

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi telah mempengaruhi kehidupan sosial kemasyarakatan menuju ke arah global. Globalisasi tersebut membawa dampak langsung terhadap berbagai bidang kehidupan. Globalisasi memasuki hampir semua lini kehidupan baik secara ekonomi, politik, sosial budaya masyarakat yang nyaris tidak bisa dicegah atau dihambat oleh kekuatan apapun (Syaodih, 2010). Tentu saja hal ini menimbulkan dampak, baik positif maupun negatif, sehingga memunculkan berbagai macam tantangan, tantangan tersebut terutama berkaitan dengan kompetisi yang berdimensi global.

Guna menghadapi tantangan ini, Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berwawasan unggul atau yang berdaya sainglah yang diperlukan. Masalah selanjutnya adalah bagaimana meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, Sumber Daya Manusia harus diarahkan pada penguasaan teknologi, informasi, dan keahlian manajerial. *Buck Institute for Education* [online] menganalisa sejumlah skill yang harus dimiliki dalam menghadapi persaingan dan tantangan abad 21 yaitu Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam : a) *ICT Literacy*, b) *Cognitive Skill*, c) *Metacognitive Skill*, d) *Personal Characteristics*, d) *Inter-personal Skill*, e) *Bussiness skill*, dan f) *Additional Content / Skill*. Kemampuan atau kompetensi ini dapat diklasifikasikan kedalam dua kelompok besar yaitu kemampuan menguasai teknologi, dan manajerial. Jika Kemampuan

atau kompetensi seperti ini dikuasai oleh Sumber Daya Manusia kita, maka daya saing bangsa tentu saja akan lebih tinggi.

Namun demikian, Kenyataannya, daya saing bangsa kita masih lemah, hal ini dapat dilihat misalnya dibidang IT, Wahono (2006) mengatakan : masalah utama dari *Software House* Indonesia sehingga kurang mampu bersaing adalah keterbatasan pengetahuan dalam *software development*, kurangnya ide dalam produk dan inovasi.

Solusi mengenai peningkatan Sumber Daya Manusia dapat dilakukan melalui proses pendidikan dan latihan. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah memberikan arah dan petunjuk secara formal terhadap pelaksanaan pendidikan kita.

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 (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Selanjutnya, UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 juga menyebutkan fungsi dan tujuan dari pendidikan kita.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Pencapaian tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional merupakan target yang diutamakan.

Namun, tataran ideal pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut, masih harus terus diupayakan ketercapaiannya. Kenyataan yang ada pendidikan kita masih ada masalah, hal ini dapat dilihat pada hasil laporan kajian UNDP (*United Nations Development Programs*) dalam *Human Development Report 2006* yang memberikan peringkat upaya Bangsa Indonesia dalam meningkatkan kualitas pembangunan manusianya pada level 108 dari 177 negara di dunia, dimana pendidikan sebagai salah satu indikatornya, walaupun peringkat ini masih lebih baik dari sebelumnya. Senada dengan data BPS (Biro Pusat Statistik) tahun 2005 tentang angka pengangguran menurut pendidikan dan wilayah desa-kota, persentase pengangguran tamatan SMA ke atas lebih besar dibanding tamatan SMP ke bawah. Artinya, sistem Pendidikan Nasional belum berhasil mengantarkan anak bangsa untuk *survive* mandiri dan terampil berwirausaha untuk kelangsungan hidupnya sendiri (Kemal Stamboel, 2008).

Adanya ketimpangan antara cita-cita luhur dengan kenyataan yang ada tersebut di atas, perubahan-perubahan harus dilakukan kearah suatu reformasi. Tuntutan akan reformasi pendidikan sangat diperlukan mengingat model pendekatan pendidikan kita selama ini dinilai cenderung bersifat indoktrinatif, dogmatis, gaya bank, dan opresif birokratis, orientasi pendidikan tidak sesuai dengan jiwa dan semangat reformasi pendidikan yang mendambakan keunggulan individu, masyarakat dan bangsa di tengah-tengah era otonomi daerah, era demokratisasi, era teknologi informasi dan kehidupan global (Sujarwo, 2006).

