

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap manusia yang dipengaruhi oleh seluruh aspek dalam kepribadian dan kehidupan seseorang. Pendidikan sangat dibutuhkan manusia, ini terlihat dari kenyataan bahwa manusia itu dilengkapi dengan hasrat pendorong, naluri, dan pengetahuan untuk mengembangkan dirinya dalam masyarakat. Sebagai suatu kebutuhan, pendidikan seyogyanya ditempatkan sebagai hal yang paling utama. Karena melalui pendidikan seseorang memperoleh ilmu, pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kemampuan pola berfikir mereka.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah hal yang sangat mendasar dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, untuk menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan produktif diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas. Sekolah sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional. Pembelajaran disekolah hendaknya memiliki fungsi dan tujuan yang mengacu pada UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi anak 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 bertanggung jawab.¹

Mutu pendidikan sangat bergantung kepada kualitas pelaksanaan pendidikan di sekolah, yang tercermin dari keberhasilan belajar siswa. Proses belajar mengajar di kelas, merupakan inti dari setiap lembaga pendidikan formal. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga formal yang dituntut untuk menghasilkan siswa yang berkompeten untuk melanjutkan ke perguruan tinggi maupun bekerja di industri. Pelaksanaan pembelajaran di SMK bidang teknologi dan industri bertujuan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian pelajar, menguasai kompetensi terstandar, serta menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dunia kerja dan teknologi terkini.

Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap yang menentukan terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam membuat belajar menjadi bermakna untuk siswa. Seringkali pada kenyataannya walau siswa mendapatkan hasil belajar tinggi namun pembelajaran yang didapat kurang bermakna baginya, siswa mudah lupa dengan apa yang sudah dipelajari dan tidak mengerti apa tujuan mereka mempelajari materi yang ada. Untuk itu proses kegiatan belajar peserta didik harus sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan agar tingkat penguasaan materi tercapai. Pembelajaran dapat dilakukan di sekolah atau di dunia kerja. Proses pembelajaran disekolah bertujuan mengembangkan potensi akademis dan kepribadian pelajar, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dunia

¹ W. Gulo, Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta: Grasindo, 2008), hal.42.

kerja. Selama proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menjadi kurang bermakna. Proses pembelajaran sedapat mungkin melibatkan para pelajar dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk turut serta berperan aktif membangun atau mengatur pembelajarannya agar menjadi pelajar yang realistis. Kebermaknaan pembelajaran pada peserta didik jenjang SMK akan mampu meningkatkan proses pembelajaran sehingga menghasilkan *output* lulusan yang terampil, berkualitas dan kompeten sesuai dengan tuntutan dunia usaha dan dunia industri. Proses pembelajaran dimaksud agar siswa menguasai kompetensi standar, mengembangkan dan menginternalisasi sikap dan nilai professional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul, baik bekerja pada pihak lain ataupun membuka usaha sendiri.

Pemrograman dasar sebagai salah satu mata pelajaran pada kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan yang termasuk mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan untuk kelas X semester 1 dan 2 pencapaian hasil penilaian selama proses belajar adalah penilaian atas keterampilan dan pengetahuan. Sebagai mata pelajaran dasar kejuruan yang sangat dibutuhkan oleh dunia industri sangat penting bagi siswa untuk menguasai kompetensi dan dalam praktik mengaplikasikan pengetahuan tersebut menjadi suatu produk nyata yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil pengamatan yang dilaksanakan penulis di kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta diperoleh gambaran kondisi peserta didik juga pada saat proses belajar berlangsung. Di kelas X TKJ ditemui dalam proses pembelajaran secara

