

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang (*a long term investment*) dan berdimensi sangat mulia yang akan menentukan hitam putihnya bangsa ini pada masa yang akan datang. Tanpa pendidikan yang berorientasi jelas, terarah dan berkesinambungan maka masa depan bangsa ini akan dipertaruhkan dalam arus dinamika perubahan. Pendidikan adalah pemandu peradaban suatu bangsa, semakin diperhatikan pendidikan suatu bangsa maka akan semakin beradab pula bangsa itu. Pendidikan juga merupakan proses mendidik seseorang untuk dewasa atau pendidikan adalah suatu usaha untuk memanusiakan manusia.

Pendidikan sebagai upaya sadar serta terencana yang diselenggarakan oleh pemerintah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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 (Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan nasional harus dapat menjamin pemerataan dalam mendapatkan pendidikan, peningkatan kualitas dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan dalam mendapatkan pendidikan diwujudkan kedalam program wajib belajar sembilan tahun. Salah satu jenjang pendidikan dalam program wajib belajar sembilan tahun adalah sekolah menengah pertama (SMP). Tujuan jenjang pendidikan SMP adalah meningkatkan kemampuan awal peserta didik di bidang akademis berdasarkan ketentuan kurikulum, mengembangkan kemampuan intelektual, moral dan spiritual peserta didik serta menyiapkan peserta didik dapat meneruskan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan satu dari sekian mata pelajaran yang diterapkan guna mempersiapkan generasi yang terampil khususnya dalam hal informasi serta komunikasi

untuk kebutuhan sehari-hari. Pelajaran TIK pada dasarnya tidak dipandang sebagai mata pelajaran sukar oleh siswa. Siswa tidak menjadikan mata pelajaran TIK sebagai mata pelajaran yang sulit seperti pada pelajaran Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, dan lain-lain. Permasalahan tersebut muncul bukan karena kompetensi dan motivasi belajar siswa yang kurang, namun faktor lingkungan belajar yang tidak mendukung yaitu kurangnya fasilitas media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini, kreativitas guru TIK dalam pengelolaan pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut tinjauan guru TIK SMP Kartika XIX-2 Bandung, kesulitan siswa dalam mempelajari mata pelajaran TIK ini yaitu kesulitan dalam memahami konsep, istilah dan mengembangkan keterampilan dasar komputer. Pelajaran TIK di SMP Kartika XIX-2 Bandung sebenarnya bukan menjadi hal yang asing di kalangan pelajar. Secara keseharian siswa sering berinteraksi dengan komputer, dimana komputer merupakan media pembelajaran dari pembelajaran TIK. Pada dasarnya para siswa hanya sekedar menggunakan aplikasi hiburan yang ada di dalam komputer tersebut dan belum sepenuhnya memahami serta mempelajari komputer sebagai sumber belajar secara maksimum. Pada proses pembelajaran mata pelajaran TIK, siswa menunjukkan kondisi yang kurang aktif yaitu ketika guru memberikan pertanyaan atau ketika guru meminta pendapat siswa tentang materi yang sedang dipelajari, siswa belum mampu memanfaatkan kesempatan yang guru berikan bahkan guru harus memanggil siswa atau menyebutkan salah satu nama siswa untuk mendapatkan respon dari siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut nampak terasa apabila guru secara terus menerus menggunakan metode ceramah atau metode tutorial yang domain dilakukan dalam mata pelajaran lain. Dilain hal, peserta didik mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas terasa membosankan sehingga pernyataan tersebut dapat berdampak kurang kondusifnya proses pembelajaran di kelas dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam memenuhi batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan.

Dalam KTSP, mata pelajaran TIK adalah mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuannya adalah supaya siswa memahami alat TIK secara umum yaitu komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya, siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada TIK dan istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan. Siswa dapat menyadari kelebihan dan kekurangan TIK, serta bisa menggunakan komputer lebih optimal. Di samping itu, siswa bisa memahami bagaimana dan dimana informasi bisa diperoleh serta bagaimana cara mengolah informasi.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses penerimaan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Proses tersebut adalah proses pembelajaran mendasar bagi seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai terutama dalam memberikan pengetahuan (*transfer knowledge*) dan memberikan informasi (*transfer information*) kepada peserta didik.

