

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan semakin meningkat sejalan dengan kemajuan jaman. Tuntutan tersebut terarah kepada hasil dunia pendidikan yaitu menghadapi era globalisasi dimana semakin membutuhkan sumber daya manusia berkualitas. Pemerintah telah melakukan berbagai pembaharuan terhadap sistem pendidikan serta berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan misalnya segi kurikulum, media pendidikan, maupun proses belajar mengajar.

Berbicara tentang proses belajar mengajar, semakin banyak pengelola institusi pendidikan menyadari perlunya pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*Learned centered/student centered*). Pendekatan *teacher centered*, sudah dianggap usang dan perlu diubah (Taufik Amir, 2009). Pendekatan *teacher centered*, yaitu pembelajaran berpusat pada pendidik dengan penekanan peliputan dan penyebaran materi, sementara siswa kurang aktif, sudah tidak memadai untuk tuntutan jaman.

Sesuai cita-cita Sekolah Menengah Kejuruan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan dimana SMK berupaya menghasilkan lulusan berkualitas, terampil, profesional, dan berdisiplin tinggi sehingga dapat bersaing di dunia kerja. Cita-cita SMK tersebut tercantum dalam isi Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 dimana menyebutkan bahwa

pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah, mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu usaha untuk mewujudkannya, penyelenggaraan proses belajar mengajar di SMK menggunakan strategi *learning by doing*, dimana aktivitas belajar siswa dapat memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pembelajaran berbasis produksi (kurikulum SMK 2004 Bagian I : 19).

Kenyataan dan pandangan tersebut telah dikemukakan, sehingga timbul permasalahan bagaimana upaya guru memperbaiki atau meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran inovatif, diharapkan mampu membangkitkan motivasi para siswa untuk belajar.

SMK Negeri 1 Cimahi merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan dengan prestasi belajar siswanya tidak diragukan, dan penulis memiliki kesempatan untuk melaksanakan praktek mengajar di sana. Dari pengamatan selama melakukan praktek mengajar khususnya untuk mata diklat produktif dimana pada mata diklat produktif menekankan pada keterampilan dan bakat siswa dalam praktikum, para siswa diberi keleluasaan sepenuhnya dalam melakukan praktikum secara berkelompok. Beberapa siswa melakukan praktikum di luar jam sekolah dan hal tersebut sudah menjadi hal wajar bagi sekolah karena sekolah membuka pelayanan sepenuhnya bagi siswa dalam melaksanakan praktikum. Namun kegiatan praktikum di luar jam sekolah hanya dilakukan oleh beberapa siswa dan beberapa mata diklat produktif.

Kenyataannya jika dilihat pada jam pelajaran teknik digital ada beberapa siswa kurang berperan melaksanakan praktikum, contohnya beberapa siswa berperan sebagai seksi mencatat atau pembuat laporan dan hanya meminjam peralatan saja, meskipun jika dilihat dari hasil belajar nilai rata-rata kelas dapat dikatakan baik. Namun hal tersebut menjadi perhatian bagi penulis bagaimana caranya menarik minat siswa agar tertarik melakukan praktikum secara baik dan benar tidak hanya mencantumkan nama dalam laporan.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) berpotensi memenuhi tuntutan pembelajaran. Model Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa dalam belajar:

- (1) pengetahuan dan keterampilan kokoh dan bermakna-guna (*meaningful-use*) dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik (CORD, 2001; Hung & Wong, 2000; Myers & Botti, 2000; Marzano, 1992);
- (2) memperluas pengetahuan melalui keotentikan kegiatan kurikuler serta terdukung oleh proses kegiatan belajar melakukan perencanaan (*designing*) atau investigasi *open-ended*, dengan hasil atau jawaban dari penetapan sebelumnya oleh perspektif tertentu;
- (3) Proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antarpersonal berlangsung dalam suasana kerja kolaboratif.

