

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan harus mampu mengembangkan kemampuan berkompetensi dalam kerjasama, mengembangkan sikap inovatif, dan meningkatkan kualitas menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif. terutama dalam menghadapi arus globalisasi saat ini, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Sehingga hal ini membuat sekolah perlu menghasilkan berbagai unggulan yang kompetitif dari *out come* (pengeluaran) pendidikan.

Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas pada pembelajaran yang dilakukan guru dikelas. Pembelajaran menjadi jembatan antara perolehan ilmu yang dimiliki guru pada peserta didik. Sebagaimana yang tercantum pada pasal 19 ayat 1 PP No.19 tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan bahwa:

Pembelajaran harus disajikan secara menarik. Wujud dari pembelajaran menarik tersebut harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan amanat tersebut, sudah seharusnya guru senantiasa berusaha untuk melakukan tugasnya sebaik mungkin, yaitu selalu berupaya untuk menyajikan kegiatan pembelajaran semenarik mungkin bagi peserta didik.

Pembelajaran menarik juga tidak meninggalkan pembentukan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Sehingga dapat mengubah suasana pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi tetap menarik dan membuat peserta didik selalu antusias. Pembelajaran menarik harus berfokus pada keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah, yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun di industri. Pendidikan kejuruan mempunyai arti yang bervariasi namun dapat dilihat dari benang merahnya. Dimana pendidikan kejuruan yang merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya.

Proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik yang berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran yang sama saat proses pembelajaran yang ada di SMK dan SMA yaitu mata pelajaran normatif dan adaptif. Selain diajarkan mata pelajaran normatif dan adaptif (teori), sekolah menengah kejuruan juga mengajarkan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang membekali siswa agar mempunyai kompetensi kerja sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku di lembaga maupun dunia industri. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada bidang teknologi komputer khususnya dalam mata pelajaran pemrograman dasar.

Pemrograman Dasar adalah pemrograman yang memberikan dasar-dasar logika dimana sintak-sintak yang diberikan bersifat universal dan lebih

mengedepankan pembentukan pola pikir siswa tentang bagaimana membuat sebuah program yang efektif dan efisien. Materi pelajaran pemrograman dasar menekankan dasar-dasar algoritma sebagai langkah awal siswa untuk belajar pemrograman. Dengan menguasai dasar-dasar algoritma diharapkan terbentuk pola pikir siswa tentang bagaimana menyelesaikan masalah nyata dalam bentuk rangkaian langkah-langkah algoritma dan menyajikan dalam bahasa natural, *pseudocode*, dan *flowchart*. Pada masa sekarang ini, sumber belajar bukanlah hal yang sulit untuk didapat karena siswa dapat mengakses materi melalui buku, internet, dan lain sebagainya. Meskipun begitu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa masih cukup rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dari hasil observasi dan wawancara pada tanggal 29 oktober 2018 dengan ibu Amalia Riskianti selaku guru mata pelajaran pemrograman dasar beliau menuturkan bahwasanya penerapan model pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar yang menjelaskan tentang array menggunakan model pembelajaran kooperatif (kelompok). Array adalah materi yang mencakup pembuatan program untuk menyimpan kumpulan data. Ketika kita berhubungan dengan data yang besar, maka kita membutuhkan banyak variabel yang terpisah. Dalam materi ini, siswa diajak berdiskusi untuk menjelaskan tentang teori yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran, untuk siswa yang aktif biasanya anak yang mempunyai potensi dan mempunyai kemauan belajar, namun jumlah anak yang aktif hanya 1 sampai 5 siswa didalam kelas, sedangkan siswa yang tidak aktif mereka hanya menjadi pendengar dan sekedar ada dikelas mengikuti mata pelajaran dan yang terpenting bagi mereka sudah absensi, dan guru yang lebih berperan aktif dalam kelas. Hal tersebut tidak sesuai dengan ketentuan

kurikulum saat ini, seharusnya siswa yang harus berperan aktif namun faktanya yang berperan aktif hanya sampai 5 siswa dan yang lain hanya jadi pelengkap dikelas dan untuk pembahasan materi masih dipaksa guru yang menjelaskan. Kesulitan ketika mengajar motivasi belajar siswa masih rendah, mereka hanya sekedar mengikuti mata pelajaran dan absen, sedangkan keinginan untuk belajar masih kurang. Sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan disekolah yaitu 75, yang mencapai nilai KKM hanya 15% siswa, yang lainnya dibawah standart ketuntasan yang telah ditentukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, diduga bahwa proses pembelajaran pemrograman dasar selama ini sudah bervariasi, namun kurang memperhatikan minat dan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan umum yang dijumpai pada siswa kelas X RPL di SMKN 1 Kamal yaitu peserta didik kurang merespon proses pembelajaran, sering diam dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, tidak memanfaatkan sumber belajar yang sudah ada, ketika guru menjelaskan materi yang kompleks keseringan menggunakan model yang bervariasi, namun belum bisa membuat proses pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mudah bosan.