Tantangan yang sesungguhnya yang dihadapi seputar pendidikan jika ditinjau secara ketat sangatlah kompleks. Berbicara mengenai masalah

pendidikan, proses yang dilaksanakan adalah pembelajaran di kelas. Pembelajaran perlu dibenahi untuk mencapai tujuan pendidikan sebagai bagian dalam konteks pembaharuan pendidikan. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan tampaknya masih lebih menekankan pada pembelajaran “*what is*” yang menuntut peserta didik untuk menghafalkan fakta-fakta, dari pada pembelajaran “*what can be*”, yang dapat mengantarkan peserta didik untuk menjadi dirinya sendiri secara utuh dan orisinal (Sudrajad, 2008). Selain itu, isu seputar peran guru sangat dominan dalam proses pembelajaran, kesan yang muncul adalah guru mengajar peserta didik diajar, guru aktif peserta didik pasif, guru pintar peserta didik minder, guru berkuasa, peserta didik dikuasai (Sujarwo, 2006). Permasalahan ini dapat ditemukan pada beberapa pembelajaran di sekolah tidak terkecuali di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan Pembelajaran yang terhitung baru dimasukkan dalam kurikulum sistem pendidikan nasional. Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi perkembangan jaman saat ini dan yang akan datang yang menitik beratkan pada bidang sains dan teknologi informasi dan komunikasi. Bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikro elektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia yang banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan a) memahami teknologi informasi dan komunikasi, b) mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, c) mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan d) menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Pada tataran aplikasinya, Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih ada kendala yang harus dibenahi dan harus terus diusahakan untuk mengatasinya. Kenyataan yang sering kita jumpai adalah bahwa peserta didik kurang kreatif sebagai hasil (*outcome*) pembelajaran, hal ini dapat dilihat jika peserta didik dihadapkan dengan tugas yang sedikit menantang, tugas yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik tidak dapat menyelesaikan dengan baik. Kenyataan ini muncul kemungkinan besar karena pembelajaran kurang berorientasi pada *real world* dan tidak bermakna. Di samping itu, pembelajaran berorientasi pada penuntasan materi bukan pada pembentukan kemampuan skill/kompetensi dan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih bersifat tutorial, proses belajar tidak berjalan efektif jika tidak diawasi oleh kehadiran guru, sehingga mengakibatkan lamban dalam proses dan kurang efektif dalam hasil.

Beberapa peneliti terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan Gozali (2008) yang mengindikasikan bahwa belum terkuasainya kompetensi dasar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara penuh, hal ini terlihat

masih banyak siswa yang tidak memiliki skill yang diharapkan dari mata pelajaran ini.

Selain itu, Cegi Riyana (2006), mengungkapkan bahwa kebijakan pemerintah tentang Implementasi Kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah merealisasikan kebijakan itu di SMA Bandung, namun belum ideal sesuai dengan karakteristik mata pelajaran TIK baik secara teoritik maupun aplikatifnya. Implementasi TIK merujuk pada dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) sebagai pedoman dasar dalam menentukan kompetensi dasar serta pemilihan kompetensi yang ingin dicapai dan urutan penyampaian disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan sekolah.

Dengan demikian, kita melihat ada gap yang muncul sebagai akibat belum tercapainya target tujuan yang semestinya. Mungkin tidak berlebihan jika diartikan bahwa proses pembelajaran secara umum sebagaimana uraian di atas dan juga khususnya pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih harus dioptimalkan untuk meningkatkan prestasi siswa. Oleh karenanya, rekayasa-rekayasa dalam teknologi pendidikan harus terus diupayakan sebagai solusi atau jaminan penyelesaian atas permasalahan di atas.

Permasalahan belum optimalnya proses pembelajaran khususnya pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan prestasi siswa harus dihadapi dengan bijaksana. Keseluruhan tantangan dan persoalan tersebut memerlukan pemikiran kembali yang mendalam dan pendekatan baru yang progresif. Gagasan baru yang merupakan inovasi pendidikan sebagai hasil

pemikiran kembali haruslah mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan hanya dengan cara yang tradisional atau komersial. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Inovasi pendidikan merupakan upaya dasar untuk memperbaiki aspek-aspek pendidikan agar lebih efektif dan efisien (Sa'ud, 2009:6).