Guru sebagai penyampai informasi dan fasilitator yang memberikan pengetahuan mempunyai tanggung jawab besar dalam memperbaiki kualitas pendidikan di negara ini. Guru harus memiliki alternatif model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih berpikir kritis dan logis. Dalam proses pencapaian tujuan tersebut, perlu ada usaha dari seorang guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan bagi siswa. Dalam penelitian ini digunakan model *project based learning* dalam proses pembelajaran.

Project Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru sesuai pengalaman dalam beraktifitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan dalam permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam berinvestigasi dan memahami. Melalui PBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding*

question) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung siswa dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PBL adalah investigasi mendalam mengenai suatu topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa.

Kreatifitas dari suatu proyek bisa membantu dalam perkembangan pertumbuhan individu. Menurut hasil riset terdahulu menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kemajuan terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh pengalaman nyata dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya Model pembelajaran berbasis proyek menjadikan proyek sebagai metode pengajaran, siswa bekerja secara nyata menghasilkan suatu produk secara realistik.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi di atas dengan menganalisis model pembelajaran yang tepat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang lebih komprehensif tentang pengaruh Model *Project Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif di kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Bandung pada TIK.

Analisis yang digunakan yaitu perencanaan pembelajaran peserta didik, peningkatan hasil belajar, dan aktivitas belajar peserta didik setelah menggunakan Model *Project Based Learning* (PBL), atau adanya komponen lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan judul “**Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Kartika XIX-2 Bandung**”. Penelitian akan dilaksanakan di kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Bandung.

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaplikasian model *project based learning* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK di kelas VIII.
2. Dalam penelitian ini, hanya terfokus pada pengkajian hasil belajar siswa ranah kognitif pada aspek memahami, menganalisis, dan menerapkan.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut: “ apakah model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung? ”

Secara lebih khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek memahami?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek menganalisis?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek menerapkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan umum yang ingin dicapai yaitu untuk mengukur sejauh mana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif.

Secara lebih khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata

pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek memahami.

2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek menganalisis.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung, dilihat dari ranah kognitif aspek menerapkan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna ditinjau dari aspek teoritis dan aspek praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan ilmiah dalam pendidikan, khususnya kajian tentang perkembangan dan pemanfaatan TIK, lebih spesifik pada mata pelajaran TIK di SMP. Manfaat yang diperoleh yaitu akan diketahui hasil penelitian tentang pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif dilihat dari tiga aspek yaitu aspek memahami, aspek menerapkan dan aspek menganalisis pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Secara umum manfaat yang akan di peroleh bagi guru yaitu akan mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Kartika XIX – 2 Bandung dilihat dari ranah kognitif.

Sedangkan secara lebih khusus dari penelitian ini guru akan mendapatkan manfaat sebagai berikut:

- 1) Sebagai motivasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.
- 2) Melalui model *project based learning* (PBL) dalam mata pelajaran TIK, guru dapat meningkatkan kemampuan menggunakan komputer dengan lebih baik dan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan IPTEK.
- 3) Melalui penggunaan model PBL dalam mata pelajaran TIK, guru akan lebih aktif dalam menggunakan media komputer. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru secara keseluruhan.

b. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat dari penelitian ini yang akan diperoleh bagi siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Melatih peserta didik untuk melatih dan mengembangkan minat serta bakat yang ada pada dirinya.
- 2) Melatih peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model *project based learning* (PBL).
- 3) Melalui model *project based learning* (PBL) pada mata pelajaran TIK, guru dapat memberikan motivasi dan fokus belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK.
- 4) Melalui penggunaan model *project based learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Secara umum dengan adanya penelitian ini maka pihak sekolah akan mengetahui pengaruh positif model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dalam ranah kognitif.

Secara khusus dengan adanya penelitian ini maka pihak sekolah akan mendapatkan manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat dijadikan masukan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan metode pembelajaran yang tepat agar sistem pembelajaran di sekolah dapat berkembang dengan optimal sehingga pembelajaran berhasil maksimal.
- 2) Melalui penerapan model *Project Based Learning* diharapkan dapat dijadikan acuan oleh sekolah untuk penerapan model-model lainnya dalam mata pelajaran yang relevan, sehingga hasil belajar tiap mata pelajaran dapat meningkat.

d. Bagi Jurusan

Penelitian ini merupakan salah satu asset yang dimiliki jurusan untuk mengadakan perbandingan-penelitian antara penelitian dengan lapangan.