

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran, di mana peserta didik diberikan kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan yang mereka butuhkan dan inginkan. Pendekatan ini mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Di Sekolah Menengah Kejuruan kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), pendekatan berpusat pada siswa menjadi sangat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam pengajaran, dengan menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan memungkinkan guru untuk menyesuaikan perangkat ajar dengan kebutuhan belajar siswa (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran harus adaptif dan relevan dengan tuntutan dunia nyata, termasuk kebutuhan pasar kerja yang terus berkembang.

Kurikulum Merdeka mendorong penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan, termasuk pembelajaran *project based learning*, untuk mengembangkan kompetensi siswa secara lebih komprehensif. Kurikulum ini juga menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, di mana peserta didik tidak hanya diharapkan untuk memahami pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis proyek sangat relevan karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang memperdalam pemahaman mereka terhadap materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Era Pendidikan yang semakin berkembang, menjadikan metode pembelajaran yang inovatif semakin penting untuk meningkatkan keterlibatan dan juga pemahaman peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut guru sering menggunakan berbagai metode pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Di sisi lain, pendekatan pembelajaran yang inovatif mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pengajaran. Sementara itu, bagi siswa, metode yang me₁ ngkan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan lebih optimal.

Metode Pembelajaran *Project based learning* adalah metode yang memungkinkan siswa untuk merencanakan dan menjalankan proses belajar secara mandiri, bekerja sama dalam menyelesaikan proyek, dan menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Menurut Turgut (2008) Project Based Learning adalah model pembelajaran yang fokus pada pengembangan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan interaksi antar siswa untuk menghasilkan dan menerapkan pengetahuan baru. Selain itu, metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas penting. Model *Project Based Learning* juga memiliki kemampuan memperdalam pemahaman konsep (Winarti, 2014). Peningkatan pemahaman materi ini terjadi ketika siswa menyelesaikan proyek yang ditugaskan oleh guru.

SMKN 2 Tasikmalaya merupakan sekolah yang berlokasi di Jl. Noenoeng Tisnasaputra, Kahuripan, kecamatan Tawang, kota Tasikmalaya, provinsi Jawa Barat. Selama peneliti menjalankan P3K, peneliti menemukan beberapa permasalahan ketika pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) berlangsung. Mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) merupakan fondasi utama yang mendukung pemahaman dalam bidang keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Pelajaran ini sangat penting karena

Kartika Dewi, 2024

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN (DDPK) SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN DPIB SMKN 2 TASIKMALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

memberikan landasan kuat bagi siswa untuk memahami konsep dasar dalam desain dan pemodelan bangunan yang merupakan kompetensi inti dalam bidang keahlian ini.

Namun, penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dapat mengakibatkan peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan oleh guru. Misalnya, jika pembelajaran hanya didominasi oleh metode ceramah atau tanpa interaksi, peserta didik menjadi kesulitan untuk memahami materi dengan baik. Kurangnya keterlibatan dan interaksi dalam proses pembelajaran dari guru juga mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru yang tidak aktif dalam menyampaikan materi atau memberikan umpan balik kepada siswa membuat peserta didik merasa kurang termotivasi dalam hal belajar. Lingkungan kelas juga mempengaruhi kurangnya keterlibatan antar siswa. Hal ini bisa saja terjadi karena kurangnya kegiatan berkelompok atau proyek tugas kelas. Rasa terisolasi atau kesepian di kelas juga dapat mempengaruhi kurangnya motivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

Di SMKN 2 Tasikmalaya, tantangan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian atau dasar dasar program Keahlian di kelas X DPIB adalah kurangnya pemahaman materi dan keterlibatan antar siswa. Oleh Karena itu menerapkan metode pembelajaran *project based learning* dalam pelajaran DDPK Diharapkan pendekatan ini akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa kelas X DPIB. Melalui tugas-tugas yang berkaitan dengan situasi dunia nyata, siswa akan lebih memahami keterkaitan antara teori dan praktik, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kolaborasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian.

Kartika Dewi, 2024

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN (DDPK) SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN DPIB SMKN 2 TASIKMALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- a) Siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep dasar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- b) Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK)

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan memusatkan pada implementasi metode pembelajaran *project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian dengan batasan pada materi aplikasi bahan bangunan berbasis *green material*. Hal-hal yang akan diamati yaitu mencakup peningkatan pemahaman materi dan keterlibatan siswa yang meliputi keterlibatan kognitif, emosi dan perilaku dalam mata pelajaran dasar-dasar program Keahlian (DDPK).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Bagaimanakah mengimplementasikan metode pembelajaran *Project Based Learning* siswa di kelas X DPIB 1 SMKN 2 Tasikmalaya?
- b) Seberapa besar peningkatan pemahaman materi siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning*?
- c) Seberapa besar tingkat keterlibatan siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning*?

1.5 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini. berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan,

- a) Untuk mengetahui langkah-langkah yang tepat dalam mengimplementasikan metode pembelajaran *Project Based Learning* di kelas X DPIB 1 SMKN 2 Tasikmalaya

- b) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman materi setelah mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Project Based Learning*
- c) Untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa setelah mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Project Based Learning*

1.6 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, berikut manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memperkaya literatur mengenai implementasi *Project Based Learning* dalam pendidikan teknik arsitektur, serta mendukung teori pembelajaran aktif dengan bukti empiris tentang peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui metode *Project Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Siswa akan lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia kerja, khususnya di bidang arsitektur

b. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan dan mengevaluasi metode *Project Based Learning*. Hasil penelitian ini bisa menjadi panduan praktis untuk implementasi *Project Based Learning* di berbagai konteks pendidikan, tidak hanya terbatas pada arsitektur.

c. Bagi Pendidik

Menyediakan panduan praktis untuk mengimplementasikan *Project Based Learning* di kelas, membantu pendidik merancang dan

menjalankan proyek yang relevan dengan materi yang diajarkan. Ini juga membantu pendidik untuk mengukur dampak *Project Based Learning* pada keterlibatan dan pemahaman siswa.

d. Bagi Bidang Studi

Meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dengan menyediakan metode yang lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Ini akan meningkatkan daya saing lulusan program studi ini.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan data empiris dan rekomendasi praktis yang dapat dijadikan dasar bagi penelitian lebih lanjut. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini untuk mengeksplorasi aspek lain dari *Project Based Learning* atau mengaplikasikannya dalam konteks pendidikan lain.

1.7 Organisasi/Skematika

Laporan Penelitian disajikan ke dalam 5 bab, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan struktur penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Membahas teori yang mendukung penelitian, termasuk sumber penting yang digunakan dalam pembahasan, serta teori-teori yang relevan untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, metode yang diterapkan, jenis serta sumber data,

populasi dan sampel, metode analisis, serta definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data yang dihasilkan dari penelitian disajikan dalam bab ini. Analisis ini mencakup penggunaan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penutup, dan disajikan kesimpulan-kesimpulan di dalam laporan dan saran.