Inovasi pendidikan semakin dirasakan penting dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi adalah implementasi model pembelajaran yang tepat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Dalam memilih model pembelajaran yang tepat, kriteria-kriteria tertentu perlu dilibatkan, dan yang paling utama adalah yang dapat mengantarkan siswa sebagai peserta didik yang aktif dan berhasil mengembangkan potensi atau kemampuannya secara seimbang antara kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (Sanjaya, 2009). Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih untuk mengaktifkan siswa belajar yaitu yang termasuk dalam *student-centered perspective* atau turunannya yaitu *discovery* dan *inkuiry*. Di antaranya CTL, PBL dan pembelajaran berbasis proyek. Kaitannya dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, penulis menduga bahwa model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan prestasi siswa adalah pembelajaran berbasis proyek.

Dugaan ini didasarkan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang mencakup sebagian besar model pembelajaran, misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berbasis masalah, karena didalam

karakteristik pembelajaran berbasis proyek terdapat kerja kelompok, berdasarkan masalah, dan masalah harus aktual (*real world*).

Observasi yang dilakukan di SMP Miftahul Iman cidadap khususnya dikelas VIII menunjukkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran teknologi informasi dan komunikasi masih rendah. Ini dapat di lihat dari nilai rata-rata ujian semester siswa pada 2 tahun terakhir dibawah standar yang ditetapkan. Faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa ini antara lain : fasilitas pendukung pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi masih minim dan metode pembelajaran yang belum bervariasi.

Berikut ini tabel rata-rata nilai siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dua tahun terakhir pada pokok bahasan Microosoft Excel Semester 2 di SMP Miftahul Iman:

Tahun	Rata –rata
2009	50.00
2010	50.20

Table 1.1
Rata-rata nilai siswa

Berdasarkan tabel 1.1 diatas maka penelitian ini akan difokuskan pada upaya untuk mengatasi faktor internal yang diduga menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa Kelas VIII Semester 2 SMP Miftahul Iman Cidadap Bandung, dalam mempelajari materi pengenalan program pengolah angka. Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu mewujudkan situasi pembelajaran

yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, kolaboratif dan menyenangkan adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Dari uraian tersebut, penulis akan mengadakan suatu penelitian tentang implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP). University of Nottingham (2003:[online]) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran sistematis yang mengikutsertakan siswa 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 SMP, 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 TIK 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. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini yang akan menjadi fokus masalah lebih ditekankan pada implementasi model pembelajaran berbasis proyek yang akan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Peneliti ingin membuktikan apakah dengan implementasi model pembelajaran berbasis proyek ini prestasi belajar siswa bisa di tingkatkan, sehingga nanti model pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan untuk perkembangan pembelajaran yang akan datang. Selain itu agar guru dapat menerapkan PTK dalam upayanya untuk memperbaiki dan/atau meningkatkan layanan pembelajaran secara lebih professional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis menyusun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut;

1. Masalah Umum

Apakah implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimana proses belajar mengajar di kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung dengan implementasi model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran TIK?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung pada mata pelajaran TIK materi program pengolah angka *microsoft excel* setelah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek?

D. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang sangat luas dan guna menghasilkan pemikiran aplikatif, penelitian ini membatasi diri pada hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Miftahul Iman Cidadap Bandung.
2. Sasaran penelitian ini adalah pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, jenjang sekolah menengah pertama kelas VIII semester 2, dengan Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pengolah angka *microsoft excel* untuk menghasilkan informasi.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung.
3. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP miftahul Iman Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

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

b. Manfaat bagi guru

1. Meningkatkan profesionalitas dan kecakapan guru.

2. Mengakrabkan guru dengan siswa, karena dalam proses belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek komunikasi antara guru dengan murid dapat terjalin lebih baik.
3. 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 realitas subjektif dari pelatih dan dampak dari perubahan materi dan metodologi (Fullan, 1982 dalam Seller dan Miller :1985:246). Realitas yang dimaksud dalam kajian kurikulum adalah proses belajar mengajar (PBM) sebagai wujud dari kurikulum ideal menjadi kurikulum actual. Implementasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, merujuk pada Hamid

Hasan (1984 : 51-57) faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi kurikulum adalah : (1) karakteristik kurikulum, (2) strategi implementasi, dan (3) karakteristik dari penggunaan kurikulum.

- 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) Prestasi Belajar
Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor.
- 5) Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi program aplikasi pengolah angka Microsoft Excel.