

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang, kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Akibatnya, banyak model pembelajaran telah dimodifikasi untuk mengakomodasi dunia modern. Dengan memberi orang keterampilan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan untuk kebaikan masyarakat, pendidikan terutama bertujuan untuk mempromosikan efisiensi sosial. Pembelajaran yang diterapkan guru saat ini cenderung belum mempertimbangkan perbedaan kemampuan setiap siswa, seolah-olah semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama (Lestari et al., 2023). Perkembangan teknologi yang pesat memudahkan akses terhadap berbagai informasi. Namun, di balik kemudahan tersebut, manusia dituntut untuk dapat menyaring dan menentukan informasi yang akurat serta bebas dari hoaks. Kemampuan ini mencerminkan salah satu ciri dari keterampilan berpikir kritis (Ningsih, 2020).

Di Indonesia, pendidikan sangat penting untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Partisipasi aktif instruktur sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Mencapai hasil pembelajaran terbaik akan difasilitasi oleh keduanya bekerja sama dengan baik. Sebaliknya, hasil pembelajaran biasanya akan berada di bawah standar jika salah satu pihak kurang terlibat. Tujuan pendidikan, dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 ditegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia Indonesia secara utuh. Ini mencakup pengembangan individu yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan fisik dan mental, kepribadian yang kuat dan mandiri, serta bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa (Sujana, 2020).

Sangat penting bagi guru untuk memahami sifat-sifat siswa mereka karena mereka dapat menggunakan informasi ini sebagai panduan saat membuat rencana dan taktik untuk menerapkan proses pembelajaran. Di antara ciri-ciri siswa di sekolah menengah kejuruan adalah kecenderungan mereka untuk bermain, gerakan yang kuat, proyek kelompok, dan ekspresi emosi atau perilaku langsung. Akibatnya, pendidik harus membuat pelajaran menarik yang disesuaikan dengan keahlian unik setiap siswa. Selain itu, baik secara individu maupun kelompok, siswa harus diberi kesempatan untuk secara aktif terlibat dalam pengalaman belajar langsung. Hasil pembelajaran yang dicapai akan lebih ideal mengingat keterampilan masing-masing siswa jika mereka berpartisipasi aktif di seluruh proses pembelajaran. Salah satu trend yang tengah digemari oleh remaja masa kini, khususnya Generasi Z, adalah konsumsi konten dalam bentuk video. Mengacu pada data dari [datereportal.com](https://www.datereportal.com) tahun 2021, sebanyak 93,8% pengguna internet di Indonesia yang berusia antara 15 hingga 64 tahun menggunakan aplikasi YouTube (Rohmah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di sekolah SMK Semen Gresik dengan ibu Bilqis Faridah, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran desain komunikasi visual. Bahwa pada mata pelajaran desain komunikasi visual tidak memiliki buku bahan ajaran yang pasti. Dikarenakan mata pelajaran desain komunikasi visual ini sendiri adalah mata pelajaran yang baru. Sehingga

guru mencari bahan ajar sendiri di internet dan di sesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Model pembelajaran yang di lakukan selama ini adalah menggunakan model *Project Based Learning*. Yang dimana anak-anak di kasih tugas dengan batas waktu pengerjaan 1 minggu sampai 2 minggu pengerjaan. Respon siswa dengan model pembelajaran ini adalah siswa mampu bekerja sama dalam pengerjaan sebuah tugas, baik secara kelompok maupun individu. Untuk kekurangannya sendiri adalah siswa telat dalam pengumpulan tugas-tugasnya juga penilaian pengetahuan mereka rendah dalam memahami pelajaran yang di terima dengan rata-rata nilai yaitu 65 yang belum memenuhi standart KKM sekolah yaitu 75. Waktu proses pembelajaran mata pelajaran desain komunikasi visual ini adalah dimulai dari jam 8 pagi sampai jam 11.30 atau setara dengan 3 jam pembelajaran di SMK Semen Gresik. Banyak siswa merasa jenuh dan tidak bisa mengeksplor pembelajaran dengan baik. Pada penelitian dibuat bagaimana membuat proses pembelajaran yang efisien, interaktif dan tidak membosankan bagi para peserta didik.

