

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut Al Rasyid dan Mujtahidin (2012). Pendidikan adalah pengalaman belajar, sehingga pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya. Pendidikan berlangsung tidak dalam batas usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia itu lahir sampai mati.

Selain itu pendidikan juga berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi proses dan hasil dalam meningkatkan minat peserta didik. Pengetahuan yang tersusun secara sistematis bersumber dari pengalaman yang berfungsi untuk mengontrol dan menjelaskan gejala peristiwa pendidikan. Pengetahuan salah satunya diperoleh melalui jalur sekolah. Karena sekolah merupakan lembaga formal sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk membuat kemampuan berfikir menjadi lebih terstruktur. Pengetahuan yang dimiliki siswa melalui lembaga formal merupakan hasil yang diukur dan diperoleh melalui belajar.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Karena dari hasil belajar tersebut guru dapat menilai atau menerima informasi mengenai seberapa jauh

daya tangkap siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Penguasaan materi oleh siswapun ada beragam di antaranya ada yang rendah, sedang dan tinggi, hal ini tergantung pada sulit dan mudahnya materi pembelajaran. Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah menjadi suatu kebutuhan pokok dalam pendidikan, terutama dalam masalah sarana dan prasarana yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, khususnya jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) merupakan jurusan yang memang difokuskan pada keterampilan dan keahlian siswa dalam menggunakan komputer.

Pembelajaran di sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dan memiliki perbandingan alokasi waktu praktek lebih banyak dibandingkan menggunakan teori, untuk jurusan RPL sangat membutuhkan prasarana lab komputer, sementara untuk saat ini tidak semua SMK memiliki lab komputer yang cukup melainkan harus bergantian dengan jurusan lain. Karena terbatasnya penggunaan lab komputer maka pembelajaran tidak kondusif, sehingga guru sulit untuk memberikan penjelasan terkait suatu materi yang berhubungan dengan komputer terutama dalam mata pelajaran desain grafis.

Di sisi lain juga penggunaan lab komputer juga tidak dapat digunakan setiap hari melainkan harus bergantian dengan jurusan lain, terkait dengan *maintance* lab komputer untuk kenyamanan belajar serta kebijakan penggunaan lab komputer dari pihak sekolah. Permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar ini juga ditemukan khususnya pada sekolah menengah kejuruan negeri 2 Bangkalan kelas X RPL, khususnya mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain grafis. Hasil belajar berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran desain

grafis pada tanggal 30 Oktober 2017, jam 09.00 WIB di sekolah tersebut menyebutkan bahwa dikarenakan terbatasnya penggunaanya lab komputer yang menyebabkan kondisi pembelajaran teori lebih banyak daripada pembelajaran melalui praktik sehingga mengakibatkan nilai siswa pada mata pelajaran desain grafis kurang memuaskan, hal ini di tunjukan oleh rata-rata nilai ulangan yang hasilnya di bawah nilai KKM (<70).

Berdasarkan data nilai ulangan harian mata pelajaran desain grafis di SMKN 2 Bangkalan, di peroleh nilai rata-rata kelas X RPL 1 adalah 66,44 dengan siswa yang memperoleh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 30 siswa (65,62%). Sedangkan nilai rata-rata kelas RPL 2 adalah 68,63 dengan siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 30 siswa (67,64). Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih kurang, guru masih menggunakan pembelajaran konvesional atau metode ceramah dalam penyampaian materi. Penggunaan metode ceramah membuat siswa menjadi pasif atau kurang aktif pembelajaranya, karena pada awal proses belajar mengajar masih dalam pendalaman teori, alangkah baiknya teori terlebih dahulu kemudian dilanjut praktek dan diberi tugas untuk mengetahui hasil proses belajar yang dilakukan siswa, supaya tidak berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu meningkatkan, membangun dan mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalahnya. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa tetapi juga mampu membuat siswa untuk mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah

satu cara alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya yaitu Model pembelajaran *project based learning* dan *Problem Based Learning* merupakan implementasi dari kurikulum 2013. Model tersebut dapat di terapkan dalam memecahkan masalah di SMKN 2 Bangkalan. Model tersebut juga dianjurkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pada sekolah yang memakai kurikulum 2013.

