

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya pembangunan yang disertai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dewasa ini perlu direspon oleh kinerja dunia pendidikan yang profesional dan memiliki mutu tinggi. Pembangunan di suatu negara tidak bisa mengabaikan kegiatan pendidikan. Masa depan suatu negara sangat ditentukan oleh bagaimana negara itu memperlakukan pendidikan (Yamin & Ansari, 2008:2). Dunia pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mendukung tercetaknya generasi muda penerus bangsa yang cerdas, terampil dan berwawasan luas sehingga mampu bersaing di era global. Karena pada hakikatnya, fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia (Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak aspek yang saling berkaitan. Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:13);

Proses pembelajaran adalah merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan memengaruhi proses pembelajaran. Namun demikian, komponen yang selama ini dianggap sangat memengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Hal ini memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar.

Guru adalah pihak yang bertugas membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran sekaligus mengelola kelas agar dapat

menjadi sebuah tim yang solid, komunikatif dan kondusif selama proses pembelajaran.

Dari segi efektifitas, seorang guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang monoton tentunya akan berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Pemilihan strategi juga model pembelajaran yang relevan dengan standar kompetensi juga dapat memacu kemampuan serta minat belajar siswa demi tercapainya optimalisasi kualitas pembelajaran dan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2006:14) yang menyatakan bahwa seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

Selain itu, di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan juga dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Karena alasan tersebut di atas, penelitian ini menyajikan aplikasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*). *University of Nottingham* (2003:[online]) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar ke dalam pembelajaran teoritis dan keahlian yang

kompleks, pertanyaan otentik dan perancangan produk dan tugas. Thomas, dkk, dalam Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Wena, 2009:114) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santyasa, 2006:12). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan.

Adapun yang melatarbelakangi pemilihan model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam penelitian ini adalah :

- 1) Faktor siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA, yang sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara; Model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga memacu jiwa produktif dan kreatifnya. Menurut Cleg dalam Wena

(2009:114) melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.

- 2) Faktor guru. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) akan membantu guru dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran di kelas karena guru atau instruktur tidak lebih aktif dari siswa, akan tetapi menjadi instruktur pendamping, fasilitator, dan sebisa mungkin memahami pikiran siswa. Hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung di antara siswa, dalam proses pekerjaan proyek yang dikerjakan secara kelompok dimana kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu kesatuan yang utuh.
- 3) Faktor sarana dan prasarana pembelajaran. Fasilitas yang dimiliki sekolah untuk mendukung pembelajaran Corel Draw jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah siswa. Dengan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) yang menerapkan prinsip pembelajaran dalam kelompok, hal itu dapat disiasati.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menyusun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut;

Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada mata pelajaran TIK?

C. Ruang Lingkup Masalah

- 1) Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek menurut Thomas dalam Wena (2009:144) adalah;

... model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

Sedangkan Blumenfeld et.al. (1991, [online]) menyatakan bahwa

model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan, atau disiplin, atau lapangan studi.

- 2) Dalam penelitian ini pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas, tapi juga di laboratorium yang bersifat praktik. Praktikum merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk melakukan suatu kegiatan ilmiah. Praktikum dalam penelitian ini adalah dalam mata pelajaran TIK, mengenai Corel Draw.
- 3) Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran Corel Draw dengan sistem guru menjelaskan dan memperagakan cara penggunaan perangkat lunak Corel Draw di depan kelas, lalu siswa hanya perlu mengikutinya.
- 4) Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif, aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan, yang diukur melalui tes hasil belajar, yakni *pretest* dan *posttest*. Menurut pendapat Winata Putra dan Rosita (1997: <http://pinggiralas.blogspot.com/2010/06/belajar-dan-hasil-belajar.html>)

[14 Agustus 2010]) tes hasil belajar adalah salah satu alat ukur yang paling banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam suatu proses belajar mengajar atau untuk menentukan keberhasilan suatu program pendidikan.

- 5) Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi Corel Draw.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada mata pelajaran TIK.

E. Hipotesis

Hipotesis yang penulis susun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

h_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).

h_1 = Terdapat peningkatan hasil belajar dengan implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).

F. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi siswa

- i. Memberi suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat menimbulkan semangat baru untuk belajar.
- ii. Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b. Manfaat bagi guru

- i. Meningkatkan profesionalitas dan kecakapan guru.
- ii. Mengakrabkan guru dengan siswa, karena dalam proses belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek komunikasi antara guru dengan murid dapat terjalin lebih baik.
- iii. Sebagai bahan masukan model pengajaran yang baik sehingga tidak jenuh di mata siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam upaya peningkatan kualitas belajar siswa.

2) Manfaat ilmiah

Secara ilmiah, penelitian ini dapat membuktikan kebenaran pernyataan Santyasa bahwa “pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santyasa, 2006:12).”

G. Definisi Operasional

Definisi operasional penulis disusun dengan maksud agar tidak terjadi keambiguan dalam menafsirkan kata-kata dalam penelitian ini. Adapun kata-kata tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Implementasi adalah pelaksanaan, penerapan (KBBI, 2008).
- 2) Model Pembelajaran atau dikenal juga dengan istilah strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu yang meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik (Gerlach dan Ely dalam Uno, 2007:1).
- 3) Berbasis Proyek adalah berlandaskan pada kerja proyek. Proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran dan atau penugasan yang memenuhi kriteria seperti yang diungkapkan The George Lucas Educational Foundation (2005) dalam Nurohman (2007:10) yakni:
 - a) *Starts With the Essential Question*
 - b) *Design a Plan for the Project*
 - c) *Creates a Schedule, Monitor the Students and the Progress of the Project*
 - d) *Assess the Outcome*
 - e) *Evaluate the Experiences*
- 4) Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif, aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan, yang diukur melalui tes hasil belajar, yakni *pretest* dan *posttest*. Menurut pendapat Winata Putra dan Rosita (1997: <http://pinggiralas.blogspot.com/2010/06/belajar-dan-hasil-belajar.html>)

[14 Agustus 2010]) tes hasil belajar adalah salah satu alat ukur yang paling banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam suatu proses belajar mengajar atau untuk menentukan keberhasilan suatu program pendidikan.

- 5) Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi Corel Draw.

