

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah sebagai suatu wadah yang berperan sebagai penyampaian ilmu pengetahuan pada umumnya, dan permasalahan pendidikan khususnya, memiliki andil yang sangat besar dalam ketercapaian tujuan pendidikan dasawarsa ini. Berbagai macam upaya bagi masalah pendidikan secara umum telah di diciptakan bahkan telah direalisasikan, salah satu contohnya yaitu perbaikan-perbaikan kurikulum yang telah ada sekarang.

Namun melihat pandangan tersebut, harus ada suatu penyeimbang, dimana guru memiliki peran dan tugas untuk mempermudah dan memperbaiki efektifitas dalam proses belajar, yaitu dengan suatu pendekatan/model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa, disesuaikan dengan ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan proses belajar pembelajaran yang pada esensinya, suatu runtutan rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam upaya merubah perilaku individu, dilakukan secara sadar melalui interaksi individu/dirinya dengan lingkungan dan objek lainnya yang membuat individu menjadi tahu serta ingin tahu. Proses tersebut merupakan proses belajar pembelajaran mendasar bagi para guru, khususnya untuk menjalankan proses belajar pembelajaran terhadap siswa dalam mencapai tujuan yang akan dicapai terutama dalam hal *transfer* informasi (memberikan pengetahuan) kepada siswa.

PAKEM (Partisipasi, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) menjadi acuan yang mendasar bagi guru (pendidik) sebagai salah satu hal utama yang harus diperhatikan untuk terjadinya proses belajar pembelajaran agar berjalan dengan baik. Dengan demikian, guru mempunyai titik tolak ukur untuk mencapai tugas perkembangan siswa. Salah satu pencapaiannya adalah dengan direalisasikannya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mengejar ketertinggalan pendidikan di negara kita. Di samping itu, harus diimbangi dengan adanya sumber daya manusia yang kompeten, sehingga mata pelajaran baru ini dapat membawa angin segar dalam menuju perkembangan IPTEK. Selain itu, adanya suatu keterkaitan antara pendidikan yang dicapai oleh peserta didik, relevansi dengan kebutuhan di masyarakat. Sehingga pendidikan dapat bermanfaat dan dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar, serta agar masyarakat memiliki persepsi yang sama bahwa pendidikan itu perlu dan penting bagi masa depan kita semua.

Pendidik sebagai pemberi informasi maupun sebagai fasilitator yang memberikan pengetahuan, memiliki tanggung jawab yang besar dalam perbaikan peningkatan pendidikan di daerah ini. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki alternatif pendekatan atau model yang dapat membuka pola pikir siswa, yang seyogianya akan menjadi generasi muda penerus bangsa di masa yang akan datang, sehingga dapat lebih berpikir kritis dengan kondisi yang ada saat ini. Adapun untuk peningkatan keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut. Harus adanya upaya dari pendidik, sebagai instruktur maupun fasilitator pembelajaran, untuk memberikan metode dan model yang berbeda dalam mencapai kebutuhan

pendidikan bagi anak didiknya. Khususnya dalam proses belajar mengajar, salah satunya alternative solusi dari peneliti/guru adalah dilakukan dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP).

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman, kreatifitas, dan aktivitas secara nyata. PBP dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajar dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Ada tiga kategori umum dalam penerapan proyek untuk pelajar, yakni mengembangkan keterampilan, meneliti permasalahan dan menciptakan solusi.

Kreatifitas dari suatu proyek membantu perkembangan pertumbuhan individu. Berdasarkan hasil riset, bahwa PBP memberikan kemampuan kognitif dan motivasi yang menghasilkan peningkatan pembelajaran dan kemampuan untuk lebih baik mempertahankan/menerapkan pengetahuan sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas. Pada dasarnya pendekatan PBP adalah penggunaan proyek sebagai metode pengajaran/pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis seperti; sebuah poster, mouse pad, kartu ucapan selamat gambar pola sepatu dan lainnya yang berhubungan dengan penggunaan media komputer dengan pembuatan keterampilan sederhana.