Model pembelajaran *project based learning* dan *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut dikarenakan *project based learning* dapat meningkatkan pencapaian prestasi akademik, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan berpikir kritis yang lebih baik. Berdasarkan penelitian, model pembelajaran *Problem Based Learning* di rancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, keterampilan memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual siswa.

Menurut Suparno (2007: 126) mengatakan, bahwa yang dimaksud dengan *project based learning* adalah pembelajaran dimana peserta didik dalam kelompok diminta membuat atau melakukan suatu proyek bersama, dan mempresentasikan hasil dari proyek itu. *Problem Based Learning* atau yang biasa disebut sebagai pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya, dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berperan aktif dalam melakukan

penyelidikan dan penyelesaian permasalahan sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurrahmat (2010), dengan judul “Efektifitas Penerapan Model *Project Based Learning* Pada Praktikum Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK” Dari penelitian diketahui bahwa nilai multimedia pada kelas eksperimen adalah 75,70 sedangkan rata-rata kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional adalah 71,20. Perbedaan efektifitas penerapan model *Project Based Learning* pada praktikum berbasis multimedia dapat dilihat dari gain ternormalisasi sebesar 0,32, sedangkan pada kelas kontrol dengan metode konvensional gain ternormalisasi sebesar 0,19, sehingga dapat disimpulkan bahwa efektifitas penerapan model *Project Based Learning* pada praktikum berbasis multimedia lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK. Penerapan model *Project Based Learning* pada praktikum berbasis multimedia efektif meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat sebanyak 75 % siswa di kelas eksperimen memiliki nilai ≥ 70 ini sesuai dengan criteria pembelajaran yang efektif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fadly (2012), yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) studi pada kelas X bisnis dan manajemen mata pelajaran kewirausahaan di SMK Ardjuna 1 Malang”, menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas X Bisnis dan Manajemen dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dimana aktivitas siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil belajar siswa

juga mengalami peningkatan secara bertahap dari metode ceramah ke model pembelajaran *Problem Based Learning*, dan respon siswa terhadap model *Problem Based Learning* sangat positif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat di simpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Project Based learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*, maka dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dari setiap siklus juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Penerapan kedua model pembelajaran tersebut diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, dapat mencapai indikator dari kompetensi dasar serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Penerapan model pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah yang dapat berguna dalam menghadapi permasalahan dunia nyata.

Atas dasar inilah peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Yang Mengikuti Model *Project Based Learning* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan ?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan ?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan ?
4. Bagaimana perbedaan hasil belajar ranah psikomotorik antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis di kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis di kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui perbedaan ranah kognitif antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan.
4. Untuk mengetahui perbedaan ranah psikomotorik antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembuatan gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Penelitian

Mengingat ruang lingkup masalah yang akan diteliti dan agar penelitian lebih jelas dan terarah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada hal-hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Untuk materi yang dipelajari mengenai pembuatan gambar berbasis bitmap menggunakan *software Corel Draw*.

3. Hasil belajar siswa hanya dibatasi pada aspek kognitif dan psikomotorik.
4. Subjek penelitian hanya dibatasi pada siswa kelas X RPL SMKN 2 Bangkalan ajaran semester genap tahun 2017/2018.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak yang terkait langsung kepada dunia pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar desain grafis, secara khusus sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Memudahkan dan meningkatkan kemampuan siswa mempelajari konsep pembelajaran dengan model dan metode pembelajaran yang bervariasi.
 - c. Meningkatkan kemampuan menganalisis dan komunikasi dalam menyelesaikan suatu masalah.
2. Bagi Sekolah
 - a. Peneliti dapat memberikan pengetahuan baru kepada sekolah tentang model-model pembelajaran sebagai bahan ajar yang akan digunakan di sekolah.
 - b. Sebagai bahan masukan untuk memperhatikan sarana dan prasarana sekolah.
 - c. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Guru
 - a. Sebagai sumber referensi dalam pengembangan penelitian.

- b. Memberikan kontribusi kepada guru dalam upaya meningkatkan kreatifitas dalam proses belajar mengajar dan perencanaanya.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru agar dapat memilih model pembelajaran yang tepat.
- 4. Bagi Peneliti
 - a. Menjadi landasan penelitian dalam rangka menindak lanjuti penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas.
 - b. Agar dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada sekolah, guru dan siswa.
 - c. Sebagai bahan masukan dan pengalaman untuk meningkatkan wawasan dan pedoman sebagai calon pendidik.