

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sesuai UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Pendidikan merupakan sarana bagi kemajuan suatu bangsa dimana setiap warga negara memiliki hak dan tanggung jawab dalam menjalankan tanggung jawabnya untuk kemajuan bangsa. Para peserta didik harus berkeinginan dan sadar untuk belajar dan mengembangkan potensi yang mereka miliki sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dapat sesuai fungsi tujuan pendidikan Indonesia.

Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran, pembelajaran saat ini merupakan pembelajaran dalam pendidikan abad 21, yang mana litbang kemendikbud (2013) merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Dikutip dari (padu.edu BPHS malaysia) terdapat ciri-ciri pembelajaran di abad ke-21 yaitu *communication, collaboration, critical thinking, and creativity*. Komunikasi menurut KBBI adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami dan kolaborasi adalah kerjasama, yang dalam hal ini merupakan komunikasi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis yang dikemukakan Paul (1993) adalah metode berpikir mengenai hal substansi atau masalah apa saja, dimana saja

sipemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya. Serta memiliki ciri kreatif yang dimiliki pendidikan abad-21 dalam pembelajaran dimana menurut KBBI adalah kemampuan untuk menciptakan, bersifat daya cipta dalam pekerjaan kecerdasan dan imajinasi.

Pendidikan abad 21 dalam kegiatan dan tujuan pembelajaran tidak hanya melakukan pembelajaran konvensional seperti guru hanya memberikan materi dan latihan saja, akan tetapi lebih kepada salah satu tujuan pembelajaran abad-21 yakni dari proses pembelajaran di sekolah mampu mempersiapkan peserta didik sebagai orang yang mampu bekerja, mempunyai ide dan keterampilan dalam menciptakan suatu hal baru yang mampu bersaing secara global. Namun masih banyak dari hasil pembelajaran yang sudah ditetapkan tujuannya belum mencapai tujuan yang sebenarnya, sehingga membuat para lulusan tidak kreatif, sulit mendapatkan pekerjaan dan membuat lapangan pekerjaan bagi mereka sendiri. Dikutip dari sebuah kabar berita *online* (berita.id) Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan jumlah pengangguran di Indonesia pada agustus 2015 sebanyak 7,56 juta orang, bertambah 320 ribu orang di banding satu tahun lalu 7,24 juta jiwa. Pada agustus 2015 menurut data pengangguran berdasarkan tingkat pendidikan didominasi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 12,65%, Sekolah Menengah Atas (SMA) 10,32%, Diploma 7,54%, Sarjana 6,40%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 6,22%, dan Sekolah Dasar kebawah 2,74%.

Selaras dengan pendidikan abad ke-21 dan tujuan UUD No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Indonesia, dan permasalahan yang ada bahwa menurut data penyumbang pengangguran terbanyak adalah lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), maka dalam pembelajaran di sekolah peserta didik dituntut berkemampuan dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah kreatif dalam penyelesaian masalah yang nantinya akan dihadapi di dunia pekerjaan.

Untuk melatih para peserta didik paradigma pembelajaran sebelumnya memuat pembelajaran berbasis *Teacher Center Learning*, pada pendidikan abad ke-21 bergeser menjadi *Student Center Learning*, dimana proses pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut MacHemer and Crawford (2007, p. 11),

The student-centred learning approach is diametrically opposed, in its ethos, to the philosophy underlying the conventional method of learning. By its very nature, SCL allows students to shape their own learning paths and places upon them the responsibility to actively participate in making their educational process meaningful one. By definition, the student-centred learning experience is not a passive one, as it is based on the premise that 'student passivity does not support or enhance ... learning' and that it is precisely 'active learning' which helps students to learn independently (MacHemer and Crawford, 2007, p. 11).

Pembelajaran berpusat pada peserta didik memungkinkan siswa untuk membentuk jalur belajar mereka sendiri dan memberikan tempat kepada peserta didik untuk tanggung jawab, berpartisipasi aktif dalam membuat proses pendidikan yang bermakna bagi mereka. Dari pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik akan mendukung atau meningkatkan pembelajaran dan aktif untuk belajar secara mandiri.

Dalam pendekatan *learning student centered* (SCL) atau pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran, cara yang digunakan oleh tenaga pendidik agar proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Sagala, S (2003 hlm 169) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Dan menurut Hatimah, I. (2000 hlm 10) metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, melainkan berfungsi juga untuk pemberian dorongan, pengungkap tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, pencipta iklim belajar yang kondusif, tenaga

untuk melahirkan kreativitas, pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, dan pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar. Ada beberapa metode pembelajaran yang diterapkan pada *learning student centered* (SCL) atau pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik salah satunya, metode *Project Base Learning* (PjBL).

