

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sektor yang paling penting dan strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia yang bermutu. Diantaranya melalui pendidikan di jenjang SMK. Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah seorang guru yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan ilmu yang transfer harus maksimal Hamalik (2015: 3)

Oleh sebab itu, pembelajaran harus dilakukan dengan maksimal karena pembelajaran adalah proses, cara dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Degeng (dalam Fathurrohman, 2015:17) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”.

Terkait dengan peran guru sebagai agen pembelajaran, guru dituntut dapat memberikan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sanjaya (2010: 14) menegaskan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan

siswa, termasuk didalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses yaitu, pembelajaran yang bisa membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkannya. Oleh karena itu, penerapan desain model pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penguasaan kompetensi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi digital di SMK Nurul Amanah, peneliti memperoleh informasi terkait penggunaan model pembelajaran yang kurang dikarenakan guru yang mengampu tersebut berasal dari jurusan non pendidikan, kurang beragamnya model pembelajaran menyebabkan siswa merasa malas dalam mengikuti pelajaran simulasi digital. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, kurangnya respon siswa terhadap materi yang dijelaskan guru didepan kelas, kurang diterapkannya model-model pembelajaran, hal ini menyebabkan hasil belajar siswa juga menurun.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti temukan, menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran simulasi digital di SMK Nurul Amanah dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Tetapi dalam pemakaian model pembelajaran belum optimal, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru, dan terlihat bahwasannya guru yang lebih aktif, dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran simulasi digital berasal dari jurusan non kependidikan. Sehingga kurang mengerti dalam penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa di kelas. Kurangnya respon siswa pada mata pelajaran tersebut sehingga siswa lebih aktif sendiri tanpa menghiraukan guru didepan, dan hanya sebagian siswa saja yang memperhatikan pembelajaran didepan.

Berdasarkan informasi tersebut, maka diperlukan upaya untuk mencari dan menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran simulasi digital yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam prestasi belajar siswa untuk memahami materi pelajaran adalah dengan model pembelajaran *project based learning*. *project based learning* suatu model pembelajaran yang membuat siswa tidak bosan dan jenuh serta dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dalam proses pembelajaran. *Project Based Learning* ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk autentik yang bersumber dari masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa alasan peneliti menerapkan model *Project Based Learning* yaitu diantaranya karena model *Project Based Learning* disini berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran, juga model *Project Based Learning* ini peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas. Pada model *Project Based Learning*, peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek/kerja kelompok.

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang

kompleks. Jadi model pembelajaran berbasis proyek/ *Project Based Learning* ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik (Fathurrohman, 2015: 122-124).

Adapun penelitian relevan, yang hampir sama juga dilakukan oleh Mahanal, dkk (2014) Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada materi pokok larutan asam dan basa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model ini di tinjau dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. dari ketiga ranah tersebut disimpulkan bahwa siswa tuntas dalam pembelajaran menggunakan model project based learning dan mempunyai prestasi yang baik, dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Siregar yaitu Pengaruh model project based learning dengan menggunakan macromedia flash terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan sistem koloid. Hasil analisis data yang diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar kimia kelas eksperimen I $0,707 \pm 0,088$ lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II dengan rata-rata peningkatan hasil belajarnya $0,478 \pm 0,081$.

Penelitian yang dilakukan diatas menunjukkan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif. Sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil**

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK NURUL AMANAH”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah pengaruh penerapan model Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK Nurul Amanah ?

1.3. Tujuan penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK NURUL AMANAH

1.4. Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang penulis temukan dalam penelitian ini, maka penulis memfokuskan permasalahan ini pada:

1. Obyek yang diteliti adalah siswa-siswi kelas X TKJ SMK NURUL AMANAH Tanah Merah.
2. Penggunaan model *Poject Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran simulasi digital materi aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi.

1.5. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa penggunaan model project based learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital.

1.6. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan pembelajaran, khususnya pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran simulasi digital di tingkat SMK dan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang ada dan menambah pengetahuan mengenai pelajaran simulasi digital guna meningkatkan pengetahuan dan minat siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak-pihak berikut.

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih memahami pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar melalui inovasi model pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam penguasaan kompetensi baik secara teori maupun praktik.

2. Bagi Guru

Menambah strategi dan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Di samping itu, diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih tepat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, tujuan, dan sarana-prasarana dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

- a) Dapat dijadikan bahan acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
- b) Dapat memperluas wawasan sekaligus memperoleh pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang bervariasi.