Dengan permasalahan tersebut, pendekatan diferensiasi diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Dengan memperbarui pendekatan berbasis diferensiasi, peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi, yang bertujuan untuk menyesuaikan strategi pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik unik masing-masing siswa. Pada kenyataannya, pendekatan pengajaran ini memisahkan dan menugaskan siswa ke beberapa kelompok sesuai dengan sifat pribadi mereka. Selain itu, siswa dapat mempelajari mata pelajaran yang paling sesuai dengan persyaratan,

minat, dan bakat unik mereka. Hal ini membuat siswa tidak merasa tertekan atau gagal selama proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Suryani et al. (2023) yang berjudul “Pengaruh PjBL pada Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Keberhasilan Belajar Ditinjau dari Aspek Produk secara Holistikar” Mahasiswa mencapai minimal 89% dalam aspek proses dengan hasil yang baik, menurut metode penelitian, yaitu desain pra-eksperimental berupa desain satu kelompok post only. Prestasi belajar siswa dalam fitur produk dapat diklasifikasikan sebagai baik, terlihat dari persentase rata-rata skor 91% pada kelompok ini. Penelitian oleh Lema (2023) yang berjudul “Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model PJBL Materi Bioteknologi Untuk Mengembangkan Ketrampilan Kreativitas Dan Inovasi Siswa SMP” dengan Pendekatan kuantitatif deskriptif menunjukkan kemampuannya untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan memberi siswa fleksibilitas untuk mengekspresikan potensi mereka sesuai dengan bakat dan minat mereka. Temuan evaluasi menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. (2023) yang berjudul “Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SMP Negeri 1 Ngasem kelas VII mata pelajaran IPA” Dalam setiap siklus, penggunaan penelitian tindakan kelas kolaboratif meningkatkan kelengkapan hasil belajar siswa; pada Siklus 2, baik hasil pembelajaran maupun proporsi penyelesaian yang memenuhi tujuan kriteria PTK Kolaboratif meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diharapkan model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas X RPL di SMK Semen Gresik. Oleh karena itu, peneliti sangat ingin menggabungkan paradigma pembelajaran *project based learning* dengan metode penelitian lainnya. dengan diferensiasi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Diferensiasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sketsa dan Ilustrasi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi sketsa dan ilustrasi?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi Sketsa dan Ilustrasi?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi sketsa dan ilustrasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi sketsa dan ilustrasi.

2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi sketsa dan ilustrasi.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar pada materi sketsa dan ilustrasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai sumber referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, dengan menggali lebih dalam lagi penelitian tentang metode pembelajaran diferensiasi menggunakan model *project based learning* yang dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk penelitian yang sudah ada dan meningkatkan pemahaman metode pembelajaran untuk mata pelajaran desain grafis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Strategi pembelajaran diferensiasi dapat digunakan oleh guru melalui pendekatan *project based learning*, yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, berbagi pengetahuan, dan menawarkan perspektif baru.

b. Bagi pendidik

Dalam lingkungan pendidikan, hal ini dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam menciptakan berbagai strategi instruksional di kelas,

Meningkatkan standar umum pendidikan dan hasil belajar siswa. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang menarik, dinamis, dan relevan berkat guru yang kreatif. Hasilnya siswa akan lebih tertarik dan terdorong untuk belajar.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran desain komunikasi visual dan memberikan pengalaman yang lebih menarik selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti

Dapat mengetahui pemahaman mengenai model *project based learning* berbasis diferensiasi dan mampu mengembangkannya selama proses pembelajaran berlangsung agar lebih aktif, inovatif dan menarik.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun Batasan penelitian dalam model pembelajaran *project based learning* berbasis diferensiasi terhadap hasil belajar siswa SMK Semen Gresik kelas X RPL sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Batasan Penelitian

1.	Mata Pelajaran	:	Desain Komunikasi Visual
	CP	:	Peserta didik mampu menerapkan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi dalam perancangan proses produksi melalui kreativitas dan berpikir kritis untuk dikembangkan dalam bidang desain komunikasi visual dan grafika.
	Materi	:	Sketsa dan Ilustrasi
2.	Kelas	:	X RPL
3.	Sekolah	:	SMK Semen Gresik
4.	Hasil Belajar	:	Ranah Kognitif

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran Diferensiasi merupakan memodifikasi materi, prosedur, barang, atau pengaturan pembelajaran, pembelajaran yang berbeda berupaya memenuhi persyaratan pembelajaran yang unik dari setiap peserta didik. Metode ini menyoroti betapa pentingnya menyediakan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan persyaratan, minat, preferensi belajar, dan tingkat keterampilan unik setiap siswa dalam kelas.
2. PJBL (*Project-Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian proyek sebagai inti dari proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa bekerja secara aktif untuk menyelesaikan sebuah proyek yang bersifat kompleks dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Proyek ini biasanya melibatkan penelitian, kolaborasi, dan penerapan konsep-konsep yang telah diajarkan di kelas. Melalui PJBL, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman konsep secara mendalam, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kerja tim.
3. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Lebih rinci, hasil belajar meliputi pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, serta kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Selain itu, hasil belajar juga mencakup aspek perkembangan sikap, moral, dan etika siswa, yang menjadi tolak ukur efektivitas lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Ranah kognitif adalah salah satu dari tiga ranah yang diidentifikasi dalam taksonomi bloom, yang berfokus pada aspek intelektual dan proses

berpikir. Ranah ini mencakup kemampuan mental yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi informasi.