

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan paparan pendahuluan yang menunjukkan tentang bagaimana kondisi pendidikan, dalam hal ini ialah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di jenjang sekolah menengah pertama pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta latar belakang dilakukannya penelitian ini. Adapun sistematika penulisan pada bab ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu pada bagian pertama merupakan latar belakang penelitian yang menggambarkan alasan penulis dalam melakukan penelitian, bagian kedua adalah identifikasi dan perumusan masalah yang menampilkan permasalahan-permasalahan apa yang dikaji dalam penelitian ini, bagian ketiga menggambarkan tentang tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, bagian keempat menggambarkan tentang manfaat apa yang bisa diambil dari hasil penelitian ini oleh *stakeholder* terkait, dan terakhir pada bagian lima adalah struktur organisasi skripsi yang merupakan urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam skripsi.

A. Latar Belakang Penelitian

Bedasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa pendidikan memiliki peran penting untuk menciptakan siswa sebagai manusia yang mampu mengembangkan potensi yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa keberhasilan pembangunan di Indonesia, harus didukung dengan keberhasilan pendidikannya. Karena kesuksesan dalam pembangunan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan

dibidang ekonomi, tetapi juga kualitas sumber daya manusia yang baik yang menjalankan proses pembangunan tersebut.

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan harkat serta martabat manusia. Melalui pendidikan itulah diharapkan dapat tercapai peningkatan kehidupan manusia ke arah yang sempurna. Keberhasilan pendidikan, tidak terlepas dari rentetan panjang proses pembelajaran yang dilakukan khususnya di sekolah-sekolah. Kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, hal ini menjadi sangat penting dalam meningkatkan pendidikan nasional, oleh karena itu kegiatan pembelajaran sudah barang tentu harus menciptakan suasana yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang mampu mendorong siswa untuk berfikir dan mengembangkan minat dan bakatnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat, memberikan kemudahan manusia untuk memperoleh informasi dengan cepat dan berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut memberikan tantangan tersendiri kepada generasi muda Indonesia untuk mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain dalam hal penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga kedepannya generasi muda Indonesia dapat menjadi tulang punggung pembangunan di Indonesia.

Di Indonesia pembelajaran mengenai teknologi informasi dan komunikasi sudah mulai diperkenalkan pada jenjang sekolah menengah pertama, hal ini dimaksudkan untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain dalam penguasaan teknologi.

Untuk mempersiapkan hal tersebut keterampilan generik sebagai dasar keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk bisa bersaing dalam kehidupan nyata di masyarakat harus disiapkan sejak dini. Keterampilan generik ialah keterampilan yang diperlukan untuk berbagai bidang pekerjaan dan kehidupan. Keterampilan ini bukan keterampilan bidang pekerjaan tertentu, namun keterampilan yang melintasi semua bidang pekerjaan pada

arah horizontal dan melintasi segala tingkatan mulai dari tingkat pemula hingga manajer eksekutif pada arah vertikal.

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SMP Negeri 43 Bandung. Pada tahun pelajaran 2013-2014, terdapat 28 rombel (rombongan belajar), yang terdiri dari 10 rombel kelas VII, 9 rombel kelas VIII dan 9 rombel kelas IX. Pada penelitian ini, penulis lebih mengkhususkan penelitian di kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Sebagai penelitian awal, penulis mewawancarai beberapa guru dan mengobservasi kondisi di SMP Negeri 43 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara, kemampuan siswa dalam keterampilan generik khususnya dalam menguasai keterampilan teknologi informasi dan pemecahan masalah masih dirasa kurang, hal tersebut dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran TIK dilaksanakan dengan praktik yang minim dan lebih menekankan pada pengisian Lembar Kerja Siswa (LKS). Sehingga siswa hanya dijadikan sebagai objek dalam pembelajaran, bukan sebagai subjek pembelajaran.

SMP Negeri 43 Bandung memiliki laboratorium TIK yang baik untuk keterlaksanaan pembelajaran TIK yang mengikutsertakan keaktifan siswa dengan menggunakan metode praktik. Tetapi, proses pembelajaran TIK sering dilaksanakan di dalam ruangan kelas dengan fasilitas yang kurang menunjang. Siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru dan selanjutnya mengerjakan tugas mengisi LKS. Padahal materi yang harus dikuasai siswa adalah materi yang sangat membutuhkan praktik atau keterlibatan aktivitas untuk meningkatkan hasil belajar berupa keterampilan generik siswa.