Berdasarkan tinjauan di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2, siswa sulit untuk memahami konsep, istilah, mengembangkan keterampilan komputer, dan pengetahuan tentang internet sebagai salah satu sumber belajarpun kurang bahkan tidak tahu. Khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada saat berlangsungnya Kegiatan Belajar Pembelajaran (KBM), siswa menunjukkan kurang aktif. Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, meminta pendapat atau guru memberikan pertanyaan, siswa kurang dalam berpendapat dan tidak memanfaatkan kesempatan tersebut. Guru harus menyebutkan salah seorang nama siswa agar kesempatan tersebut mendapat respon dari siswa. Hal tersebut lebih terlihat apabila peneliti (guru) menggunakan metode ceramah maupun metode tutorial yang biasa dominan digunakan oleh guru/instruktur pada umumnya dalam menerangkan kepada siswa. Di lain hal, beberapa orang siswa mengemukakan, kegiatan pembelajaran dikelas membosankan karena hanya mencatat, menjelaskan, dan praktek keterampilan komputer aktivitas siswapun menjadi berkurang dan berpengaruh kepada proses belajar pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Hasil belajar siswa kelas VI.b menunjukkan perolehan nilai yang bervariasi. Dari 33 siswa, yang mendapat nilai ≥ 70 13 orang siswa (39,9%), 25 orang siswa (60,6%), dan lainnya kurang dari 65. Sedangkan nilai 70 itu merupakan nilai yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran TIK (sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal). Artinya jika siswa telah memenuhi nilai 70 atau lebih maka telah dinyatakan telah mencapai nilai ketuntasan belajar secara minimal. Guru mengharapkan siswa mendapatkan pemahaman dan hasil yang

maksimal dalam kegiatan pembelajaran, membentuk siswa yang memahami, terampil dan cerdas. Tapi, masih banyak siswa SDN Cibaduyut yang belum memenuhi pencapaian KKM. Hal tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran TIK, khususnya dalam media komputer.

Rendahnya pencapaian KKM siswa dalam mata pelajaran TIK tersebut, karena mereka sulit memahami istilah dan konsep dalam pengenalan, khususnya media komputer. Metode yang biasanya digunakan yaitu metode ceramah dan tutorial. Sehingga perlu adanya bentuk metode/pendekatan lain untuk memperkenalkannya, agar siswa dapat merasakan pengalaman langsung terhadap permasalahan nyata di masyarakat sekitar.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi pada kelas VI.b SDN Cibaduyut 2 Bandung dalam mata pelajaran TIK, dan dengan menganalisis kegunaan dari komputer sebagai media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen pembelajaran yang saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut adalah guru, siswa, metode, media, materi dan alat evaluasi. Komponen tersebut satu sama lain saling mempengaruhi secara fungsional bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, banyak faktor yang turut serta menentukan hasil belajar siswa. Faktor yang berasal dari siswa, seperti: motivasi, daya intelegensi, keterampilan, dan kecerdasan emosional. Sedangkan yang berasal dari komponen pembelajaran, adalah pendekatan/metode pembelajaran yang digunakan. Pendekatan atau metode yang dipandang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa adalah pendekatan /model yang berdasarkan

pertimbangan; tujuan, sifat materi dan kondisi siswa. Salah satu pendekatan atau metode pembelajaran berorientasi untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP).

Maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang jauh lebih komprehensif tentang penggunaan PBP, untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2 Bandung dalam pembelajaran TIK. Peneliti akan mengkaji dan meneliti lebih dalam tentang berbagai hal yang tercakup ke dalam penggunaan media komputer bagi siswa Sekolah Dasar, pendekatan/metode yang memudahkan belajar siswa. Dalam hal ini, untuk meningkatkan hasil belajar dan kompetensi siswa tersebut.

Analisis yang digunakan yaitu Perencanaan pembelajaran siswa, Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model PBP, atau adanya komponen lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan judul “Upaya Peningkatan hasil belajar dan Aktivitas siswa SD melalui pendekatan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran TIK ”. Pelaksanaan kegiatan penelitian akan dilaksanakan pada Kelas VI.b bertempat di SDN Cibaduyut 2 Bandung.

B. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana “Upaya Peningkatan hasil belajar dan Aktivitas siswa Sekolah Dasar (SD) menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VI.b SDN Cibaduyut 2”.

Secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Kondisi objektif pembelajaran TIK di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2?
2. Bagaimana Langkah-langkah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi pada mata pelajaran TIK di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2” ?
3. Bagaimana Hasil belajar dan Aktivitas siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata pelajaran TIK di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2?

