

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh peningkatan kompleksitas peralatan teknologi pada kehidupan manusia sangatlah besar dan mencakup berbagai aspek. Hal ini tentunya menyebabkan permintaan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi juga meningkat karena pada akhirnya kombinasi kualitas teknologi dan kualitas manusia haruslah berjalan searah.

Berkaitan dengan hal tersebut, membangun sumber daya manusia yang berkualitas sudah menjadi sebuah tuntutan dan keharusan. Peningkatan sumber daya manusia tak lepas kaitannya dengan masalah pendidikan. Menurut Gaffar (Hernowo, 2008: 9) peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Pendidikan mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungan baik secara formal, non formal maupun informal.

Salah satu masalah pokok pembelajaran pada pendidikan formal saat ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak dari rata-rata hasil belajar siswa yang masih memprihatinkan. Hasil belajar ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Bloom (1982: 11)

mengemukakan adanya tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Suryabrata, 1982: 27).

Pada Kurikulum Tahun 2004, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ditetapkan menjadi mata pelajaran baru dalam daftar mata pelajaran wajib yang harus dipelajari siswa di sekolah. Mata pelajaran ini digunakan untuk membangun kompetensi siswa di bidang TIK agar mampu mengimbangi perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Dalam membangun kompetensi siswa pada mata pelajaran TIK harusnya lebih menekankan pada apa yang siswa kerjakan, bukan pada apa yang siswa tahu. Latihan dan praktik siswa akan lebih diperlukan dibanding dengan memberikan teori. Oleh karena itu idealnya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer dan media lainnya yang menunjang pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, masih banyak juga guru yang lebih banyak memberikan teori daripada praktik. Mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan tugas mengisi LKS dan melakukan evaluasi hasil belajar hanya dengan soal-soal pilihan ganda yang lebih menekankan pada daya ingat siswa. Walaupun pembelajaran dengan praktik dilaksanakan,

biasanya siswa dihadapkan pada kondisi yang tidak nyaman untuk belajar karena di sejumlah sekolah tak jarang perangkat komputer yang dijadikan sarana belajar, jumlahnya lebih sedikit dibanding dengan siswa yang ada. Selain itu pelaksanaan praktik juga masih dengan suasana kelas yang *teacher oriented* dimana siswa hanya mengikuti apa yang dicontohkan guru sehingga kebanyakan siswa menjadi pasif dan kreatifitasnya pun terhambat.

Adanya fenomena di atas bukan tidak mungkin dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga untuk mengatasinya diperlukan suatu perubahan yang signifikan terutama dari sisi kualitas pembelajaran.

Guru adalah salah satu komponen utama sistem pendidikan dan bagaimanapun juga guru merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang dikatakan Darsono (2002) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar peran guru di sekolah sangat dibutuhkan dalam membantu siswanya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Guru dengan kompetensi yang dimilikinya diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum, juga untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut penelitian De Porter (Palupi, 2009) manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari

apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya saja hanya 30%, dari apa yang didengar sebesar 20% dan sisanya dari yang dibacanya. Berdasarkan penelitian ini terbukti bahwa memfokuskan kegiatan pembelajaran pada apa yang dilakukan siswa memang sangatlah penting untuk dilakukan. Pembelajaran diharapkan tidak lagi bersifat tekstual namun beralih menjadi kontekstual. Begitupun dengan prinsip belajar yang selama ini hanya *learning to know* saja, harus diperluas menjadi *learning to know, learning to do, learning to life together* dan *learning to be* yang berarti bahwa pembelajaran tidak hanya belajar untuk mengetahui namun juga belajar untuk dapat melakukan, belajar bekerjasama untuk mendapatkan sesuatu dan belajar menjadi sesuatu yang mereka pelajari.

Perubahan paradigma pembelajaran tadi tentunya menuntut lingkungan belajar yang kaya dan nyata (*rich and natural environment*) agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Para konstruktivis berargumentasi tentang lingkungan belajar dalam konteks yang kaya ini. Pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna-guna (*meaningful-use*) dapat dikonstruksi melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik (CORD, 2001, Hung & Wong, 2000; Myers & Botti, 2000; Marzano, 1992; Waras Kamdi, 2001). Mengenai hal tersebut, Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dipandang tepat sebagai sebuah model pembelajaran alternatif untuk mata pelajaran teknologi informasi dan

komunikasi karena dirasa cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran yang bermakna guna.

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran kontekstual yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Tidak semua kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek dapat disebut Pembelajaran Berbasis Proyek. Terdapat lima kriteria yang menjadi ciri dari PjBL yaitu keterpusatan (*centrality*), berfokus pada pertanyaan atau masalah, investigasi konstruktif atau desain, otonomi pebelajar, dan realisme.

