

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas (Sumana & Amalia, 2021). Aspek keberhasilan pembangunan nasional ditentukan oleh sumber daya manusia. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting bagi kehidupan, hal ini dikarenakan besarnya peran sistem pendidikan yang membuat suatu negara menjadi maju. Pendidikan yang berkualitas didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang baik.

Dalam proses belajar mengajar siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Hal tersebut sesuai dengan proses pembelajaran sekarang yang lebih menekankan agar siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Siswa dituntut untuk menemukan dan mencari sendiri materi yang telah dipaparkan oleh guru. Sehingga dengan itu siswa diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik serta memiliki cara berpikir kreatif, aktif dan inovatif.

Penerapan kurikulum pada saat ini belum sepenuhnya berjalan dengan baik, khususnya di sekolah yang fasilitas pembelajarannya masih kurang. Untuk melancarkan penerapan kurikulum tersebut diperlukan fasilitas pembelajaran yang lengkap baik berupa media pembelajaran,

model pembelajaran yang digunakan maupun yang lainnya. Di sekolah yang belum siap dalam menghadapi kurikulum terbaru dalam proses pembelajaran cenderung masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional saat proses belajar mengajar. Media yang digunakan pun juga masih sederhana, sehingga siswa kurang aktif karena tidak begitu sepenuhnya paham dengan materi yang telah diajarkan.

Penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru pada siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat pesat yang membawa pengaruh diberbagai bidang yaitu mulai dari bidang kesehatan. bidang pertanian, bidang industri, bidang telekomunikasi, bidang sosial dan budaya bahkan bidang pendidikan juga merasakan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini. Dampak pada bidang pendidikan dapat terlihat dari berbagai perbedaan dari kegiatan belajar mengajar era digital dengan masa lalu. Misalnya, dulu untuk mengakses informasi peserta didik hanya bisa mencari informasi melalui buku media cetak seperti koran dan majalah sedangkan kini peserta didik dapat dengan

mudah mengakses melalui internet (Darmawati, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (M. Husaini, 2019). Dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia pengembangan keterampilan abad ke-21 telah diupayakan (Maulidi, 2023). Beberapa upaya tersebut diterapkan melalui perubahan kurikulum nasional menjadi kurikulum merdeka yang implementasinya diwajibkan menghasilkan luaran berupa proyek (Mawati, dkk, 2023). Kurikulum merdeka belajar adalah bagian dari kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI Tahun 2019) Pendekatan pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru yang menerangkan saja, tetapi juga terdapat peran penting media pembelajaran sebagai alat bantu.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah pembelajaran inovatif yang menitik beratkan siswa dalam pemecahan suatu masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi sehingga kreativitas dan motivasi siswa meningkat. Dalam hal ini guru mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di dalam sekolah sangat dipengaruhi oleh kegiatan atau cara dan metode yang digunakan oleh guru. Metode pendidikan adalah cara-cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait, agar terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik (Ginting, 2014: 42).

Mata pelajaran informatika adalah merupakan ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data yang berukuran besar maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Mata pelajaran informatika akan dapat menyambungkan kemampuan berfikir komputasional, melalui kemampuan berpikir komputasional, mata pelajaran informatika dapat menyambungkan cara berfikir untuk menyelesaikan persoalan secara efektif, efisien, dan optimal dalam berbagai bidang kehidupan yang saat ini tidak dapat dipisahkan dari pemakaian komputer. Selain itu mata pelajaran informatika yang menyumbangkan keterampilan berteknologi, khususnya dalam penggunaan perangkat TIK untuk mendukung analisis dan interpretasi data, serta penyelesaian personal. Mushtofa (2021:246).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Desember Tahun 2023, observasi dilakukan secara langsung di kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang. Terdapat model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran konvensional seperti ceramah, kurangnya variasi dalam pembelajaran siswa menjadi bosan dan kurang semangat dalam proses pembelajaran. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa dalam kelas tersebut cenderung masih rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

A Ahdar (2019) mengatakan bahwa pada sistem pembelajaran model *Teacher Centered Learning* (TCL), guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*). Pada saat mengikuti pembelajaran atau mendengarkan ceramah, siswa sebatas memahami sambil membuat catatan. Guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Model ini berarti memberikan informasi satu arah karena yang ingin dicapai adalah bagaimana guru bisa mengajar dengan baik sehingga yang ada hanyalah transfer pengetahuan. Dengan menggunakan model *Teacher Centered Learning* (TCL) di rasa kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Informatika.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Informatika yaitu 75. Adapun data hasil belajarnya sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase hasil Belajar Ujian Tengah Semester

No	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Nilai ≤ 75	Nilai ≥ 75
1	X Perhotelan 1	32	17	15
2	X Perhotelan 2	32	20	12
3	X Perhotelan 3	34	20	14
4	X Perhotelan 4	34	18	16
5	X Perhotelan 5	33	20	13
6	X Perhotelan 6	33	18	15
7	X Perhotelan 7	32	22	10
Jumlah		230	135	95
Persentase		100%	58,6%	41,4%

Sumber : Guru Mata pelajaran Informatika SMK Negeri 9 Padang

Tabel 1 menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM, yang artinya siswa memiliki hasil belajar dibawah standar yang telah ditetapkan yaitu 75. Siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan sebesar 41,4% yaitu 95 dari 230 siswa, sedangkan yang belum mencapai standar ketuntasan sebesar 58,6% yaitu 135 dari 230 siswa.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika adalah merubah paradigma pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) maka siswa harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, selalu ditantang memiliki daya kritis, mampu menganalisis, dan dapat memecahkan masalah-masalahnya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) mendukung pembelajaran yang konstruktivistik, yaitu suatu pembelajaran dengan siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan pemahamannya terkait dengan belajar-mengajar sains termasuk Informatika.

Model pembelajaran konstruktivistik salah satunya adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dalam hal ini guru mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas dengan menganalisis model pembelajaran yang tepat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang lebih komprehensif tentang Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, ditemukan beberapa permasalahan yaitu :

1. Pembelajaran kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang masih berpusat pada guru.
2. Hasil belajar siswa dan siswi X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang masih banyak yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Informatika

3. Pembelajaran Informatika belum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)
4. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga belum tercapainya hasil yang diinginkan.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian membatasi ruang lingkupnya agar penelitian lebih terarah dan fokus. Maka fokus peneliti ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan Di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024”.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka dirumuskan suatu masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2023/2024?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan umum yang ingin dicapai yaitu untuk mengukur sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa kelas X Perhotelan mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 9 Padang. Secara lebih khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut : Mendiskripsikan dan menganalisis serta mengungkapkan pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang Semester Genap Tahun Ajaran Pelajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi guru, siswa, peneliti, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaatnya adalah:

1. Secara Teoris

- a. Penelitian ini dapat memberikan kejelasan mengenai pengaruh model pembelajaran Informatika.
- b. Hasil Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian atau referensi ilmiah bidang pendidikan maupun menjadi bahan penelitian untuk penelitian lanjutan dengan permasalahan sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar.
 - 2) Meningkatkan kreatifitas dan kualitas pembelajaran Informatika.
 - 3) Memotivasi guru supaya lebih mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran Informatika.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.
- 3) Meningkatkan kreatifitas dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya pada proses pembelajaran Informatika dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan juga peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Informatika.

d. Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini dapat diharapkan menjadi sumber referensi mengenai proses mengajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.