

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling mendasar dan sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Karena pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pasal 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas). Pendidikan dijadikan sebagai wahana transformasi kebudayaan, sosialisasi dengan masyarakat sekitarnya, maupun sebagai wahana transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri. Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum 2007, pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas sumber daya manusia Indonesia dari bangsa-bangsa lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin dan Anshari (2008: 2) bahwa masa depan suatu negara sangat ditentukan oleh bagaimana negara tersebut memperlakukan pendidikan.

Pada pelaksanaan pendidikan khususnya dalam pembelajaran diperlukan keterlibatan sumber daya (guru dan media) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu diperlukan strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Tanpa

strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah dan tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan sulit tercapai.

Selama ini proses pembelajaran lebih sering diartikan sebagai pengajar menjelaskan materi pelajaran dan peserta didik mendengarkan secara pasif. Telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika para peserta proses pembelajaran memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh.

Sejalan dengan pendapat Zaini dkk (2007: 18) suatu pembelajaran aktif mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Peserta didik akan lebih bisa menerima pelajaran, ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengharuskan para siswanya untuk melakukan kegiatan *doing the real thing* adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini sejalan dengan kurikulum mata pelajaran TIK (Puskur-Depdiknas, 2007:6) bahwa visi mata pelajaran TIK yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan pengetahuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru. *Nets* dalam (Gora, 2010) untuk membangun kecakapan/keterampilan siswa di abad 21 (*21st century skills*), para siswa perlu

menguasai beberapa keterampilan berupa kreatifitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan melek informasi, berfikir kritis, pemecahan masalah (*problem solving*) dan membuat keputusan, kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) serta konsep dan pengoperasian teknologi.

Guru sudah saatnya menyesuaikan metode dan materi pembelajaran yang mereka berikan dengan kehidupan para siswa di era digital serta kebutuhan keterampilan di masa yang akan datang untuk menghadapi dunia kerja. Seorang guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang monoton tentunya akan berpengaruh terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan 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.

Berbeda dengan apa yang diharapkan dalam mempelajari TIK, fakta di lapangan tidaklah seperti itu, masih ada kegiatan pembelajaran yang tidak melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dan siswa hanya menjadi penerima informasi yang pasif. Menurut Robiyanto (2009) dalam mata pelajaran TIK, siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan sistematis, karena strategi dan media pembelajaran tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa hanya diajar bagaimana menghafal teori dalam konsep TIK, tidak diajar bagaimana siswa memahami konsep TIK dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, agar

mereka memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, berpikir kreatif, kritis, inovatif dan sistematis. Berdasarkan data di atas bahwa proses pembelajaran yang terjadi berjalan satu arah tanpa memunculkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya, sehingga yang terjadi adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk ikut berpartisipasi aktif karena pengetahuan seharusnya dibentuk oleh siswa secara aktif, bukan hanya diterima secara pasif dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2009: 85) bahwa kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Selain itu menurut Tyler (1949: 63) dalam tulisan Yam dan Rossini (2000) "*Learning takes place through the active behaviour of the student, it is what he does that he learns, not what the teacher does.*" Proses belajar terjadi melalui perilaku aktif siswa, yaitu apa yang dilakukan, ditemukan, dan dipelajari sehingga menjadi suatu pengetahuan baru bagi siswa, dan bukan apa yang dilakukan oleh guru.

Penggunaan pendekatan pembelajaran di salah satu SMA Negeri di Bandung masih didominasi oleh peran guru (*teacher centered*). Dalam hal ini siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut McKenzie (2000) dalam tulisan (Aworuwa, 2008) bahwa tingkat kemampuan berfikir tertinggi siswa adalah ketika mereka melakukan investigasi, mengumpulkan,

menyimpulkan dan mensintesis suatu informasi. Oleh karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengikuti proses belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Menurut (Purnawan, 2007) pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan, mengizinkan para peserta didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, dan dapat menjadikan peserta didik yang realistis. Sedangkan menurut Santyasa (2006: 12) pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Penggunaan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena 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..

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)"**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah: “Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?”.

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menganalisis antara siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran TIK materi *Microsoft Power Point 2007*?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek mengevaluasi antara siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran TIK materi *Microsoft Power Point 2007*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menciptakan antara siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran TIK materi *Microsoft Power Point 2007*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini tentu mempunyai tujuan. Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar dalam ranah kognitif antara siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran TIK.

Tujuan umum tersebut di uraikan menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan khusus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar aspek menganalisis antar siswa yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran TIK.
2. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar aspek mengevaluasi antar siswa yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran TIK.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar aspek menciptakan antar siswa yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang menggunakan model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran TIK.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai

pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah kajian keilmuan tentang strategi pembelajaran baik dalam perancangan maupun dalam pengembangan.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran TIK melalui strategi pembelajaran yang tepat,
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar sehingga pemahaman tentang konsep pembelajaran TIK dapat lebih bermakna dan mudah dipahami.
- c. Bagi peneliti, memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) serta mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif. Peneliti dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi belajar siswa.



## E. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian maka peneliti mencantumkan definisi operasional yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan 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 pertanyaan dan 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. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Pembelajaran Berbasis Proyek ini lebih kepada model pembelajaran yang akan diintegrasikan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif, aspek menganalisis, aspek mengevaluasi dan aspek menciptakan, yang diukur dengan tes hasil belajar yakni *pre-test* dan *post-test*.
3. Mata pelajaran TIK ini adalah bidang studi di jenjang sekolah dasar atau menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan yang selalu berkembang di era masyarakat digital.

Mata Pelajaran TIK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan menghargai karya cipta di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

