

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat maka pendidikan dituntut untuk maju dan turut mengikuti perkembangan yang ada. Pendidikan nasional perlu dilaksanakan secara teratur, terpadu dan serasi sesuai dengan perkembangan pembangunan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 bertanggungjawab.

Berdasarkan dengan isi yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pelaksanaan pendidikan dalam proses pembelajaran harusnya mendapatkan bagian yang cukup agar diperoleh hasil yang unggul. Proses pembentukan pribadi peserta didik dan sebagai penyiap tenaga kerja yang memiliki bakal dasar berupa pembentukan sikap, pengetahuan dan keterampilan. (Tirtaraharja dan Sulo, 2005)

Salah satu fungsi dan tujuan umum pembelajaran di sekolah adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengembangkan kemampuan, melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan serta menggunakan ide-ide pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2006). Sedangkan secara khusus, yaitu untuk membentuk peserta didik sebagai individu yang memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan

kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah formal kejuruan yang sedang banyak diminati oleh masyarakat. Pembelajaran pada SMK tidak semata hanya fokus pada pembelajaran secara teori, tetapi juga adanya kegiatan praktik pelatihan dalam berbagai bidang keahlian yang disesuaikan dengan dunia kerja saat ini. Pelatihan yang dilaksanakan di SMK bertujuan agar siswa SMK setelah lulus siap terjun langsung dalam dunia kerja. Hal tersebut berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

Pendidikan teknologi adalah komponen penting di dalam keseluruhan dunia kependidikan. Pesatnya perkembangan teknologi sekarang membutuhkan ketepatan penerapan model pembelajaran sekolah, berorientasi mencetak kualitas lulusan yang dapat mengimbangi perkembangan teknologi sekarang. Dengan banyaknya model pembelajaran yang ada saat ini, maka diperlukan suatu kejelian memakai model agar memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Penulis melakukan observasi di SMKN 1 Sumedang selama melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Hasil dari observasi yang telah penulis lakukan, didapatkan bahwa pada Mata Pelajaran Sistem komputer siswa banyak yang kurang mengerti mengenai materi yang diberikan. Hal tersebut terjadi karena selama proses pembelajaran Mata Pelajaran Sistem komputer secara keseluruhan masih menggunakan metode konvensional dengan *Power Point* sebagai media untuk menyampaikan informasi.

Hasil pengamatan awal menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada umumnya masih dilaksanakan secara ceramah, belum melibatkan peran proyek sebagai model pembelajaran. Dengan metode yang diterapkan tersebut kemampuan siswa dalam keterampilan dirasa kurang. Hal ini dilihat dari hasil belajar dan sikap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Penulis

mencoba menggali faktor lain mengenai kurang dioptimalkan model pembelajaran berbasis proyek sebagai media pembelajaran, maka dari itu dilakukan wawancara dan observasi. Sistem pembelajaran yang diterapkan sebelumnya rata rata hanya menampilkan materi pokok pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Berbasis Proyek (PjBL)* dengan judul Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran *Berbasis Proyek (PjBL)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana efektifitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif dan afektif peserta didik pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Sumedang?

## **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis perlu membatasi masalah agar dalam proses penelitian penulis lebih dapat memilih inti-inti permasalahan secara objektif dan terarah, untuk itu penulis membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X Mata Pelajaran Sistem komputer di Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMKN 1 Sumedang
2. Penelitian dilakukan pada Kompetensi Dasar Memahami relasi logik dan fungsi gerbang dasar (AND, OR, NOT, NAND, EXOR)
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari aspek kognitif yaitu dibatasi pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4) serta afektif mencakup aspek kedisiplinan, kerja sama dan tanggung jawab.

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan afektif peserta didik pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Sumedang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Secara umum, hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi masukan, sarana evaluasi oleh guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran di sekolah khususnya di SMK untuk siswa yang sedang melaksanakan prakerin dan harus melaksanakan proses belajar jarak jauh. Penulis mengharapkan manfaat secara khusus yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, diharapkan dengan penerapan Pembelajaran *Berbasis Proyek (PjBL)* dapat menambah wawasan siswa dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi sarana evaluasi dalam menerapkan metode pengajaran untuk siswa;
3. Bagi penulis, diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan mengenai Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*).

### **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi dalam skripsi ini dikelompokkan menjadi lima bab. Dan masing-masing bab terdapat beberapa bahasan yang lebih terperinci. Bab I terdiri dari latar belakang masalah yang memberikan gambaran judul skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian untuk mengetahui tujuan dalam pembuatan judul skripsi, serta terakhir sistematika penulisan. Bab II berupa kajian pustaka yang membahas tentang teori dan penelitian terdahulu mengenai penerapan *Project Based Learning*. Lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data akan dibahas pada Bab III. Bab IV berisi tentang hasil yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Bagian terakhir

pada Bab V membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.