

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004). Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa, dan konteks pembelajaran (Depdiknas, 2003). Inti dari pembelajaran adalah siswa yang belajar, pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu dalam mengembangkan diri siswa dan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, sehingga manusia mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi, menuju arah yang lebih baik, pendidikan ini dapat berupa pembelajaran. Guru sebagai pengajar ataupun pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan betapa penting peran guru dalam dunia pendidikan.

Kementerian Pendidikan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemdikbud, telah melakukan beberapa strategi dan alternatif program untuk pengembangan profesionalisme guru, seperti pendidikan Guru Penggerak, meluncurkan Platform Merdeka Mengajar (PMM) dengan tujuan

untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru terutama dalam penguasaan keterampilan teknologi bidang pembelajaran. dengan kualitas dan profesionalisme guru yang baik, akan terbentuk pendidikan yang bermutu serta menghasilkan generasi yang mampu bersaing di era global. Strategi pengembangan atau peningkatan profesionalisme guru sebaiknya diawali dari kesadaran diri guru itu sendiri, untuk selalu berusaha mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Guru harus mampu mengembangkan diri, menggunakan teknologi pembelajaran sesuai jamannya, melakukan observasi dan penelitian, terlibat dalam proses pengembangan/peningkatan pendidikan, pelatihan, dan pemeriksaan / evaluasi.

Proses pembelajaran saat ini, harus relevan dengan era revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 terjadi perpaduan teknologi yang mengakibatkan dimensi fisik, biologis, dan digital membentuk suatu perpaduan yang sulit untuk dibedakan. Selain itu, terjadi digitalisasi informasi dan pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) secara masif di berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan (Scawab, 2016).

Dalam mewujudkan pembelajaran tersebut, teknologi pembelajaran memegang peran sangat penting. Menurut Seel & Richey (1994), teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi pembelajaran memiliki lima kawasan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian. Salah satu dari lima kawasan teknologi pembelajaran yang banyak diteliti keefektifannya adalah kawasan pemanfaatan, dimana pada kawasan ini

mencakup tentang penggunaan metode dan model instruksional, media serta bahan untuk meningkatkan suasana belajar.

Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tertentu tidak terlepas dari aktivitas belajar siswa. Aktivitas merupakan sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Aktivitas optimal sangat diharapkan dalam pembelajaran Teknik Informatika dan Komputer. Karena dengan adanya aktivitas siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa bertolak dari keberhasilan kegiatan pembelajaran karena terdapat pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa.

Informatika adalah seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan telekomunikasi yang digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Berbeda dengan teknologi informasi dan komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware*, *software*, proses dan sistem yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil (komunikatif). Teknologi komunikasi lebih menekankan pada perangkat elektronik, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Munir (2008) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan teknologi komunikasi termasuk media adalah *Micro komputer*, *Teleconferencing*, *Teletext*, *Videotext*, *Interactive Cable Television* dan *Communication*. Pembelajaran Informatika di sekolah, guru hendaknya memvariasikan berbagai model pembelajaran agar dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Siswa merasa tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penekanan motivasi belajar sangat penting dan perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Kenyataannya hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan yang ada setelah melakukan wawancara dan observasi yang dilakukan diakhir pembelajaran pada bab sebelumnya di semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, telah ditemukan beberapa hal antara lain; 1) Pembelajaran Informatika siswa pasif dan kurangnya interaksi terhadap guru (jika ditanya siswa tidak mau menjawab dan tidak mau mengemukakan pendapatnya) dan cenderung menghafal konsep tanpa tahu bagaimana konsep tersebut terbentuk. 2) Sistem pembelajaran yang peneliti lakukan cenderung monoton dan kurang bervariasi serta tidak melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan praktek tetapi hanya dilakukan secara demonstran sehingga membuat siswa cenderung sibuk dengan aktivitas lain yang tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran Informatika. 3) siswa hanya menunggu informasi dari guru, dengan demikian pembelajaran di kelas hanya terjadi pada satu arah, hal tersebut yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar Informatika. 4) Hasil belajar Informatik yang belum mencapai KKM, tentunya akan berimbas pada keberhasilan mata pelajaran Informatika di sekolah.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut maka perlunya melakukan eksperimen yang mampu meningkatkan aktivitas siswa salah satu metode yang dianggap cukup efektif adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurut Uum Murfiah (2017) *Project Based Learning* Model yang selanjutnya disebut PjBL adalah suatu model pembelajaran yang dalam pembelajarannya melibatkan siswa dalam suatu proyek pembelajaran tertentu secara mandiri dalam periode tertentu yang berujung pada tugas berbentuk produk atau presentasi. Model pembelajaran berbasis proyek ini digunakan karena memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat

melatih keterampilan siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan kreativitas sehingga efektif untuk manajemen diri siswa dan membangun rasa percaya diri siswa.