Solusi dari permasalahan tersebut, perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik agar proses belajar siswa tidak monoton. Kondisi belajar yang menarik dan bermakna ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasi pasifnya siswa dan rendahnya

hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) merupakan salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Priansa, 2017: 206). Menurut Thomas (dalam Putu Suka Arsa, 2015: 39) *project based learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan tugas-tugas kompleks, yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan, yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi; memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama dan akhirnya menghasilkan produk-produk yang nyata.

Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berdasarkan karakteristik materi array, siswa dapat berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, sering melakukan praktek atau percobaan secara langsung dan interaksi antar siswa untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Dalam *project based learning* sangat dibutuhkan metode penilaian yang dapat menunjang hasil belajar siswa menjadi lebih baik yaitu dengan menggunakan penilaian berbasis GRASPS (*Goal Role Audience Situation Product Standarts*).

GRASPS merupakan sebuah elemen yang menjadi ciri penilaian autentik (Wiggins and McTighe, 2005:157). Menurut Kunandar (2013: 37) penilaian autentik berbeda dengan penilaian tradisional. Penilaian tradisional peserta didik cenderung memilih respons yang tersedia, sedangkan dalam penilaian autentik

peserta didik menampilkan atau mengerjakan suatu tugas atau proyek. Dalam Setiap akronim GRASPS (*Goal Role Audience Situation Product Standart*) dijadikan dasar untuk mengkontruksi proyek yang nantinya akan diterapkan pada pembelajaran sehingga sangat mendukung karakteristik dari model PjBL.

Dalam penelitian ini, peneliti di dukung oleh peneliti sebelumnya yang telah dilakukan Kristanti, Subiki, dan Handayani pada tahun 2016 Menyatakan bahwa (1) Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran fisika di SMA PGRI Kasiyan. (2) Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen terhadap *project based learning* dalam pembelajaran fisika di SMA PGRI Kasiyan termasuk dalam kriteria tinggi. (3) Respon belajar siswa kelas eksperimen terhadap model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran termasuk kriteria cukup. Sedangkan menurut penelitian oleh Nardo dkk (2019) menyatakan bahwa pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari tes awal sebesar 51,61% (sebanyak 16 siswa) menjadi 67,74% (sebanyak 21 siswa) pada penilaian sikap dan 58% (sebanyak 18 siswa) pada penilaian praktek. Pada siklus II, telah mencapai kriteria ketuntasan minimum meningkat penilaian sikap dari 67,74% (sebanyak 21 siswa) menjadi 74,2% (sebanyak 23 siswa) pada penilaian praktek dari 58% (sebanyak 18 siswa) menjadi 77,42% (sebanyak 24 siswa). pada siklus III, hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) meningkat dari sikap 74,2% (sebanyak 23 siswa) menjadi 96,77% (sebanyak 30 siswa) pada penilaian praktek dari 77,42% (sebanyak 24 siswa) menjadi 93,54 (sebanyak 29 siswa). Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS GRASPS (*Goal Role Audience Situation Product Standarts*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR”** yang diharapkan akan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apakah pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa
2. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa

1.4 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL di SMKN 1 KAMAL.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran pemograman dasar materi array
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada ranah kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

Menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS sebagai tambahan koleksi pustaka yang dapat dimanfaatkan referensi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk memberikan wawasan, gambaran dan pengalaman terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa melalui penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS.

b. Bagi Peneliti

Sebagai bentuk pengimplementasian ilmu pengetahuan yang selama ini telah diperoleh di Universitas Trunojoyo Madura, dan Sebagai pengalaman dan referensi yang sangat berharga sehingga menjadi bekal dan acuan dalam penyusunan penelitian selanjutnya.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar untuk menunjang hasil belajar yang maksimal menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS