

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Agar dapat mencapai sebuah pendidikan yang berstandar kopetensi tinggi diperlukan strategi pembelajaran yang lebih dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Upaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran yaitu menetapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran. Pertimbangan pokok dalam menentukan model pembelajaran terletak pada keaktifan proses pembelajaran.

Pelajaran Prakarya dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara pada apresiasi teknologi terbarukan maupun kearifan lokal, hasil yang ergonomis serta aplikatif dan ekosistem dalam memanfaatkan lingkungan sekitar.

Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam konstelasi Kurikulum Pendidikan Indonesia sebagai mata pelajaran wajib. Ruang lingkup materi pelajaran prakarya di SMP/MTS meliputi kerajinan tangan, rekayasa, budidaya dan pengolahan. Dari ruang lingkup tersebut akan diambil salah satu materi yaitu, kerajinan tangan. Kerajinan tangan dikaitkan dengan nilai pendidikan diwujudkan dalam prosedur pembuatan. Prosedur memproduksi dilalui dengan berbagai tahapan dan beberapa langkah yang dilakukan oleh beberapa orang. Kinerja ini menumbuhkan wawasan, toleransi sosial serta *social corporateness* memulai pemahaman karya orang lain.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan adalah salah satu sekolah standar nasional yang menerapkan kurikulum 2013 untuk menuntut siswa memiliki kemampuan dalam mengenal dan merancang karya seni rupa. Salah satu karya seni rupa tersebut adalah kriya keramik. Kriya keramik merupakan salah satu materi yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan pada mata pelajaran prakarya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 5 desember 2016 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan, diperoleh kualitas keramik kelas VII masih rendah. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Pelajaran Prakarya Pada Materi Pelajaran Keramik Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan

No	Thn Ajaran	SM	Jlh Siswa	KK M	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Persen N. Ter tinggi	Persen N. Te rendah
1	2015/2016	1	39	76	90	60	70,25	20,5%	79,5%
2	2016/2017	1	40	76	87	55	67,225	12,5%	87,5%

(Sumber: Daftar Nilai Guru Mata Pelajaran Prakarya)

Dari data tersebut menunjukkan bahwa masih sedikit sekali siswa yang mampu menguasai materi pelajaran keramik dengan nilai yang mampu mencapai nilai KKM. Bahkan terjadi penurunan nilai pada tahun berikutnya.

Rendahnya hasil belajar siswa disekolah tersebut diduga dipengaruhi berbagai factor, seperti: rendahnya kemampuan intelektual siswa, kurangnya perhatian/aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Namun dalam hal ini factor paling dominan yang diduga menyebabkan rendahnya hasil belajar prakarya khususnya pada materi kerajinan keramik siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan, yaitu strategi pembelajaran yang digunakan guru bidang studi prakarya disekolah tersebut belum efektif, dimana selama ini strategi pembelajaran

yang digunakan oleh guru tersebut adalah strategi pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, dan membosankan sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran yang diajarkan guru.

Untuk mengoptimalkan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran kerajinan keramik diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas belajar dan kreativitas kerajinan keramik, serta pengembangan daya imajinasi siswa untuk berpikir lebih aktif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Strategi pembelajaran berbasis proyek termasuk salah satu metode yang inovatif. Dengan menggunakan metode berbasis proyek dapat merangsang dan mendorong siswa untuk lebih berpikir kreatif.

Adapun, langkah-langkah pelaksanaan *Project Based Learning* yaitu sebagai berikut: (a) *arrange*, yang meliputi: menentukan tujuan belajar, menuntaskan proyek yang akan dikerjakan, dan mengatur waktu pelaksanaan proyek dengan sebaik-baiknya; (b) *begin*, yaitu mulai mengerjakan proyek; (c) *change*, yaitu membuat perubahan yang diperlukan dalam rangka memperbaiki proyek yang sedang dikerjakan; dan (d) *demon state*, yaitu menunjukkan apa yang telah dicapai melalui presentasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan., maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Masih sedikit sekali siswa yang mampu menguasai materi pelajaran keramik
3. Rendahnya kemampuan intelektual siswa
4. Kurangnya perhatian/aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar
5. Strategi pembelajaran yang digunakan guru bidang studi belum efektif
6. Strategi pembelajaran konvensional cenderung monoton dan membosankan

C. Pembatasan masalah

Dari beberapa identifikasi masalah penulis membuat batasan atau fokus masalah yang dapat mempertegas penelitian ini, batasan masalah penelitian ini adalah: meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam pelajaran prakarya dengan materi pokok kerajinan keramik pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar kerajinan keramik pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar kerajinan keramik pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar kerajinan keramik pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar kerajinan keramik pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki manfaat baik bagi peneliti maupun pembaca. Adapun manfaat penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran prakarya.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).
3. Sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam kerajinan keramik.
4. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, hasil penelitian ini diharapkan sebagai sumber ilmiah dan kajian akademik, khususnya dilembaga pendidikan seni.
5. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber acuan referensi bagi peneliti lainnya yang hendak meneliti lebih jauh.