Model pembelajaran merupakan serangkaian pembelajaran yang meliputi segala aspek yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam penerapannya *Project Based Learning* Model terdapat kelebihan dan keutamaan. Seperti yang disampaikan Sani (2014) yang menyatakan bahwa beberapa kelebihan *Project Based Learning* Model adalah sebagai berikut : 1) Siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna karena melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, 2) Melibatkan siswa dalam proses penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah. 3) Siswa belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi dalam penyelesaian proyek. 4) Siswa belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa. 5) Melatih siswa dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja. 6) Mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Informatika

Motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan ditunjukkan pada hasil belajar. Hasil belajar yang optimal apabila ada motivasi yang tinggi dalam belajar. Semakin tepat motivasi yang dimiliki semakin berhasil pula peserta didik tersebut dalam meraih hasil belajar yang diinginkan. Sependapat dengan Sukmadinata

(2005) yang mengatakan bahwa, “ Belajar perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar”.

Purwanto (2002) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: 1) mendorong siswa untuk berbuat; 2) menentukan arah perbuatan; 3) menyeleksi perbuatan. Siswa mempunyai energi belajar yang tinggi dalam meraih keberhasilan dalam belajarnya. Siswa dapat menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Fungsi motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan atau daya gerak dalam diri siswa yang menggerakkan atau menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar tetap berjalan dan mendengarkan kegiatan pada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian dampak dari adanya motivasi belajar pada siswa maka akan mempengaruhi hasil belajar itu sendiri khususnya pada siswa kelas VII di SMP 3 Amlapura.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas perlu dilakukan penelitian quasi Eksperimen yang meneliti kemungkinan pengaruh penerapan sebuah model pembelajaran tertentu terhadap motivasi dan hasil belajar di SMP Negeri 3 Amlapura.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Guru belum banyak memberikan tugas-tugas proyek yang menantang untuk merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam menemukan permasalahan yang terjadi.

- 2) Masih rendahnya kemampuan siswa belum mampu mendefinisikan isu atau permasalahan selama proses pembelajaran untuk permasalahan dunia nyata yang kompleks,
- 3) Siswa belum terlibat sepenuhnya dalam proses penelitian seperti merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah.
- 4) Siswa belum mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang bervariasi ketika menyelesaikan proyek.
- 5) Siswa belum menunjukkan keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompoknya selama proses pembelajaran.
- 6) Siswa belum menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif tentang dengan manfaat pengalaman yang diperoleh.
- 7) Hasil belajar siswa masih rendah
- 8) Motivasi belajar yang dimiliki siswa masih rendah hal ini ditunjukkan pada hasil belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Informatika.
2. Motivasi yang diukur dengan menggunakan kuisioner mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar mereka dengan menggunakan angket.

3. Hasil belajar Informatika diukur melalui penguasaan materi dalam ranah kognitif (pengetahuan) dengan menggunakan tes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang simultan motivasi dan hasil belajar Informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan yang simultan motivasi dan hasil belajar Informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura?
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan yang signifikan motivasi belajar informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura ?
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan yang signifikan hasil belajar Informatika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Amlapura ?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berupa manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis berupa dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh *project based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar informatika sehingga dapat memberikan dukungan pada bidang pendidikan dalam pelajaran informatika.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran dengan model *project based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bagi guru, khususnya guru informatika SMP untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini peserta didik dimudahkan untuk memahami tujuan pembelajaran dengan menggunakan motivasi peserta didik secara maksimal, pengalaman belajar yang lebih bermakna menantang pengetahuan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar dalam pembelajaran informatika.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam upaya mencetak lulusan yang kritis dengan hasil belajar secara nyata tanpa tergantung dengan orang lain

4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan untuk penelitian sejenis.

