

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang yang diharapkan dapat menghasilkan manusia berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Pendidikan dalam maknanya yang luas senantiasa menstimulir dan menyertai perubahan-perubahan dan perkembangan umat manusia dan berupaya untuk senantiasa mengantar dan membimbing perubahan dan perkembangan hidup serta kehidupan manusia. Menurut Rosyada dalam (Jagantara, 2014) diantara 174 negara didunia Indoesia menempati urutan ke 102 pada tahun 1996, ke 99 tahun 1997, ke 105 tahun 1998 ke 109 tahun 1999 dan menurun ke urutan 112 pada tahun 2005. Pendidikan yang berkualitas tinggi tidaklah mudah, apalagi di Indonesia sebagai negara kepulauan, banyak hambatan yang harus dihadapi mengingat letak geografis yang masih banyak tempat yang belum terjamah oleh teknologi.

Berdasarkan survey *United Nations Educational Orgaitation* (UNESCO), terhadap kualitas pendidikan dinegara negara berkembang di Asia Pasific, Indonesia menempati urutan ke 10 dari 14 negara. Sedangkan untuk kualitas guru, kualitasnya berada di level 14 dari 14 negara berkembang, padahal faktor lain yang juga mempengaruhi kemajuan pendidikan di suatu negara ialah tenaga pendidikanya, guru, dosen, dan tenaga pendidik lainnya juga menjadi komponen yang sangat penting, tidak

mungkin pisau tajam diasah tanpa ada yang mengasahkan, mungkin perihal bijak itu sesuai dengan hubungan antara guru dan peserta didik, guru sebagai pengasah kemampuan peserta didik sangat memiliki peranan penting untuk hasil peserta didik itu nantinya. Pendidikan bukan hanya sekedar memberi pengetahuan atau nilai – nilai bahkan melatih keterampilan, dalam intraksi pendidikan peserta didik tidak selalu harus diberi dan dilatih yakni mereka dapat mencari, menemukan bahkan memecahkan masalah dan melatih dirinya sendiri

Seorang guru yang profesional dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi, seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Guru sebagai penggagas perubahan di tengah masyarakat dituntut untuk menguasai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Oleh karena itu seorang guru harus berusaha mengemban tanggung jawab besar terhadap pembelajaran khususnya kepada peserta didik demi meningkatkan pengetahuan dan hasil pengalaman belajarnya.

Sebagai tenaga pendidik, guru memiliki tugas sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar yang baik guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih model, metode, teknik dan media pembelajaran yang efektif dan kondusif untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang berisi bahwa guru adalah pendidik profesioal dengan tugas utama ialah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melati, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak

usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Cara penyampaian materi oleh seorang guru sangat besar pengaruhnya bagi berhasil tidaknya siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan, berbagai macam strategi mengajar telah tersedia sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran.

Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Arosbaya diantaranya yaitu hasil belajar siswa yang rendah, hal ini kami memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran terkait permasalahan tersebut pada saat penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada tanggal 5 november 2016. Salah satu alasan yang disampaikan beliau (guru mata pelajaran) kesulitan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran perakitan PC, sehingga dalam proses belajar siswa kesulitan untuk memahami materi dan akibatnya hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini, sehingga didapatkannya perbaikan dan proses pembelajaran yang lebih baik lagi sesuai target yang diharapkan guru, apabila suatu saat nanti ada masalah atau indikasi masalah yang sama agar dapat dicegah untuk meminimalisir permasalahan yang akan terjadi.

Pada dasarnya permasalahan hasil belajar yang rendah sudah menjadi permasalahan yang umum dihadapi oleh guru, dan permasalahan ini tidak bisa dianggap sebagai permasalahan kecil, permasalahan tersebut merupakan proses evaluasi pembelajaran yang sudah berjalan. Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur sukses tidaknya proses pembelajaran yang sudah berlangsung.

