

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (UU No. 20 tahun 2003, 2 – 3).

Proses pembelajaran tidak selamanya dalam kondisi yang efektif dan efisien, memotivasi bagi peserta didik. Pembelajaran yang membuat peserta didik tidak dapat secara maksimal menyerap ilmu yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik adalah berkurangnya motivasi untuk belajar, semakin banyak siswa yang bolos pada jam pelajaran dimulai, prestasi siswa yang semakin rendah mengalami kemerosotan nilai, semakin menipisnya etika dan kesopanan dalam belajar, dan tidak efektifnya penggunaan model pembelajaran. Tidak adanya variasi belajar di dalam suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan efisien salah satunya ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat sasaran. Menurut Aunurrahman (2013, hlm.146) model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud No.65 Tahun 2013, model pembelajaran yang difokuskan dalam kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis penyingkapan (Inquiry dan Discovery), dan pembelajaran berbasis menghasilkan karya (Problem Based Learning dan Project Based Learning). Model pembelajaran yang cocok digunakan dalam kompetensi *tune up engine* konvensional adalah model pembelajaran *project based learning*.

Project based Learning berdasarkan Kemendikbud 2013 adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Penerapan model *project based learning* pada kompetensi keterampilan *tune up engine* konvensional 4K berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan maksud agar hasil belajar merupakan sebuah karya/produk yang bisa dimanfaatkan. Peserta didik diharapkan mendapat gambaran penerapan keterampilan *tune up engine* konvensional 4K secara menyeluruh, sehingga hasilnya dapat berguna ketika memasuki dunia kerja baik industri maupun wirausaha.

Berdasarkan latar belakang di atas, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Project Based Learning* (PJBL) diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penulis memutuskan untuk mengangkat judul

“EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TEKNIK KENDARAAN RINGAN KETERAMPILAN *TUNE UP ENGINE* KONVENSIONAL DI SMK”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan tujuan untuk memerjelas permasalahan yang akan diteliti, adapun masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana ketercapaian hasil *tune up engine* konvensional 4k ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berkaitan erat dengan rumusan masalah yang dianjurkan. Penulis merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh gambaran proses pengerjaan proyek dalam *tune up engine conventional* menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMK Negeri Rajapolah Tasikmalaya.

2. Untuk mengetahui nilai rata-rata indikator yang tercapai dalam *tune up engine* konvensional menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMK
3. Untuk mengetahui nilai median indikator yang tercapai dalam *tune up engine* konvensional menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMK
4. Untuk mengetahui nilai modulus indikator yang tercapai dalam *tune up engine* konvensional menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMK

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik, dapat memberikan informasi tentang pembelajaran keterampilan *tune up engine* konvensional untuk bekal setelah lulus bekerja di dunia industry maupun berwirausaha.
2. Bagi guru, dapat menjadi sebuah masukan salah satunya pada proses pembelajaran pada kompetensi *tune up engine* konvensional. Juga sebagai masukan dalam proses mengevaluasi *tune up engine* konvensional.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan urutan penyusunan materi dalam penulisan skripsi agar susunannya teratur. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai evaluasi model pembelajaran berbasis proyek dan keterampilan *tune up engine* konvensional.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari penelitian di lapangan.

5. BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.