

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang harus ditempuh manusia secara terus menerus untuk mencapai peningkatan kualitas hidup, pendidikan tidak hanya sebatas proses belajar mengajar tentang materi suatu mata pelajaran namun lebih jauh pendidikan harus bisa meningkatkan pola pikir, budi perkerti, serta kemampuan menghadapi permasalahan hidup. Dengan demikian pendidikan bukanlah sekedar proses memberi dan menerima ilmu pengetahuan tapi lebih jauh harus dapat meningkatkan kapasitas seorang peserta didik dari berbagai hal.

Kehidupan manusia tidak akan terlepas dari permasalahan baik permasalahan kecil sehari-hari yang biasa dihadapi maupun permasalahan besar yang sengaja diambil untuk mendapatkan suatu tujuan. Permasalahan yang dibahas penulis bukanlah permasalahan yang ingin dihindari atau permasalahan dalam arti negatif melainkan permasalahan yang harus dihadapi untuk memenuhi tujuan hidup. sebagai salah satu contoh permasalahan yang dimaksud adalah pendidikan itu sendiri, pendidikan tidak pernah terlepas dari masalah seperti biaya, tempat, jarak, waktu dan hal lain yang ada diluar proses belajar atau malah hal yang ada dalam proses pembelajaran itu sendiri seperti tugas, ujian, makalah dan lain sebagainya. Dengan demikian pendidikan dan masalah adalah dua hal yang berkaitan satu sama lain, dengan masalah manusia bisa belajar dan dengan belajar pun manusia bisa memecahkan masalah. Dengan demikian proses belajar perlu memberikan pengalama-pengalaman dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa dapat terbiasa menghadapi permasalahan dalam kehidupan serta mampu menyelesaikannya hal ini sesuai dengan undang-undang yang disebutkan diatas sehingga fungsi proses belajar dapat

meningkatkan kapasitas peserta didik salah satunya dalam menghadapi permasalahan hidup.

Untuk memperoleh tujuan pendidikan perlu diterapkan metode atau model yang sesuai dengan tujuan belajar itu sendiri, salah satunya adalah *Project Based Learning* (PjBL) yang merupakan model pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pendekatan kegiatan kehidupan nyata atau kontekstual. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa mengerti dan mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kehidupan (ward dan lee, 2002). *Project Based Learning* mengandalkan pengetahuan yang telah siswa miliki sebagai modal awal keberhasilan belajar oleh sebab itu perlu adanya alat bantu untuk memenuhi persyaratan tersebut atau setidaknya menuntut peserta didik untuk berfikir dan berusaha menggunakan pengetahuan yang telah mereka miliki. Blumenfeld (1991) menerangkan bahwa teknologi dapat membantu dalam *project based learning* selain itu Blumenfeld juga menjelaskan bahwa penggunaan teknologi berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan proyek.

Menurut Wawan dan Gugus (2008) guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan, masih banyak hal lain yang dapat dijadikan sumber ilmu seperti buku, modul, internet dan video. Dengan demikian peran guru lebih terarah menjadi pengelola atau fasilitator dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Muhtar (1992) yang menyebutkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator perkembangan siswa, agen pembaharuan, pengelola kegiatan proses belajar mengajar dan pengganti orangtua disekolah. Walau demikian tidak semua sumber informasi dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, perlu pemilihan yang tepat sehingga informasi dapat diterima oleh peserta didik. Salah satu hal yang memengaruhi efektifitas sumber informasi atau lebih dikenal media pembelajaran pada dunia pendidikan adalah kesesuaian jenis media yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan (brown, 1973).

Video merupakan salah satu media penyampaian informasi yang dapat digunakan dalam proses belajar contohnya adalah video based laboratory pada bidang fisika sebagai alat bantu untuk memperagakan kejadian-kejadian alam secara langsung dalam bentuk video sehingga siswa dapat mempelajari kejadian fisika tanpa harus menggunakan peralatan laboratorium. Prasetya (2009) menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengenai pembahasan ikon pengolahan kata. Dari hasilnya penelitian dapat disimpulkan kenaikan prestasi belajar sebesar 30%. Pada penelitian tersebut video disampaikan secara langsung tanpa stimulasi dari model pembelajaran sebagai patokan dalam alur pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi TIK. Penelitian lain tentang video pembelajaran dilakukan oleh melinda (2012) dengan menggunakan model pembelajaran tutorial sebagai pendekatan pembelajaran, hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 50% pada soal C1, 86% pada soal C2 dan 26% pada soal C3 dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat 40% pada soal C1, 31% pada soal C2 dan hanya 3% pada soal C3. Selain itu pembelajaran tutorial berbantuan video mendapat respon baik dari siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang mendapat 70% tanggapan siswa secara positif. Namun demikian kendala dalam pembelajaran tetap ada terutama dalam hal menangani jumlah siswa. Melihat hasil penelitian tersebut dan tanggapan baik dari siswa penulis tertarik untuk menggunakan video sebagai alat bantu dalam proses belajar. Diharapkan penggunaan video ini dapat mendukung model atau metode pembelajaran serta dapat menstimulasi anak untuk berfikir dan mengembangkan potensi dan kemandirian anak.

Dengan alasan yang diuraikan diatas maka penulis berupaya untuk membuat media pembelajaran yang dapat menuntut siswa untuk berfikir aktif dalam pembelajaran, dengan demikian penulis memilih "**Penerapan Project Based**

**Learning Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”** sebagai judul penelitian untuk menyelesaikan studi pendidikan ilmu komputer.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka perumusan masalah yang muncul diantaranya:

1. Apakah ada perbedaan rerata nilai siswa setelah penerapan project based learning berbantuan video tutorial dibanding dengan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan project based learning berbantuan video?

#### C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi dengan penerapan *project based learning* untuk siswa SMA kelas XI dengan materi dasar pengolahan angka. Serta penggunaan video tutorial untuk membantu pelaksanaan *project based learning*.

#### D. Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang diharapkan dapat tercapai setelah penelitian dilakukan, antara lain:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan rerata nilai setelah belajar dengan penerapan project based learning berbantuan video dengan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan project based learning berbantuan video tutorial dalam pembelajaran TIK

#### E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan muncul beberapa manfaat antara lain:

1. Media pembelajaran sebagai hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai sarana pendukung pendidikan baik sebagai sumber informasi siswa atau alat bantu ajar guru
2. Pengalaman baru bagi peneliti dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar penerapan project based learning
3. Memberikan inspirasi untuk peneliti lain untuk mengembangkan video tutorial dan penggunaan project based learning dalam kegiatan belajar mengajar

#### F. Hipotesis

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian maka penulis mengajukan hipotesis kerja yaitu “penerapan project based learning berbantuan video lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajarang dengan metode konvensional pada mata pelajaran tik”

#### G. Definisi Operasional

##### 1. Video

Media pembelajaran berupa gambar bergerak yang membimbing siswa untuk memahami materi melalui visualisasi. Materi disajikan dengan memberikan suatu tahap-tahap dalam menyelesaikan masalah atau dengan memberikan contoh.

##### 2. Tutorial

Suatu metode belajar dalam pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan program komputer untuk memberi penjelasan bagaimana menggunakan suatu aplikasi dengan tahap-tahap terstruktur.

##### 3. Project Based Learning

Metode pengajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berada pada ranah kognitif yang diukur dengan menggunakan tes berupa soal pilihan ganda. Ranah kognitif yang masuk kedalam tes antara lain tes pengetahuan, pemahaman dan penerapan.