konvensional masih mendominasi. Proses pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah ditandai dengan guru berceramah mengenai penjelasan tentang pelajaran yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi serta penugasan kepada siswa. Metode ceramah merupakan pembelajaran yang penyampaian pengetahuannya secara lisan. Metode ceramah adalah cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran di dalam kelas secara lisan. Interaksi guru dan siswa banyak menggunakan bahasa lisan. Dalam metode ceramah ini yang mempunyai peran utama adalah guru.² Kegiatan berpusat pada penceramah dan komunikasi searah dari pembicara kepada pendengar. Penceramah mendominasi seluruh kegiatan, sedangkan pendengar hanya memperhatikan dan membuat catatan seperlunya. Metode demonstrasi juga merupakan salah satu cara dalam pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan secara langsung proses terjadinya sesuatu yang disertai dengan penjelasan lisan. Selama guru menjelaskan, siswa belajar dengan mencatat, mendengarkan ceramah atau cerita guru, mengerjakan PR dengan menjawab soal-soal yang ditugaskan, menghafalkan catatan jika akan ada ulangan atau tes, saat akhir pembelajaran hanya beberapa siswa yang merespon tanya jawab guru. Dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton, kurangnya penggunaan metode yang bervariasi dan menarik partisipasi siswa dalam pembelajaran. Saat menyampaikan materi seorang guru harus dapat membangkitkan gairah belajar

² Ahmad Sabri, Strategi Belajar Mengajar dan Microteacing. (Jakarta: PT Quantum Teaching, 2005), hal.50.

pada muridnya. Murid harus tertarik dan aktif pada mata pelajaran yang sedang di ajarkan. Bahkan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar harus sama-sama tertarik oleh bahan yang diajarkan. Melalui ceramah dan demonstrasi hanya mengutamakan produk atau hasilnya saja, padahal dalam pembelajaran pemrograman dasar proses dan produk sama pentingnya dan tidak dapat dipisahkan.

Selain itu di semester genap ini pelajaran pemrograman dasar dijadwalkan pada jam akhir pembelajaran. Siswa terlihat mengalami kesulitan belajar dalam bentuk kejenuhan belajar, menurunnya gairah atau semangat belajar sehingga siswa merasa cenderung malas untuk meneruskan proses belajar. Kejenuhan belajar pada saat jam akhir mata pelajaran sering mengakibatkan sedikit kegaduhan sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang baik. Selain itu kejenuhan juga terjadi karena proses belajar siswa telah sampai pada batas kemampuan jasmaninya yang disebabkan keletihan dan bosan atau faktor lain seperti beban tugas, pekerjaan dari pelajaran lain pada hari yang sama yang menjadikan fisik siswa merasa letih.

Masalah-masalah yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran menjadi pemicu hasil belajar yang diperoleh masih rendah dan kurang maksimal menjadikan belum tercapainya standar KKM yang ditentukan sekolah, beberapa siswa masih melakukan remedial agar nilai hasil belajar bisa didapatkan sesuai dengan standar KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes semester ganjil berupa nilai ulangan harian yang diperoleh siswa pada tabel persentase berikut ini, (*nilai ulangan harian lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 118 dan 119*). :

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian 1 dan 2 kelas X TKJ Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016 SMKN 26 Jakarta

KELAS X TKJ 1

No	Test	KKM	Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM		Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH1	75	19	59,37	13	40,62
2	UH 2	75	21	65,62	11	34,37
Jumlah			40	124,99	24	74,39
Rata-rata			20	62,49	12	37,19

KELAS X TKJ 2

No	Test	KKM	Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM		Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH1	75	17	53,12	15	46,87
2	UH 2	75	22	68,75	10	31,25
Jumlah			37	137,5	24	78,12
Rata-rata			20	68,65	18	39,06

Sumber : Guru Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.

Rendahnya hasil belajar siswa memunculkan banyak pertanyaan dalam hal ini, diantaranya : belum optimalnya pembelajaran konvensional yang digunakan, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan faktor lain misal, kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu diperlukan perhatian dan

bimbingan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guna membantu siswa memahami dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik tentu saja berhubungan dengan situasi pembelajaran yang terjadi di kelas. Suasana kelas yang kondusif akan memancing siswa untuk aktif dan semangat dalam belajar, sedangkan suasana kelas yang tidak kondusif akan menurunkan semangat belajar siswa. Hal tersebut mendorong perlunya penerapan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan belajar mandiri, memelihara partisipasi siswa secara optimal dan aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan dalam proses pembelajaran di kelas menjadi sangat penting mengingat pembelajaran sebagai wahana untuk melatih sikap berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis serta dapat meningkatkan ketajaman penalaran siswa. *project based learning* memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*) dalam kurikulum 2013, perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Pada Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian mengatakan bahwa seorang pendidik untuk menilai kompetensi keterampilan melalau penilaian kinerja yaitu penilaian yang menuntut siswa mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek dan penilaian portofolio. Untuk penilaian proyek yang dilakukan oleh seorang pendidik, menurut standar penilaian adalah dilakukan setiap akhir bab atau tema pelajaran. Pada prosesnya siswa menyelesaikan proyek yang diberikan dengan melakukan proses yang sangat kompleks mulai dari membentuk

kelompok, bagaimana siswa mengelola permasalahan, bekerja secara kolaboratif, mengembangkan ide-ide yang inovatif sehingga mampu menghasilkan proyek yang diberikan kepadanya lewat diskusi dalam kelompok. Pembelajaran ini menjadikan siswa berpikir kreatif untuk mengembangkan pengetahuannya dalam merancang dan membuat proyek yang ditugaskan oleh guru. Produk yang dibuat siswa selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh pendidik.

Penulis melihat hal tersebut terjadi karena di kelas seringkali pembelajaran hanya berjalan satu arah, guru bersifat sebagai pusat dan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak terjadi diskusi di kelas, siswa tidak aktif bertanya dan kelas menjadi monoton dan membosankan, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal seperti data yang dijelaskan sebelumnya. Penulis berpendapat bahwa *project based learning* dapat membantu kegiatan belajar mengajar yang dimana *project based learning* adalah pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan siswa untuk lebih aktif cukup potensial untuk memenuhi tuntutan belajar. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang berbeda di kelas X TKJ, untuk melihat apakah ada pengaruh pembelajaran tersebut dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta. Dengan judul penelitian **“Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta”**.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1.2.1. Proses pembelajaran sebelumnya pada mata pelajaran pemrograman dasar di kelas masih menerapkan pembelajaran yang konvensional yaitu metode demonstrasi.

1.2.2. Hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai standar KKM yang ditentukan sekolah.

1.2.3. Menurunnya semangat belajar di akhir jam pelajaran sehingga siswa cenderung malas untuk meneruskan proses belajar juga menjadikan kurangnya partisipasi siswa di kelas maka diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan menjadi semangat kembali dalam kegiatan pembelajaran.

1.2.4. Diperlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih kreatif dan belajar mandiri juga membuat siswa menjadi optimal dan fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1.3. Pembatasan Masalah

1.3.1. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016 semester genap mata pelajaran Pemrograman Dasar kompetensi dasar menerapkan keseluruhan konsep algoritma dalam penyelesaian masalah kompleks.

1.3.2. Siswa yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta.

1.3.3. Penelitian dibatasi pada pengaruh pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa.

1.4. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang telah diutarakan didalam pembatasan masalah, rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pemrograman dasar antara *Project Based Learning* dengan pembelajaran konvensional kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Untuk memberikan proses belajar mengajar yang lebih beragam kepada siswa kelas 10 TKJ di SMKN 26 Jakarta pada mata pelajaran pemrograman dasar.

1.5.2. Untuk mengetahui pembelajaran mana yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa saat proses pembelajaran praktik pemrograman dasar diantara pembelajaran sebelumnya.

1.5.3. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan *project based learning* dan pembelajaran yang sudah digunakan sebelumnya yaitu pembelajaran konvensional.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat pada hal-hal berikut ini :

1.6.1. Dapat mengetahui pengaruh *project based learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.6.2. Hasil penelitian ini dapat menjadikan bahan masukan bagi guru dalam menentukan strategi lain penyampaian materi dan praktek pelajaran pemrograman dasar yang menarik.

1.6.3. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perencanaan, peningkatan dan pengembangan sistem pengajaran praktek di SMK Negeri 26 Jakarta.