

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT KKPI
DI SMKN 2 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Sebagai Salah
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**AUDI NOVENTRI
NIM. 06461 / 2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

Audi Noventri : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat KKPI di SMK N 2 Pariaman.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMK Negeri 2 Pariaman, masih banyaknya siswa kelas 1 yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Yaitu 70,83 % siswa yang berada dibawah KKM dan 29,17 % siswa yang berada di atas KKM. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*, serta strategi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis proyek yaitu pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas 1 Pariwisata SMK Negeri 2 Pariaman Tahun Pelajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi secara manual. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dengan menggunakan rumus secara manual di dapati bahwa $t_{hitung} 5,221 > t_{tabel} (1.667)$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_0). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Konvensional, Kontrol dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaiḳum warrahmatullahiwabarrakatu

Alhamdulillahirrabbilalamin, puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat KKPI di SMK N 2 Pariaman”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Yasdinul Huda S.Pd MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP
4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Andris Syukur, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak berjasa dalam membimbing penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Elfi Tasrif, MT selaku Dosen Penguji.

7. Bapak Drs. H. Amril selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Drs. Almasri , MT selaku Dosen Penguji.
9. Bapak Drs. Suriadi selaku Kepala SMK Negeri 2 Pariaman.
10. Ibuk Wulan Sari, S.Pd selaku guru mata diklat KKPI kelas X di SMK N 2 Pariaman.
11. Semua Siswa Kelas 1 terutama kelas 1D1 dan 1D2 SMK Negeri 2 Pariaman.
12. Mahasiswa prodi pendidikan Teknik Informatika
13. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	7
B. Pembelajaran.....	8
C. Pembelajaran Berbasis Proyek.....	10
D. Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi	13
E. Penelitian yang Relevan.....	15
F. Kerangka Konseptual	16
G. Hipotesis	17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	18
B. Rancangan Penelitian.....	18
C. Populasi dan Sampel.....	19
D. Variabel.....	20
E. Data dan Sumber Data	21
F. Presedur Penelitian	21
G. Instrumen Penelitian	22
H. Teknik Analisa Data	27

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian	31
B. Analisis Data.....	37
C. Pembahasan	40
D. Keterbatasan Penelitian	42

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	43
B. Saran	43

DAFTAR PUSTAKA.....	45
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	47
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Presentasi Hasil Belajar Pertama Mata Diklat KKPI Kelas 1 Jurusan Pariwisata SMK N 2 Pariaman Tahun Ajaran 2011/2012.....	2
2. Rancangan Penelitian	19
3. Distribusi Populasi Penelitian.....	19
4. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	25
5. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	25
6. Klasifikasi indeks Reliabilitas soal.....	27
7. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	32
8. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	33
9. Analisis Butir Soal	33
10. Profil data kelas eksperimen dan kelas kontrol	34
11. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Eksperimen	34
12. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol	36
13. Uji Normalitas dengan menggunakan Rumus Chi Kuadrat	37
14. Perhitungan Uji Hipotesis	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	16
2. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	35
3. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	36
4. Uji Pihak Kanan	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	47
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	50
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes	59
4. Soal Uji Coba	60
5. Kunci Jawaban Soal	67
6. Tabel Bantu Uji Reliabilitas dengan KR-20.....	68
7. Uji Reliabilitas.....	70
8. Tabel Bantu 1 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	71
9. Tabel Bantu 2 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	72
10. Tabel Hasil Indeks Kesukaran dan Daya Beda.....	73
11. Kisi-kisi Soal Valid	74
12. Soal Tes	75
13. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	82
14. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen	83
15. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi	84
16. Uji Normalitas Secara Manual	85
17. Uji Homogenitas secara Manual	87
18. Uji Hipotesis Secara Manual.....	88

19. Tabel Chi Kuadrat	89
20. Tabel Distribusi F.....	90
21. Tabel t.....	94
22. Lembaran Kerja Proyek	95
23. Lembaran Penilaian.....	99
24. Rekap Nilai.....	100
25. Dokumentasi	102
26. Tugas Siswa	108
27. Surat Penelitian	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan tingkat menengah atas yang menyiapkan tenaga terampil siap pakai. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan, siswa diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Pencapaian hasil maksimal dibutuhkan tenaga pendidik yang memiliki kemampuan yang kompeten. Salah satu mata diklat yang di ajarkan, Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI), merupakan mata diklat yang harus dikuasai peserta didik.

Kompetensi mata diklat ini lebih ditekankan pada apa yang siswa kerjakan, bukan pada apa yang siswa tahu. Namun kenyataannya, masih banyak guru yang memberikan teori dari pada praktik. Mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan tugas dan melakukan evaluasi hasil belajar hanya dengan soal-soal yang menekankan pada daya ingat siswa serta melakukan praktikum dengan suasana kelas yang *teacher centered* dimana siswa hanya mengikuti apa yang dicontohkan guru sehingga kebanyakan siswa menjadi kurang aktif dan kurang kreatif.

