

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha oleh manusia untuk menuju suatu tujuan hidup yang lebih baik. Dalam hal ini Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa 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. Maka dari itu pembenahan didalam dunia pendidikan harus dilakukan terutama pada kurikulum yang mengatur pembelajaran.

Kurikulum di indonesia sudah melalui berbagai perubahan yang dengan tujuan memperbarui cara pembelajaran dalam sekolah. Perubahan tersebut terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan iptek. Perkembangan kurikulum di indonesia sudah terjadi beberapa tahap dan dengan tujuan masing-masing. Kurikulum rencana pembelajaran (1947-1968), kurikulum berbasis tujuan (1975-1984, kurikulum berbasis kompetensi (2004), kurikulum KTSP (2006), dan yang terakhir adalah kurikulum K13 (2013). Pada SMK Al-Khoiriyah tahun ajaran 2019/2020 kurikulum K13 sudah diterapkan pada mata pelajaran desain grafis. Kurikulum K13 memiliki standar kompetensi lulusan (SKL) yang sesuai kebutuhan sumber daya manusia yang tepat yang siap diterapkan di perkembangan zaman sekarang, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Penyusunan kurikulum K13 ini telah mengacu pada Undang-Undang Pasal 36 No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa; peningkatan akhlak mulia; peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik; keragaman potensi daerah dan lingkungan; tuntutan pembangunan daerah dan nasional; tuntutan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; agama; dinamika perkembangan global; dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Menurut Ramansyah, (2012:2), belajar adalah proses atau interaksi dalam diri individu atau dengan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif, dan meliputi psikomotorik kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan/masyarakat atau untuk memecahkan masalah yang ada. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika siswa dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu aspek yang harus diperhatikan oleh guru adalah strategi pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran yang digunakan harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati yang gembira tanpa tekanan.

Didalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan setiap siswa dituntut membuat tugas proyek sesuai dengan arahan atau contoh dari guru. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru yang mengajar desain grafis, beliau mengatakan pada pelajaran desain grafis siswa tidak hanya dituntut memahami materi akan tetapi harus memiliki keterampilan yang tinggi. Dalam hal ini siswa juga harus mengetahui cara pemilihan warna yang tepat dalam pembuatan suatu

proyek dengan secara individu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan secara mandiri. Dari hasil pengamatan proyek siswa terdahulu dan hasil keterangan dari guru yang mengajar bahwa jiwa seni dari siswa tersebut sangat rendah akibatnya mengurugi nilai kreativitas siswa, dari kelas X-TKJ 1 dan X-TKJ 2 siswa yang nilainya melebihi dari kriteria ketuntasan minimum hanya 41% siswa dari 58 siswa. Perilaku seperti ini menjadikan siswa membatasi tingkat kreativitas mereka sehingga berimbas pada hasil nilai psikomotorik siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai proyek siswa yang rata-ratanya 66,72% sangat jauh dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

Dalam hal ini perlu ada inovasi dalam proses belajar mengajar mata pelajaran desain grafis untuk meningkatkan kemampuan praktik atau skill siswa, karena dalam mata pelajaran desain grafis akan lebih banyak memerlukan keterampilan dalam menciptakan suatu benda atau produk baik berupa seni karya rupa 3 dimensi maupun seni karya 2 dimensi, maka dari itu pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis di sekolah menengah kejuruan akan lebih efektif apabila menggunakan strategi yang dapat mengolah kemampuan siswa dalam membuat sebuah proyek yang membutuhkan kreativitas. Dalam hal ini peneliti memiliki alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu strategi *Creative learning* berbasis proyek.

Menurut Beetlestone (1998:9) Strategi *Creative Learning* adalah strategi pembelajaran kreatif yang dipandang sebagai sama dengan praktik yang baik, namun praktik yang baik tidak selalu berupa pembelajaran kreatif. Menurut Rusman (2010:324) pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa

selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dzikrullah dan Munoto, (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Bojonegoro” volume 04 nomor 01 tahun 2015. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen (X TEI 2) yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan strategi Kreatif-Produktif cenderung tinggi dengan nilai rerata 82,32. (2) Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol (X TEI 1) yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan strategi ceramah cenderung tinggi dengan nilai rerata 74,46. (3) Berdasarkan pengujian uji-t diperoleh hasil thitung sebesar 5,416, sedangkan ttabel diperoleh sebesar 1,674. Sehingga thitung jatuh di daerah penerimaan H1 yang artinya bahwa hasil belajar siswa dengan strategi Kreatif-Produktif lebih baik dari pada menggunakan strategi Ceramah, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan strategi Kreatif-Produktif lebih baik daripada menggunakan strategi Ceramah.

Adapun penelitian relevan lain oleh Wayan Cawi, Agung, dan Rasben (2104) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Menggambar Layout Dengan Kovariabel Kecerdasan Spasial Dan Kecerdasan Logis Matematis” volume 4 tahun 2014, Simpulan penelitian adalah: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar menggambar layout dekorasi interior &

eksterior siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (2) Setelah kecerdasan spasial dikendalikan terdapat perbedaan hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (3) Setelah kecerdasan logis matematis dikendalikan terdapat perbedaan hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (4) Setelah kecerdasan spasial dan kecerdasan logis matematis dikendalikan secara simultan terdapat perbedaan hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (5) Kecerdasan spasial berkontribusi terhadap hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior; (6) Kecerdasan logis matematis berkontribusi terhadap hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior; (7) Secara simultan kecerdasan spasial dan kecerdasan logis matematis berkontribusi terhadap hasil belajar menggambar layout dekorasi interior & eksterior.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin melakukan penelitian yaitu dengan menerapkan Strategi *Creative Learning* pada mata pelajaran desain grafis pada kelas X di SMK Al-Khoiriyah dengan judul “Pengaruh Strategi *Creative Learning* Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X SMK Al-Khoiriyah”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi *Creative Learning* Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X SMK Al-Khoiriyah”

1. Bagaimana pengaruh strategi *Creative Learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah ?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui pengaruh strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.

1.4 Batasan penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka batasan masalah dalam peneitian yaitu peneliti hanya memfokuskan penelitian pada

1. Mengetahui hasil pengaruh belajar siswa dengan strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.
2. Mengetahui Keterlasanaan strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran strategi *Creative learning* berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran desain grafis kelas X SMK Al-Khoiriyah.

1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan, maka penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan diantaranya :

1. Memberikan masukan agar pembelajaran di SMK khususnya untuk mata pelajaran Desain Grafis, guru dapat memfokuskan pada peningkatan keterampilan siswa.
2. Memberikan solusi pembelajaran yang meningkatkan psikomotorik siswa dalam pemilihan warna CMYK dan RGB.
3. Menumbuhkan rasa terampil siswa dalam penempatan warna CMYK dan RGB dalam proyek.