Guru dapat memilih model yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Sebab dengan memilih model mengajar yang sesuai, selain dapat menguasai kelas juga

akan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara dengan guru di SMKN 1 Arosbaya yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di SMK sedikit berbeda dengan sekolah pada umumnya, hampir dari seluruh mata pelajaran yang ada berorientasi terhadap hasil kreatifitas peserta didik itu sendiri dengan mengandalkan hasil lokakarya peserta didik, yang berorientasi pada standart kompetensi lulusan (SKL) yang dibagi menjadi 3 dimensi, yaitu dimensi sikap, dimensi pengetahuan, dan dimensi keterampilan. Jadi psikomotorik di SMK lebih ditekankan dibanding dua aspek lainnya. Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran perakitan pc adalah mendiagnosa kesalahan pc dan peripheral yang mengarah pada pembelajaran praktik.

Salah satu solusi dalam pemilihan model yang tepat untuk pelajaran perakitan pc yang mengarah pada pembelajaran praktik adalah model pembelajaran *Project Based Learning* dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah pada pelajaran perakitan PC, alasan peneliti menggunakan model pembelajaran tersebut karena sesuai dengan mata pelajarannya yang berorientasi pada pengetahuan dan keterampilan siswa yang nantinya akan membuat siswa lebih kondusif melalui pekerjaan proyek dengan berkelompok sehingga siswa terlibat langsung dalam memahami materi, hal ini juga diperkuat dengan adanya penelitian yang sebelumnya dengan permasalahan sama yang dilakukan oleh Tafakur (2015), hasil dari penelitian tersebut berupa terdapat pengaruh penerapan *cooperative project based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik “menentukan dan memperbaiki gangguan pada system kerja mesin “ dibandingkan dengan pembelajaran langsung yang yang diterapkan selama ini pada kompetensi keahlian TKR di SMK 1 Seyegan.

Siswa yang mengikuti pembelajaran *cooperative project based learning* mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dibanding yang mengikuti pembelajaran langsung pada kompetensi tersebut. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata ketercapaian hasil belajar siswa yang mengikuti *Cooperative Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung yaitu $81,13 > 76,64$.

Penelitian lain oleh Waluyo (2014), hasil dari penelitian tersebut mengatakan hasil belajar dengan menggunakan *Project Based Learning* lebih tinggi dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, hal ini berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80.15 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71.25. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Waluyo ada kesamaan subyek dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu hasil belajar pada mata pelajaran yang berbasis praktik. *Project Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan menekankan pada pembelajaran yang aktif, dengan PBL siswa merancang sebuah masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri, pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu siswa membuat keputusan dan kerangka kerja, membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa dalam mengelola informasi yang dilakukan pada proyek yang dilakukan, dan yang terakhir siswa menghasilkan produk nyata hasil dari siswa itu sendiri dan dipresentasikan dalam kelas. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya

permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Ridwan, 2015: 127).

Berdasarkan permasalahan yang maka dipilih judul penelitian ***“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN PERAKITAN PC DI SMKN 1 AROSBAYA”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang didapat di SMKN 1 Arosbaya terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan acuan masalah dan dirumuskan sebagai berikut “Apakah pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian pasti ada tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Masalah

Setelah memperhatikan permasalahan diatas maka harus ada batasan penelitian ini agar permasalahan yang ada tidak semakin meluas, untuk itu batasan penelitiannya dapat dituliskan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya
2. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran perakitan pc materi mendiagnosa permasalahan pengoprasian pc dan periferal
3. Ranah belajar pada penelitian ini menggunakan ranah kognitif
4. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*

1.5 Asumsi

Dalam penelitian ini penulis memiliki asumsi sebagai berikut :

1. Bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* akan meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 1 Arosbaya.
2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan membosankan sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Arosbaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentunya ada manfaat yang diharapkan, karena manfaat ini lah yang memiliki nilai positif juga terhadap penelitian yang dilakukan, adapun dari manfaat penelitian ini ialah :

1. Manfaat teoritis

Memberikan referensi kepada SMKN 1 arosbaya berupa inovasi baru dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif yakni *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ.

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Siswa dapat lebih memahami pelajaran merakit pc dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

b) Bagi guru

Memberikan masukan mengenai model pembelajaran yang efektif digunakan untuk pelajaran perakitan pc terhadap hasil belajar siswa.

c) Bagi peneliti

Memberikan informasi dan dapat mengetahui keefektifan model pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu bisa dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

d) Bagi peneliti lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk para peneliti selanjutnya, baik mengembangkan penelitian yang sama maupun penelitian yang berbeda namun subjek atau objeknya yang berbeda