

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan. Pendidikan dipandang sebagai proses yang sangat bermanfaat di dalam kehidupan yang bukan semata-mata hanya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan mampu mengimbangi perkembangan IPTEK. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya adalah melalui peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Suardi,2012:213) yang berbunyi, Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta 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 dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai fungsi dan tujuan tersebut sebaiknya pemerintah harus lebih melakukan upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan melihat kurikulum yang sesuai dengan perkembangan anak. Sarana dan prasarana yang memadai, serta tenaga pendidik yang mendukung agar tercapainya tujuan dari pendidikan nasional. 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 dan bertanggung jawab.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi pembangunan bangsa dan negara. Untuk membangun negara yang maju dan berkembang tentunya diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia tersebut dapat kita tingkatkan melalui sektor pendidikan baik sistem pendidikan formal maupun sistem pendidikan informal. Oleh karena itu, semua sektor pendidikan harus ditingkatkan kualitasnya. Sekolah sebagai salah satu instansi pendidikan merupakan salah satu tempat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam diri siswa sebelum nantinya terjun ke masyarakat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang memberikan pemilihan jurusan sesuai dengan bakat dan minat siswa. SMK Teknik atau dulu STM (Sekolah Menengah Teknik) menyiapkan bangsa yang memiliki keterampilan dan siap unjuk kerja. Lulusan SMK harus memiliki kompetensi yang unggul, dimana kompetensi lulusan tersebut dipengaruhi oleh hasil belajar.

Slameto (2003:2) mendefinisikan, secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari intraksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses usaha perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang dapat dilihat baik segi sifat, maupun jenisnya. Oleh karena itu, tingkah laku yang terjadi tidak semuanya dapat diklasifikasikan dari hasil belajar. Perubahan perilaku bisa saja sebagai akibat dari proses perkembangan dan pertumbuhan, seperti halnya kematangan atau *maturation*.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa dan atau terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar (Slameto, 2003:65).

Pada kenyataannya, guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas cenderung berlangsung secara konvensional atau menggunakan strategi pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Padahal menurut kurikulum 2013, kegiatan belajar mengajar harus berpusat pada siswa yang artinya siswa harus lebih aktif menggali informasi sendiri. Selain itu kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa SMK Negeri 1 Negara khususnya kelas X RPL 1 (Rekayasa Perangkat Lunak) kurang berminat terhadap mata pelajaran simulasi digital yang cenderung dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan secara monoton oleh guru merupakan salah satu penyebab kurang ketertarikan siswa dalam mengikuti mata pelajaran simulasi digital sehingga proses pembelajaran simulasi digital di kelas menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan saja penjelasan guru yang dianggap membosankan, siswa tidak ada yang bertanya, tidak ada upaya untuk menjawab pertanyaan.

Untuk mengatasi masalah tersebut diatas, perlu diupayakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif. Salah satunya dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran yang merupakan konsep belajar untuk membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Guru yang kreatif akan berupaya mencari berbagai solusi untuk mengatasi segala permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, karena keberhasilan dalam proses pembelajaran simulasi digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan metode yang tepat. Jika guru salah menentukan metode maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sehingga hasil evaluasi terhadap kompetensi dasar yang diajarkan kurang memuaskan.

Menurut Ali, Muhamad, dalam jurnal Vol.4. No. 1 (2016:4), dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Guru diharapkan selalu menggunakan langkah-langkah inovatif berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu langkah inovatif yang dapat dipergunakan adalah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Berbantuan Video Pembelajaran. *Project Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital merupakan salah satu model pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X RPL 1 pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Negara.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di tulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut .:

1. Siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru karena masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*).

2. Hasil belajar siswa kelas X RPL I SMK Negeri 1 Negara pada mata pelajaran simulasi digital masih kurang memuaskan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka permasalahan dibatasi pada Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital SMK Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2019/2020

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran yang dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Simulasi dan Komunikasi Digital SMK Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Negara dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

a. Manfaat Teoritis (Pengembangan Teori / Ilmu)

Penelitian ini sekiranya dapat memberikan manfaat bagi kajian dan pengembangan ilmu pendidikan antara lain sebagai acuan penelitian yang lebih luas mengenai pandangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, serta dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian yang lain.

b. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran juga dapat menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

b. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran. Penggunaan pendekatan

pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membuat siswa jenuh . Selain itu kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami materi khususnya materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan nyata dapat diatasi.

c. Bagi penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam penyusunan desain pembelajaran dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran pada materi-materi yang lain.

d. Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada, termasuk para pendidik yang ada di dalamnya, dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan, serta pemerintah secara umum.
2. Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada.