaitu guru dengan peserta didik yaitu siswa.

Membekali peserta didik agar cerdas secara intelektual pengetahuan dan sosial termasuk peran guru di sekolah. Maka guru sebagai pendidik memiliki peran besar terhadap siswa dan keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Sama halnya dengan yang dikemukakan Zamroni dalam Ramansyah (2012:4) mengatakan bahwa guru adalah kreator proses belajar mengajar. Ia adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Seorang guru dituntut memiliki keahlian

tersendiri sehingga tidak setiap orang mampu melakukan pekerjaan tersebut sebagaimana mestinya.

Menentukan suatu model pembelajaran, faktor karakteristik suatu mata pelajaran dan karakteristik siswa merupakan hal penting yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan oleh guru. Hubungan antara model pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan hasil belajar siswa sangat berpengaruh, karena efektivitas suatu model pembelajaran jika dapat diterapkan dengan baik maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar. Efektivitas pembelajaran merupakan pencapaian tujuan antara perencanaan dan hasil pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Hamdani (2011:194), efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan.

Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada siswa SMK kelas X Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Mata pelajaran ini menekankan pada pemberian pemahaman dan penerapan secara langsung, sehingga siswa perlu memahami, mengembangkan keterampilan berpikir dalam membuat dan menghasilkan suatu program. Sedangkan karakteristik siswa terutama siswa menengah atas/kejuruan yaitu dapat membuat rencana, strategi, membuat keputusan, serta memecahkan masalah.

Dari proses pengamatan yang peneliti lakukan saat pembelajaran pemrograman dasar, pembelajaran di kelas umumnya berpusat pada guru, artinya guru menjadi sumber ilmu yang tunggal di dalam kelas. Siswa cenderung hanya mencatat penjelasan dari guru yang dijelaskan menggunakan *power point*. Setiap guru memberikan pertanyaan, seringkali siswa diam dan menunggu jawaban dari

guru. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menyebabkan rendahnya respon siswa terhadap pelajaran pemrograman dasar.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru pengajar pemrograman dasar kelas X TKI SMK Negeri 1 Sumenep pada saat proses pembelajaran berlangsung, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya sebatas menjelaskan materi melalui presentasi kemudian memberikan contoh soal program dan pekerjaan rumah (PR). Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti melihat para siswa sibuk sendiri dengan kegiatan mereka masing-masing, seperti tidur di dalam kelas, dan asyik mengobrol dengan teman sebangku. Sikap yang dilakukan oleh siswa sama sekali tidak mendapat teguran dari guru pengajar bahkan guru tetap melanjutkan pelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu bagi guru untuk terus mencari dan menerapkan model pembelajaran baru yang menyenangkan dan berpusat pada siswa untuk membuat para siswa aktif dalam pembelajaran. Namun walaupun guru sudah berinovasi dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, dalam penerapan model pembelajaran tersebut juga harus efektif sehingga dapat menghasilkan perolehan hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dengan cara penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan dapat membuat siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar sesuai karakteristik pelajaran pemrograman dasar dan karakteristik siswa.

Sesuai karakteristik siswa yang dapat membuat rencana, strategi, membuat keputusan, serta memecahkan masalah. Serta karakteristik pelajaran pemrograman dasar yang menekankan pada pemberian pemahaman dan penerapan latihan secara

langsung, sehingga siswa perlu memahami, mengembangkan keterampilan berpikir dalam membuat dan menghasilkan suatu program. Maka peneliti akan mencoba salah satu model pembelajaran alternatif yang sesuai yaitu model pembelajaran *project based learning* (pembelajaran berbasis proyek).

Rusman (2015:195) menyatakan *project based learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Seluruh aktifitas pembelajaran dilakukan oleh siswa, guru hanya mengawasi sebagai fasilitator yang mengelola pembelajaran mulai dari mengarahkan saat berlangsungnya diskusi, mendampingi disaat mengalami kesulitan, dan yang paling terpenting adalah guru harus memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator).

Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa dapat merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, membuat proyek, mempresentasikan proyek dan pada akhirnya akan menghasilkan suatu produk nyata. Selain itu model pembelajaran *Project Based Learning* menekankan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, dan di bawah pengarahan seorang guru sehingga membuat siswa lebih mandiri.

Sebelumnya, pembelajaran dengan model *Project Based Learning* juga telah dilakukan oleh Yayang (2015). Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dia menyimpulkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran ceramah untuk meningkatkan kemampuan kognitif, hasil ranah afektif dan psikomotorik yang diperoleh juga baik daripada yang didapat dengan model ceramah. Pelaksanaan pembelajaran oleh Anjar (2014)

juga menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Teknik Mikroprosesor yang kesimpulannya penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih efektif untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Teacher Centered*.

Menurut penelitian diatas penulis dapat melihat peranan penting model pembelajaran *project based learning* dalam mempengaruhi hasil belajar. Dari latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan penelitian yang terfokus pada judul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUMENEP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah efektifitas model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Mengetahui keefektivan model *project based learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar “.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti tidak mengambil semua masalah untuk dibahas dipenelitian ini karena ingin lebih terfokus pada:

1. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui efektivitas model *project based learning*

2. Mata pelajaran pemrograman dasar dibatasi hanya pada kompetensi dasar menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memiliki asumsi dari penelitian ini adalah: “Model pembelajaran *project based learning* efektif dalam mempengaruhi hasil belajar, aktivitas dan respon siswa”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkuat teori yang sudah ada mengenai efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar.

2. Praktis

- a. Bagi Guru

Memberi wawasan dan pengalaman terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran. Diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang tepat.

- b. Bagi Siswa

Terlatih dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam bidang pemrograman.

- c. Bagi Peneliti

Mengembangkan bidang ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Prodi Pendidikan Informatika Universitas Trunojoyo Madura.