Oleh karena itu, keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut tentu saja harus didukung dengan suatu model pembelajaran yang baik pula, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, dengan harapan kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.

Proyek mendorong siswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab siswa, serta dapat memberikan keotentikan pada siswa. Karakteristik ini meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan siswa, konteks dimana proyek dilakukan, kolaborator yang bekerja sama dengan siswa, produk yang dihasilkan, sasaran bagi produk yang dihasilkan dan unjuk kerja atau kriteria dimana produk-produk dinilai.

Jadi pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan, mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata, kemudian masalah tersebut dipecahkan secara berkelompok. Hasil yang diharapkan dalam pembelajaran berbasis proyek ini ialah siswa mampu menemukan sendiri penyelesaian dari produk/tugas yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan generik siswa khususnya pada penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini penulis lebih mengkhususkan pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek, untuk mengkaji pokok bahasan menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata untuk membuat dokumen sederhana. Alasan penulis mengambil pokok bahasan yang terdapat di jenjang SMP kelas VIII semester 1 ini ialah membuat dokumen pengolah kata merupakan salah satu *skill* dasar yang harus dimiliki oleh setiap lulusan sekolah menengah pertama, karena dengan menguasai aplikasi pengolah kata ini, setiap siswa akan mampu membuat berbagai jenis dokumen yang akan mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan generik siswa sebagai modal dasar hidup di masyarakat.

Berangkat dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini, adapun judul dari penelitian yang penulis lakukan adalah: “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Peningkatan Keterampilan Generik Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

Tira Nur Indah, 2013

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Generik Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung Pada Materi Menggunakan Menu dan Ikon Pokok yang terdapat dalam Aplikasi Pengolah Kata)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka secara umum, masalah yang akan dikaji adalah: “Bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan keterampilan generik siswa pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung?.”

Adapun rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan generik siswa pada ranah penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah sebelum diberi *treatment* antara siswa yang akan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang akan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII?
2. Bagaimanakah proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan generik siswa pada ranah penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah setelah diberi *treatment* antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas secara umum adalah mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan keterampilan generik siswa pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung.

Tira Nur Indah, 2013

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Generik Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung Pada Materi Menggunakan Menu dan Ikon Pokok yang terdapat dalam Aplikasi Pengolah Kata)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan keterampilan generik siswa pada ranah penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah sebelum diberi *treatment* antara siswa yang akan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang akan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII.
2. Mengetahui proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung.
3. Mengetahui perbedaan keterampilan generik siswa pada ranah penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah setelah diberi *treatment* antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menggunakan menu dan ikon pokok yang terdapat dalam aplikasi pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin diraih dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan penelitian dalam dunia pendidikan serta sebagai pedoman bagi peneliti untuk mengadakan penelitian terkait dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan keterampilan generik siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tira Nur Indah, 2013

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Generik Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung Pada Materi Menggunakan Menu dan Ikon Pokok yang terdapat dalam Aplikasi Pengolah Kata)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) Melalui model pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan generiknya pada ranah penguasaan teknologi informasi dan pemecahan masalah.
 - 3) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- b. Bagi guru
- 1) Memberikan informasi bagi guru terkait penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan generik siswa dalam mata pelajaran TIK.
 - 2) Sebagai umpan balik untuk mengetahui kesulitan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
- Diharapkan dapat memberi nilai tambah dalam meningkatkan mutu sekolah khususnya dalam pengembangan model pembelajaran dan hasil belajar siswa, terkait dengan kemampuan generik siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini, penulis mengurutkan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN

- A. Belajar dan Pembelajaran
- B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek
- C. Hasil Belajar dan Keterampilan Generik

Tira Nur Indah, 2013

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Generik Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 43 Bandung Pada Materi Menggunakan Menu dan Ikon Pokok yang terdapat dalam Aplikasi Pengolah Kata)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- D. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
- E. Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
- F. Kerangka Pemikiran
- G. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Proses Pengembangan Instrumen
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian
- B. Analisis Data Hasil Penelitian
- C. Pengujian Persyaratan Analisis Data
- D. Pengujian Hipotesis
- E. Analisis Daya Dukung Terhadap Kegiatan Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek
- F. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

- A. Kesimpulan
- B. Rekomendasi