

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, nasib bangsa ini akan terseok-seok bahkan teralienasi dalam arus dinamika perubahan. Pendidikan adalah pemandu peradaban suatu bangsa, semakin diperhatikan pendidikan suatu bangsa, akan semakin beradab bangsa itu, pendidikan juga merupakan suatu proses untuk mendewasakan manusia, atau dengan kata lain pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tercapainya tujuan pendidikan nasional tersebut, tidak terlepas dalam memahami makna pendidikan itu sendiri dalam proses pembelajaran, seorang pendidik senantiasa mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pendidikan, terutama dalam mengembangkan potensi peserta didik. Tujuan mengembangkan potensi peserta didik dapat dilakukan melalui proses

pendidikan, yaitu melalui sekolah ataupun madrasah. Madrasah merupakan lembaga yang menjalankan proses pendidikan memberi pengajaran kepada peserta didik. Madrasah sebagai suatu wadah yang berperan sebagai tempat penyampaian ilmu pengetahuan pada umumnya dan permasalahan pendidikan khususnya memiliki peran yang sangat besar dalam ketercapaian tujuan pendidikan dewasa ini. Berbagai macam upaya bagi masalah pendidikan secara umum telah diciptakan bahkan direalisasikan, salah satu bukti konkritnya yaitu perbaikan-perbaikan kurikulum yang telah ada sekarang ini.

Melihat pandangan tersebut, dibutuhkan adanya penyeimbang dimana keberadaan guru memiliki peran dan tugas untuk mempermudah dan memperbaiki efektifitas dalam proses pembelajaran melalui suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik disesuaikan dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Fungsi pendidik atau guru paling utama adalah memimpin anak-anak membawa kearah tujuan yang jelas. Guru disamping sebagai orang tua juga harus menjadi model atau suri tauladan bagi peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang pada esensinya suatu runtutan rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam upaya merubah perilaku individu/dirinya dengan lingkungan dan objek lainnya yang membuat individu menjadi tahu serta ingin tahu. Proses tersebut merupakan proses pembelajaran mendasar bagi para guru khususnya untuk menjalankan proses pembelajaran terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan yang akan

dicapai terutama dalam *transfer knowledge* (memberikan pengetahuan) dan *transfer information* (memberikan informasi) kepada peserta didik.

Pembelajaran Partisipatif, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) menjadi acuan mendasar bagi guru (pendidik) sebagai salah satu hal utama yang harus diperhatikan untuk terjadinya proses pembelajaran agar berjalan dengan baik sesuai harapan, dengan demikian guru mempunyai titik tolak ukur untuk mencapai tugas perkembangan peserta didik. Salah satu pencapaiannya adalah dengan cara direalisasikannya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam upaya mengejar ketertinggalan pendidikan di negara kita dari bangsa lain yang lebih maju. Kondisi tersebut tentunya harus diimbangi dengan tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten, sehingga mata pelajaran yang boleh disebut baru ini dapat membawa angin segar dalam menuju perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Pendidik sebagai penyampai informasi maupun sebagai fasilitator yang memberikan pengetahuan memiliki tanggung jawab yang besar dalam perbaikan kualitas pendidikan di negara ini. Oleh karena itu pendidik harus memiliki alternatif pendekatan atau pendekatan yang dapat membuka pola pikir peserta didik yang seyogyanya akan menjadi generasi muda penerus bangsa pada masa yang akan datang sehingga dapat lebih berfikir kritis dan logis dengan kondisi yang ada sekarang ini, untuk peningkatan keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut harus ada upaya dari pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran yang berbeda dalam upaya pemenuhan kebutuhan pendidikan bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran salah satu alternatif dan solusi dari peneliti disini adalah melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP).

PBP merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan pengintegrasian pengetahuan baru berdasarkan pengalaman, kreatifitas dan aktivitas secara nyata. PBP dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Ada tiga katagori umum dalam penerapan proyek untuk peserta didik, yakni mengembangkan keterampilan, meneliti permasalahan dan menciptakan solusi.

Kreatifitas dari suatu proyek membantu perkembangan pertumbuhan individu. Berdasarkan hasil riset terdahulu, bahwa PBP memberikan kemajuan kognitif dan motivasi yang menghasilkan peningkatan pembelajaran dan kemampuan untuk lebih baik mempertahankan atau menerapkan pengetahuan sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Pada dasarnya pendekatan PBP adalah penggunaan proyek sebagai metode pengajaran/pembelajaran. Para peserta didik bekerja secara nyata, seolah-olah ada didunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

Berdasarkan tinjauan guru TIK di kelas VII.B Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Musyawahrah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat peserta didik sulit untuk memahami konsep, istilah, mengembangkan

keterampilan dasar komputer dan pengetahuan tentang internet sebagai salah satu sumber belajar pun kurang bahkan belum tahu, pada proses pembelajaran mata pelajaran TIK khususnya peserta didik menunjukkan kondisi yang kurang aktif, ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, memberikan pertanyaan bahkan ketika guru meminta pendapat mereka belum bisa memanfaatkan kesempatan tersebut, guru harus memanggil atau menyebut nama salah satu peserta didik agar mendapatkan respon dari peserta didik pada proses pembelajaran. Kondisi demikian nampak terasa apabila guru menggunakan metode ceramah maupun metode tutorial yang dominan dilakukan dilakukan pada mata pelajaran yang lain. Dilain hal, beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas terasa membosankan karena hanya mencatat, mendengarkan, dan disuruh menjawab pertanyaan sehingga berdampak pada kurang kondusifnya proses pembelajaran. Kondisi demikian khususnya pada mata pelajaran TIK, hasil belajar peserta didik pun bervariasi dan bahkan masih banyak yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan, sementara itu guru mengharapkan seluruh peserta didik mendapatkan nilai maksimal dalam kegiatan pembelajaran, membentuk peserta didik yang berkarakter, terampil, cerdas dan kreatif. Banyaknya peserta didik yang belum mencapai standar KKM dalam mata pelajaran TIK, dikarenakan mereka masih sulit memahami istilah dan konsep dalam pengenalan khususnya media komputer, metode yang digunakan pun masih didominasi ceramah dan tutorial, sehingga peneliti beranggapan perlunya digunakan metode yang tepat