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek telah dilakukan oleh beberapa orang salah satunya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” penelitian dilakukan pada mata diklat

memprogram peralatan system pengendali elektronik yang berkaitan dengan I/O berbantuan PLC dan computer dilakukan Gigin Ginanjar dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa berdasarkan pelaksanaan tes formatif pada setiap siklus terjadi peningkatan dari hasil *pre test* ke hasil *post test* dengan rata-rata nilai hasil *post test* setiap siklusnya mencapai nilai $> 6,0$.
2. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor terjadi peningkatan pada setiap siklusnya dengan kategori “cukup terampil” pada siklus I meningkat menjadi kategori “terampil” pada siklus II dan siklus III.
3. Hasil belajar siswa pada aspek afektif setelah pelaksanaan ketiga siklus mengalami peningkatan nilai IPK dengan kategori rata-rata “netral”. Kategori “netral” mengindikasikan bahwa tindakan dilakukan mampu merangsang siswa untuk melakukan pembelajaran cukup baik.
4. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari proses pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan kategori “sebagian besar” pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi kategori “pada umumnya” pada siklus III. Kemudian untuk aktifitas guru dilihat dari lembar observasi aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari kategori “sedang” pada siklus I dan siklus II menjadi kategori “baik” pada siklus III.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian Project based Learning mencoba menerapkan PBL pada kelas XB Program Keahlian Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi. penelitian *Project based Learning* melakukan penelitian lebih mendalam tentang pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis

Proyek (*Project-Based Learning*) sebagai bahan penyusunan skripsi dengan judul : “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Standar Kompetensi Teknik Digital di SMK Negeri 1 Cimahi”

1.2 Perumusan Masalah

Uraian-uraian permasalahan latar belakang dapat dirumuskan menjadi rumusan permasalahan yaitu, Bagaimana kontribusi model pembelajaran *Project Based Learning* menurut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta gambarnya terhadap hasil belajar siswa SMK dalam Standar Kompetensi Teknik Digital?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Project Base learning memerlukan pembatasan masalah agar pembahasannya tepat sasaran dan tidak menyimpang. Guna menghindari meluasnya permasalahan penelitian Penerapan Model Pembelajaran PBL, masalah penelitian akan dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa pada Standar Kompetensi Teknik Digital di SMK Negeri 1 Cimahi.
2. Penelitian dibatasi pada penerapan model *Project Based Learning*.
3. Aktivitas diungkap meliputi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Project Base learning* yaitu Mengetahui Kontribusi model pembelajaran *Project Based Learning* menurut aspek kognitif, apektif dan psikomotorik serta gambaranya terhadap hasil belajar siswa SMK dalam Standar Kompetensi Teknik Digital

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Project Base learning* yaitu:

1. Bagi penulis, penelitian Penerapan Model Pembelajaran PBL diharapkan dapat memperoleh informasi tentang hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Bagi guru dan pihak sekolah, penelitian Penerapan Model Pembelajaran PBL diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar, kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan model *Project Based Learning* akan memberi pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar.
4. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan pendidikan.

1.6 Asumsi

Asumsi dasar Penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Project Base learning* yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Teknik Digital
2. Siswa dapat melakukan pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dengan baik.
3. Guru melakukan pembelajaran pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) dalam kegiatan belajar.

1.7 Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian Penerapan Model Pembelajaran PBL dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cimahi beralamat di Jl. Maharmartanegara (leuwigajah) no.48 Cimahi Selatan 40534. Sampel diambil dari kelas XB Program Keahlian Elektronika Industri dengan jumlah siswa 32 orang pada semester Genap tahun pelajaran 2010/2011.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan mengemukakan tentang: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, asumsi dasar, metodologi penelitian, lokasi sampel penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Landasan Teori, menguraikan tentang teori-teori dasar penelitian Penerapan Model Pembelajaran PBL.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian, menguraikan tentang: metode penelitian, prosedur penelitian, paradigma penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpul data dan uji instrumen penelitian.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan, menguraikan deskripsi data setiap tindakan, pemeriksaan data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran mengemukakan kesimpulan hasil penelitian dan saran.

