

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan merupakan faktor yang sulit dipisahkan dari tatanan kehidupan, mulai dari keluarga, masyarakat, serta bangsa. Negara Indonesia yang sedang berkembang seperti saat ini sangat dipengaruhi dengan kualitas pendidikan. Pendidikan ialah suatu proses yang memiliki tujuan dalam mempengaruhi anak didik dalam menyesuaikan diri pada lingkungan yang akan menciptakan suatu perubahan pada dirinya. Memungkinkan memiliki fungsi dengan baik dalam berkehidupan masyarakat (Utama et al., 2020). Dengan berkembangnya zaman, pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi, inovatif, dan cerdas. Maka untuk meningkatkan mutu dunia pendidikan sangat penting yang dapat diupayakan agar, sumber daya manusia dapat menjadi berkualitas . Dengan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas taraf hidup Negara akan meningkat. Pendidikan bisa dilihat pada realita yang berkembang saat ini bahwa pendidikan seseorang sangat mempengaruhi kemampuan berpikir dan kesejahteraannya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan menjelaskan tentang:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan Negara” . Dari pasal tersebut memiliki makna tentang pendidikan merupakan perencanaan dalam membuat sistem harus secara matang agar berlangsungnya pembelajaran dalam lingkungan belajar, dapat mengubah peserta didik dalam sebuah komunitas belajar. Maka peran peserta didik akan selalu aktif dapat menunjukkan potensi dalam dirinya atau kualifikasinya.

Lingkup pendidikan tidak akan lepas dari proses yang namanya pembelajaran. Saat terjadinya proses belajar mengajar akan melibatkan dua peran aktif ialah yang paling utama guru dan tentu. Guru merupakan pengajar yang akan menciptakan suasana belajar siswa dengan desain sistematis, berkesinambungan, serta ada unsur ketersengajaan. Sementara siswa ialah pihak utama yang langsung menikmati bagaimana kondisi belajar yang diciptakan dari seorang guru. Guru memiliki wewenang dan tanggungjawab atas masa depan siswa dengan berbagai cara klasikal atau individual, maupun saat di sekolah atau di luar lingkungan sekolah. Karenanya, kegiatan pembelajaran guru akan berperan penting dalam penentuan model dari pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki pengertian, suatu pedoman rencana pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas, dimana model suatu pembelajaran akan dirujuk pada proses belajar sesuai yang dipakai, melingkupi tahapan kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan lingkungan belajar (Schiff, 2020). Pemilihan model pada pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan dan ketertarikan akan siswa pada jenis mata pelajaran. Adapun model-model pembelajaran diantaranya yaitu model pembelajaran berbasis masalah, *Discovery/ Inquiry*, kontekstual, kooperatif, serta berbasis pada proyek (Yazidi, 2019).

Model pembelajaran berbasis proyek PjBL (*project based learning*) merupakan model yang tercipta secara inovatif, dimana akan ditekankan

pada belajar kontekstual pada aktivitas yang kompleks. Menurut Murniarti (2019) *Project Based Learning* (Basis Projek) merupakan suatu proses pembelajaran akan dimulai dari melakukan pelatihan berdasarkan permasalahan yang dilakukan secara mandiri melalui proyek. Pada model pembelajaran PjBL (*project based learning*) ini, peserta didik harus menyelesaikan sebuah proyek yang sudah dibuat (Ilahiyyah et al., 2021). Pada pembelajaran basis projek (*project based learning*) guru akan menentukan batasan-batasan pembuatan proyek dan batasan waktu.

Penelitian yang dibuktikan oleh Widyaningrum et al. (2022) menunjukkan adanya model pembelajaran PjBL *Project Based Learning*/berbasis projek dengan bantuan *Google Spreadsheet* efektif dapat membuat peningkatan pengembangan keterampilan 4C dalam hasil belajar siswa-siswi dan model *Project Based Learning* ini akan lebih efektif dari pada model terdahulu atau konvensional. Penelitian yang dibuktikan oleh Edtami et al. (2023) memperlihatkan bahwa adanya pembeda hasil belajar ekonomi siswa-siswi dengan model *Project Learning* dan menggunakan model terdahulu atau konvensional *Learning*. Maka, terdapat pengaruh *Project Learning* pada capaian belajar peserta didik.

Mata pelajaran *spreadsheet* pada SMK Negeri 6 Surakarta aplikasi yang digunakan dalam mata pelajaran ini adalah *Microsoft Excel* atau juga disebut *Spreadsheet* yang tersedia pada program komputer yang dapat dimanfaatkan untuk penyimpanan, menampilkan, dan pengolahan data berbentuk garis dan kolom (Aliyah & Wahjudi, 2021). *Spreadsheet* merupakan mata pelajaran yang penting di SMK, karena mata pelajaran *Spreadsheet* peserta didik diberikan pengajaran mengenai siklus pada akuntansi dengan ketersediaan rumus-rumus *Microsoft Excel* yang dapat digunakan untuk perkembangan teknologi di masa kini. Mata pelajaran *spreadsheet* mempunyai sifat sistematis, dengan tidak hanya fokus dalam praktik saja juga dapat aspek pengetahuan.

Faktanya di SMK Negeri 6 Surakarta berlangsungnya pembelajaran di kelas mata pelajaran *spreadsheet* peserta didik mempunyai kendala dalam memahami materi, dengan begitu peserta didik menjadi malas pada saat mencoba memahami materinya lagi. Pada saat proses pembelajaran siswa akan diberikan kesempatan dalam menggali berbagai informasi yang bersumber dari internet tetapi ada beberapa yang menyalahgunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat bagi siswa-siswi. Kemudian berbagai siswa yang bergantung pada temannya dalam menyelesaikan tugas dan ada juga yang ramai sendiri.

Kemudian dengan adanya permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui sebenarnya bagaimana implementasi model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran *spreadsheet* dilihat dari proses pembelajaran di kelas agar peneliti tahu apakah guru mata pelajaran tersebut sudah mengimplementasikan seluruh sintak atau langkah-langkah dari pembelajaran *project based learning* dan peneliti juga ingin mengetahui apa saja yang menjadi faktor penghambat dan pendukung dengan adanya model pembelajaran *project based learning*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran *spreadsheet* kelas x akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung pembelajaran model *project based learning* pada mata pelajaran *spreadsheet* kelas x akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran *spreadsheet* kelas x akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta.
2. Untuk mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung pembelajaran model *project based learning* pada mata pelajaran *spreadsheet* kelas x akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk ilmu pengetahuan khususnya dalam memilih model pembelajaran pada mata pelajaran *spreadsheet* kelas x akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta.

2. Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi untuk siswa, sekolah dan guru. Bagi siswa yaitu untuk meningkatkan minat belajar supaya bisa berperan aktif pada saat proses pembelajaran. Bagi guru dan sekolah yaitu untuk memberikan sebuah informasi agar bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran *spreadsheet*, sehingga pelaksanaan belajar mengajar bisa berjalan secara maksimal.