agar peserta didik dapat merasakan pengalaman langsung terhadap permasalahan nyata dilingkungan sekitar.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi diatas dan dengan menganalisis kegunaan dari komputer sebagai media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, karena pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, komponen pembelajaran yang dimaksud adalah guru, peserta didik, metode, media, materi dan alat evaluasi yang semuanya memiliki keterhubungan yang erat dan saling mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran. Peneliti bermaksud melakukan penelitian yang lebih komprehensif tentang penggunaan model PBP, untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik di Kelas VII.B MTs. Al-Musyawaharah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Analisis yang digunakan yaitu perencanaan pembelajaran peserta didik, peningkatan hasil belajar, dan aktivitas belajar peserta didik setelah menggunakan model PBP, atau adanya komponen lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pokok Bahasan Menu dan Ikon Program Aplikasi Perangkat Lunak Pengolah Kata (*Microsoft Word*)”**. Penelitian akan dilaksanakan pada mata pelajaran TIK di kelas VII.B MTs. Al-Musyawaharah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

B. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dapat Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa dalam pokok bahasan menu dan ikon program aplikasi perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VII.B MTs. Al-Musyawah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat ?”.

Secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif pembelajaran TIK di kelas VII.B MTs. Al-Musyawah ?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata Pelajaran TIK di kelas VII.B MTs. Al-Musyawah ?
3. Bagaimana hasil belajar dan aktivitas siswa setelah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran TIK di MTs. Al-Musyawah ?

C. Asumsi

Dalam mencari informasi atau belajar perlu adanya pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik agar apa yang dipelajari dapat bertahan lebih lama serta lebih bermakna. Aktivitas peserta didik sangat

diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik lah yang banyak aktif, sebab peserta didik sebagai subyek didik yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar (Usman MU, 1990: 21).

Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus dicapai. Merujuk pada hal tersebut maka harus diciptakan kondisi dalam proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta aktif untuk mendapatkan informasi. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, meskipun diakui bahwa tidak semua metode pembelajaran yang ada cocok untuk digunakan pada setiap mata pelajaran yang akan disajikan. Metode yang tepat adalah metode yang ketika diimplementasikan pada suatu mata pelajaran menghasilkan perubahan signifikan pada setiap hasil belajarnya.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi objektif pembelajaran TIK di Kelas

VII.B MTs. Al-Musyawah.

2. Untuk menemukan tahapan proses penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran TIK di kelas VII.B MTs. Al-Musyawah.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran TIK di kelas VII.BI MTs. Al-Musyawah.

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan khasanah pengetahuan ilmiah dibidang pendidikan, khususnya kajian tentang perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, lebih spesifik pada mata pelajaran TIK di madrasah. Manfaat yang diperoleh yaitu, hasil penelitian tentang Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa dalam pokok bahasan menu dan ikon program aplikasi perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran TIK di Kelas VII.B MTs. Al-Musyawah Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat).

Diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan salah satu acuan pada lapangan studi yang sama atau mempunyai relevansi dengan bentuk penelitian lainnya guna penyempurnaan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat bagi siswa/peserta didik

- a) Melatih peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat yang ada pada dirinya.
- b) Melatih peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif serta menumbuhkan semangat belajar khususnya pada mata pelajaran TIK dalam pembelajaran media komputer dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP).
- c) Efektifitas pembelajaran dengan media komputer melalui pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dalam pelajaran TIK guna meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik kelas VII.B MTs. Al-Musyawahar dapat memberikan motivasi dan fokus belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK.
- d) Melalui penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) hasil belajar dan aktivitas peserta didik dapat meningkat.

2) Manfaat bagi guru

- a) Sebagai motivasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi

dalam proses pembelajaran untuk menuju proses pembelajaran yang berkualitas.

- b) Efektifitas pembelajaran dengan media komputer melalui pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dalam mata pelajaran TIK terhadap kompetensi peserta didik di kelas VII.B MTs. Al-Musyawahar Lembang dapat meningkatkan profesionalisme guru untuk dapat mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c) Dengan peningkatan efektifitas pembelajaran media komputer melalui penggunaan pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran TIK terhadap kompetensi peserta didik di kelas VII.B MTs. Al-Musyawahar Lembang tersebut dapat menjadi alat bantu bagi guru-guru didalam mata pelajaran lain dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

3) Manfaat bagi madrasah

- a) Dapat dijadikan masukan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan metode pembelajaran yang tepat agar sistem pembelajaran di madrasah dapat berkembang dengan optimal, ketika sistem pembelajaran berkembang optimal diharapkan pembelajaran berhasil maksimal.
- b) Melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) diharapkan dapat dijadikan acuan oleh madrasah untuk penerapan model-model lainnya dalam mata pelajaran yang relevan, sehingga hasil belajar tiap mata pelajaran dapat meningkat.