Hasil observasi pembelajaran KKPI di SMK N 2 Pariaman menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi

(*subject matter oriented*) dan *teacher-centered* dianggap kurang berhasil karena peserta didik berhasil mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Pendapat ini sejalan dengan Semiawan (1992:6) menyatakan bahwa para siswa memang memiliki sejumlah pengetahuan, namun banyak pengetahuan itu diterima dari guru sebagai informasi, sedangkan mereka sendiri tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan atau informasi. Akibatnya, pengetahuan itu tidak bermakna dan cepat terlupakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Pariaman, sebagian besar hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar KKPI Kelas 1 Jurusan Pariwisata di SMK N 2 Pariaman Tahun Pelajaran 2011/2012.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Pertama Mata Diklat KKPI Kelas 1 Jurusan Pariwisata di SMK N 2 Pariaman Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan				Nilai Rata-rata Kelas
			Nilai < 70		Nilai \geq 70		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	1 D 1	36	26	72,22	10	27,78	50,00
2	1 D 2	36	25	69,44	11	30,56	54,00
Total		72	51	70,83	21	29,17	52,00

Sumber : Guru Mata Diklat KKPI SMK N 2 Pariaman (*Lampiran 24*)

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 1 Pariwisata SMK N 2 Pariaman pada mata diklat KKPI yang tergolong rendah yaitu 70,83% berada dibawah KKM, yaitu 70. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu : faktor dari dalam diri siswa (faktor *internal*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor *eksternal*).

Faktor *internal* meliputi keadaan kondisi jasmani dan rohani, sedangkan faktor *eksternal* meliputi kondisi lingkungan disekitar siswa dan faktor pendekatan belajar yang diberikan meliputi strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan strategi dan model pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Untuk menghadapi permasalahan ini penulis tertarik mengadakan penelitian, untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar yaitu menggunakan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek diharapkan kegiatan pembelajaran lebih efektif, sederhana, sistematis dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Project-Based Learning (PBL) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (CORD, dkk; dalam Kamdi, 2008). Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk peserta didik usia dewasa, seperti siswa, apakah mereka sedang belajar di perguruan tinggi maupun pelatihan transisional untuk memasuki lapangan kerja (Gaer, 1998; dalam Kamdi, 2008).

Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, peserta didik menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka dan berinisiatif, pendidik memberi kemudahan dan mengevaluasi proyek baik kebermaknaannya maupun penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Proyek yang dibuat peserta didik selama pembelajaran memberikan hasil yang secara otentik dan dapat diukur oleh guru atau pendidik di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, guru atau pendidik tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi pendidik menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran peserta didik.

Pendapat tersebut dinyatakan pula oleh Blumenfeld et al (1991), "*Project Based Learning is a comprehensive approach to classroom teaching and learning that is designed to engage students in investigation of authentic problem.*" Kutipan tersebut dapat menjelaskan bahwa *Project Based Learning* adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar melibatkan siswa dalam penyidikan suatu masalah nyata dan dekat dengan kehidupan sekitar siswa.

Proyek yang dibuat peserta didik dibatasi hanya pada *mini project* (proyek kecil). *Mini project* yang dimaksud disini adalah proyek yang sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan dan setara dengan jenjang pendidikan yang sedang ditempuh, yaitu SMA / SMK / sederajat.

Pendapat para ahli diatas menunjukkan bahwa PBL memiliki banyak keuntungan, diantaranya : (1) meningkatkan motivasi; (2) meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah; (3) meningkatkan kecakapan kolaboratif; (4) meningkatkan keterampilan mengelola informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memilih judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK N 2 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Siswa kurang aktif dan kurang kreatif dalam mata diklat KKPI di SMK N 2 Pariaman
2. Pembelajaran berbasis proyek belum pernah diterapkan di SMK N 2 Pariaman
3. Hasil belajar yang masih rendah dalam mata diklat KKPI di SMK N 2 Pariaman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, penulis mencoba mengatasi masalah dengan rincian sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis proyek untuk materi tentang Microsoft Excel
2. Proyek pada pembelajaran berbasis proyek dibatasi hanya untuk *mini project*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah “Sejauhmana Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK N 2 Pariaman”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata diklat KKPI di SMKN 2 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi SMK N 2 Pariaman dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang
2. Sebagai masukan bagi guru-guru KKPI dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajara yang lebih bervariasi yang akan mengembangkan pola pikir siswa tersebut
4. Sebagai acuan bagi peneliti lainnya dan menambah khasanah dalam bidang pendidikan.