Dimuat dalam bahan ajar *Plymouth University* menurut Blumenfeld (1991 hlm 37) *PjBL are included in the concept of an approach whereby “students pursue solutions to non-trivial problems by asking and refining questions, debating ideas, making predictions, designing plans/and or experiments,collecting and analysing data,drawing conclusions, communicating their ideas and findings to others, asking new questions and creating artifacts [sic]”*.

PjBL merupakan suatu konsep pendekatan berpusat pada peserta didik dalam mencari solusi terhadap masalah yang tidak biasa, dengan mengajukan pertanyaan, berdebat ide, membuat prediksi, merancang rencana atau eksperimen, mengumpulkan data dan analisis data, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan ide-ide mereka dan orang lain, mengajukan pertanyaan baru dan membuat suatu hal yang baru. Diharapkan dapat membantu peserta didik untuk terbiasa dari pembelajaran berbasis proyek untuk membiasakan mereka belajar mandiri sehingga terbiasa saat peserta didik berada di dunia kerja dan dapat mengurangi penyumbangan pengangguran terlebih pada lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada saat mereka lulus.

Selain metode pembelajaran, sarana dan prasana merupakan hal yang menunjang kegiatan pembelajaran, ada banyak jenis sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia merupakan sarana yang bisa digunakan untuk menyajikan materi dan soal latihan dalam proses belajar mengajar. Menurut Gayeski (1993) dalam Munir (2012 hlm 2) mendefenisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima

informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Menurut Munir (2012 hlm 16) terdapat beberapa komponen multimedia yaitu terdiri atas teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan inteaktivitas. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat, 30% dari yang didengar. Tetapi orang mampu mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang didapat dilihat, didengar, dilakukan, sehingga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Metode *Project Base Learning* Untuk Pencapaian Keterampilan Abad 21 Pada Mata Pelajaran Algoritma Percabangan”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh metode *Project Base Learning* (PjBL) untuk meningkatkan pemahaman keterampilan peserta didik pada abad 21.
2. Bagaimana membuat multimedia untuk membantu proses belajar mengajar dengan metode *Project Base Learning* (PjBL).
3. Bagaimana pengaruh dari metode *Project Base Learning* (PjBL) terintegrasi dengan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar.

1.3. Batasan Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, agar penelitian lebih efektif dan terarah ada beberapa batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian menggunakan metode *Project Base Learning* (PjBL).

2. Fokus penelitian yaitu keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, keterampilan komunikasi dan kerjasama, kecakapan media dan ICT, serta kepemimpinan dan tanggung jawab
3. Penelitian dilakukan di SMK N 2 Kota Bandung kelas X.
4. Metode *Project Base Learning* digunakan untuk mengukur ketercapaian keterampilan abad 21
5. Multimedia hanya menyediakan materi, studi kasus dan evaluasi saja
6. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar materi Percabangan.
7. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan hasil belajar.
8. Pengujian hanya dilakukan oleh pihak yang terkait dengan penelitian.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh metode *Project Base Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.
2. Mengetahui cara membuat multimedia untuk membantu proses belajar mengajar menggunakan metode *Project Base Learning* (PjBL).
3. Mengetahui pengaruh dari metode *Project Base Learning* (PjBL) terintegrasi dengan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan metode dan multimedia pembelajaran yang sesuai dalam tujuan dan proses pembelajaran sesuai dengan

kurikulum dan peradaban pendidikan yang diterapkan. Secara rinci penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat lebih banyak untuk pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, yaitu dapat membantu dan memberikan pengetahuan bagaimana metode *Project Base Learning* (PjBL) dapat berperan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pada peserta didik.
2. Bagi Peserta didik, peneliti berharap dapat memberikan manfaat melalui penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam proses belajar, bagaimana seharusnya mereka harus belajar untuk mempersiapkan diri untuk memiliki keterampilan dalam memasuki dunia pekerjaan.
3. Bagi Pendidik, Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengarahkan peserta didik untuk lebih terampil dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi dunia pendidikan, diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam kualitas pembelajaran dan memberikan salah satu multimedia pembelajaran dan melatih kemandirian peserta didik dalam mengerjakan sebuah proyek pekerjaan.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian awal dari penelitian yang berisi tentang yang melatar belakangi diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang kajian teori yang menjadi landasan penelitian skripsi. Teori yang dibahas dalam Bab II yaitu tentang keterampilan abad 21 dan multimedia pembelajaran.

BAB III METODA PENELITIAN

Bab III berisi tentang metoda penelitian yang digunakan dalam penelitian. Adapun Bab III membahas tentang desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data serta pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang temuan serta pembahasan yang telah didapat dalam penelitian. Implementasi Bab III serta penjelasan hasil yang berkaitan dengan kajian teori pada Bab II.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berikut dengan saran untuk perbaikan pengembangan penelitian yang selanjutnya.