Berdasarkan pengamatan terdahulu (Intel, 2003) guru mendapatkan tantangan-tantangan khusus yang dihadapi ketika menerapkan model pembelajaran ini diantaranya mengenali situasi yang membuat proyek menjadi baik dan menyusun penilaian nyata (*Authentic Assessment*).

GRASPS merupakan sebuah metode penilaian otentik yang disediakan sebagai sebuah anjuran untuk guru dalam mengkonstruksi skenario pelaksanaan tugas yang berkualitas. Menurut Grant Wiggins and Jay McTighe (David Lee Carlson dan Pamela A. Marshall, 2009) sebuah bagian penting dari GRASPS adalah menempatkan siswa kedalam skenario dunia nyata dimana mereka menghasilkan artefak yang menggambarkan isi pembelajaran dan apa yang mungkin mereka butuhkan untuk menghasilkan itu dalam kondisi yang sebenarnya. Dari pernyataan

tersebut, metode penilaian ini dirasakan terdapat banyak kesamaan dengan PjBL. Pemilihan GRASPS sebagai dasar pelaksanaan PjBL pada penelitian ini diharapkan bisa mempermudah perancangan proyek, memperlancar kegiatan pembelajaran serta penilaian yang biasanya menjadi tantangan yang dihadapi guru.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Dari apa yang disampaikan pada latar belakang masalah di atas, dibuatlah rumusan masalah untuk penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya *Project Based Learning* Berbasis GRASPS pada mata pelajaran TIK?
2. Apakah rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* Berbasis GRASPS lebih baik dibandingkan dengan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* Berbasis GRASPS lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional??

Agar penelitian tidak melebar maka masalah dalam penelitian ini pun dibatasi. Adapun batasan masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada materi dengan kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata sederhana.

2. Penelitian ini membandingkan hasil belajar menggunakan *Project Based Learning* Berbasis GRASPS (*Goal, Role, Audience, Situation, Product and Standards*) dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.
4. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Rajapolah pada tahun pelajaran 2010/2011.

C. Definisi Operasional

1. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Dalam pelaksanaannya PjBL menempatkan siswa kedalam kelompok kecil berjumlah tiga sampai lima orang. Proyek yang dikerjakan siswa dimulai dengan menempatkan siswa pada situasi yang nyata dan dihadapkan pada sebuah masalah yang juga nyata. Dalam menyelesaikan proyeknya setiap kelompok akan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan mencari informasi yang dibutuhkan untuk proyeknya, merumuskan *job*, merencanakan, mendesain, melakukan *self-evaluation* dan mempresentasikan produk sebagai hasil akhir proyek tersebut.
2. GRASPS merupakan singkatan dari *Goal, Role, Audience, Situation, Product and Standards*. Sebuah penilaian otentik yang diambil dari gagasan Wiggins and McTighe bernama "*backward planning*" atau

“*backward design*”. Bagian yang penting dari GRASPS adalah menempatkan siswa kedalam skenario dunia nyata dimana mereka menghasilkan artefak yang menggambarkan isi pembelajaran dan apa yang mungkin mereka butuhkan untuk menghasilkan itu dalam keadaan yang sebenarnya.

3. Kata “Konvensional” berarti menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan; tradisional (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2002:522). Sedangkan pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru. Dimana guru menjelaskan, memberikan contoh dan mendemonstrasikan sehingga peserta didik hanya memperhatikan dan mengikuti langkah yang dikerjakan oleh gurunya.
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1999:3). Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar, sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan (Sunarto, 1999:11).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan *Project Based Learning* berbasis GRASP
2. Rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* berbasis GRASP dan rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

3. Peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* berbasis GRASP dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a) Memperoleh pengalaman dalam penerapan model pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b) Sebagai motivasi untuk berinovasi dalam menciptakan strategi pembelajaran lain agar lebih bervariasi dalam memberikan layanan bagi peserta didiknya.
- c) Termotivasi untuk mengadakan penelitian yang bermanfaat bagi perbaikan proses belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

- a) Menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan bekerjasama dan kemampuan berkomunikasi yang dapat melatih serta merangsang siswa untuk mengembangkan daya nalar secara kritis yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

- b) Mendapatkan pengalaman berada pada situasi masalah yang nyata dan mampu menjalankan tugas sesuai dengan peran mereka dalam kelompok.

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti yaitu mendapatkan pengalaman menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran tersebut sehingga dapat dijadikan acuan dalam perbaikan pengajaran dan penelitian berikutnya.

F. Hipotesis

Hipotesis ialah suatu pendapat yang kebenarannya masih harus dibuktikan. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

1. Rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* Berbasis GRASPS (*Goal, Role, Audience, Situation, Product and Standards*) lebih baik dibandingkan dengan rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Project Based Learning* Berbasis GRASPS (*Goal, Role, Audience, Situation, Product and Standards*) lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.