C. **TUJUAN dan MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Bagaimana Kondisi Objektif pembelajaran TIK, di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2”.
2. Untuk menemukan tahapan proses menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada mata pelajaran TIK, di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2”.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan Aktivitas siswa setelah melaksanakan kegiatan Proses Belajar Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata pelajaran TIK, dikelas VI.b SDN Cibaduyut 2”.

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan di atas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dengan penjelasan

sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diperoleh yaitu, hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa SD dalam pembelajaran TIK pada pokok bahasan *menu icon drawing* dan *autoshape* program pengolah kata dan gambar, menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam mata pelajaran TIK di Kelas VI.b SDN Cibaduyut 2, memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Melatih siswa mengembangkan minat dan bakatnya
- 2) Melatih siswa agar aktif dan kreatif, menumbuhkan semangat Belajar dalam mata pelajaran TIK pada pembelajaran media komputer dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek tersebut.
- 3) Efektifitas Pembelajaran Media Komputer dengan Pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Pelajaran TIK dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di kelas VI.b SDN Cibaduyut 2, dapat memberikan motivasi dan fokus belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.
- 4) Diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dapat meningkat.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
- 2) Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran media Komputer dengan Pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Pelajaran TIK Terhadap Kompetensi Siswa di Kelas VI.b SDN Cibaduyut 2 dapat meningkatkan profesionalisme guru untuk dapat belajar sesuai perkembangan teknologi dan zaman.
- 3) Diharapkan Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Komputer dengan menggunakan pendekatan model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Pelajaran TIK Terhadap Kompetensi siswa di Kelas VI.b SDN Cibaduyut 2 tersebut dapat menjadi alat Bantu guru-guru di dalam mata pelajaran lain dalam proses belajar pembelajaran terutama yang berhubungan dengan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).
- 4) Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran media komputer khususnya pada mata pelajaran TIK.

E. Definisi Operasional

Berikut ini beberapa definisi operasional yang menjelaskan tentang konsep-konsep yang terdapat pada judul penelitian yaitu:

1. **Pembelajaran berbasis proyek** menurut Moeslichatoen dalam Permana (2006:23) adalah "salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk

melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari".

2. **Siswa Sekolah Dasar** adalah peserta didik tingkat dasar atau tahap awal di lingkungan pendidikan formal yang secara kompleks sedang mengalami masa pertumbuhan dalam masa anak-anak. Pada fase ini siswa mudah mengingat apa yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Hal tersebut akan tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Akan tetapi hal ini juga berarti akan membuat siswa mudah untuk terpengaruh baik itu dengan hal positif maupun hal negatif, sehingga dapat dikatakan siswa sekolah dasar sedang mengalami masa labil.

3. Hasil Belajar

Syamsudin (2002:156) Mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan yang diharapkan terjadi pada perilaku dan pribadi siswa setelah mengalami dan melalui proses belajar"

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam hal ini, hasil yang dicapai siswa dinyatakan dalam skor/nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar. Pada penelitian ini, batasan hasil belajar hanya meliputi kemampuan C1 (pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan). Dikarenakan hasil belajar siswa di sekolah dasar dimulai dengan konsepsi awal pengetahuan dari siswa mengetahui, baru siswa memahami dan siswa menerapkannya dalam aktivitas belajarnya.

4. Aktivitas Siswa

Menurut Kunandar, (2008) dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas “Aktivitas Siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

5. Media Pembelajaran

Menurut Heinich (1993, dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008:6) merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Media pembelajaran menurut Arsyad (2007:4) adalah "media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran".

6. Media Komputer

Penggunaan media Komputer dapat membantu siswa memperoleh ketangkasan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Heinich Molenda, & Russel (1996) dalam Rusman, (2008:118). Salah satu media pembelajaran itu adalah media computer. Media komputer merupakan media yang memiliki beragam fungsi (*multimedia*) dari yang bersifat teks, animasi, audio dan visual. Pemaparan diatas jelas bahwa, media komputer

disamping memudahkan proses belajar pembelajaran, serta berhubungan dengan siswa terutama terhadap kemampuan.

7. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah untuk membantu siswa dalam mengenal, menggunakan, merawat peralatan teknologi informasi dan teknologi komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu mata pelajaran lain.

