

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan hal yang sangat mendasar untuk dilakukan oleh semua orang, sebab itu pemerintah sedang berupaya agar dapat meningkatkan dan memajukan kualitas produk dalam dunia Pendidikan (Kristanti et al., 2016). Mempersiapkan SDM yang kreatif dan dapat memecahkan permasalahan yang aktual pada kehidupan serta menghasilkan inspirasi teknologi baru merupakan sebuah upaya yang harus dilakukan dan dikembangkan oleh dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus menjadi sorotan penting bagi bangsa Indonesia dengan melalui Pendidikan negara Indonesia dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM), jika kualitas sumber daya manusia (SDM) baik, maka suatu bangsa akan mampu bersaing di dunia. Kemudian dalam hal ini tujuan Pendidikan Nasional Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 pasal 3 yakni dalam melakukan pengembangan yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa bagi peserta didik serta memiliki ahlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, sehat, bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang demokratis (Nurhadiyati et al., 2020).

Pemerataan bagi Pendidikan menjadi sangat penting bagi Pendidikan nasional, dimana pemerataan kesempatan merupakan program Pendidikan yang wajib menempuh belajar dalam kurun waktu sekitar 9 tahun. Dengan pemerataan kesempatan ini peserta didik dapat diarahkan dalam meningkatkan suatu kualitas pada diri bangsa dengan melalui rasa, raga, dan hati yang mampu dalam

menghadapi tantang global dan daya saing (Sumar, 2018). Standar nasional Pendidikan yaitu memiliki fungsi yang dikembangkan oleh satuan pendidikan yakni sebuah kurikulum. Berdasarkan hal tersebut pada pengimplementasian K13 dalam satuan Pendidikan dan sekolah yang memiliki perbedaan pendapat antar orang lain. Akan tetapi semua kurikulum K13 yang dikembangkan oleh setiap sekolah dan satuan pendidikan tetap mempunyai suatu warna yang dapat didasarkan pada standar nasional Pendidikan (SNP).

Adanya pembaharuan kurikulum dalam menekankan kepada peserta didik dalam Upaya memaknai pembelajaran dengan baik (Nurhadiyati et al., 2020). Kemudian bagi seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih model pembelajaran dari yang sebelumnya menggunakan metode ceramah kemudian menyesuaikan dengan keadaan kelas, sehingga peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti pelajaran. Dengan demikian, pentingnya penggunaan model pembelajaran untuk menjadikan peserta didik sebagai subjek. Sedangkan guru menjadi fasilitator pada proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model yang banyak digunakan diantaranya model pembelajaran *Project Based Learning*. Terutama untuk peserta didik yang sedang menempuh Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam negara Indonesia terdapat banyak jenis sekolah pendidikan formal, diantaranya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan adalah bentuk satuan Pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan kejuruan lanjutan dari SMP atau bentuk lain yang sederajat (Sumar, 2018). Salah satu keahlian yang ada di SMK adalah bidang komputer yang termasuk ke dalam jurusan Multimedia. Salah satu pelajaran yang ada pada jurusan

multimedia adalah Dasar Desain Grafis. Menurut (Sumar, 2018), Mata pelajaran Dasar Desain Grafis dalam materi Mengolah Gambar Vektor merupakan salah satu pelajaran produktif Kompetensi keahlian multimedia yang harus dikuasai oleh peserta didik. Mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada materi mengolah gambar vektor memiliki tujuan dalam proses keterampilan dan pengetahuan dasar bagi siswa dalam menyampaikan komunikasi visual yang berbasis seni dan teknologi.

Berdasarkan hasil dari pengamatan magang 1 dan magang 2, siswa kelas X1 Multimedia terdapat kesulitan dalam beradaptasi dengan materi kejuruan, terlebih dalam materi kejuruan Multimedia bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Hal ini dikarenakan siswa jarang masuk ke sekolah sehingga banyak materi yang tidak mudah untuk dipahami, serta lemahnya peserta didik dalam pengetahuan penggunaan aplikasi perangkat lunak yang sudah disediakan oleh sekolah. Hal ini membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien sehingga berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah SMKN 1 Tlanakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Nurul Istiqmala, S.Pd. bahwasanya siswa di SMKN 1 Tlanakan mengalami kesulitan dalam menerima mata pelajaran yang berbentuk tugas teori. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menimbulkan masalah yang dimana siswa tidak fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis rendah atau berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai harian dan Ujian Tengah Semester (UTS) pada kelas X1 Multimedia, yang dimana persentase ketuntasan siswa sebesar 46,73% dan rata-rata dari hasil belajar siswa mendapat nilai sebesar 71,35. Sedangkan nilai yang harus di capai yaitu tidak kurang dari 75 agar bisa

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah ini terjadi karena kelas X1 Multimedia tidak senang pada pelajaran yang berbentuk teori, selain itu kelas X1 termasuk siswa yang cepat bosan jika hanya menggunakan metode konvensional, dan siswa lebih cenderung mengantuk dan tidak paham tentang materi.

Project Based Learning (PJBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan serta membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Menurut (Nurhadiyati et al., 2020) proses pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif sehingga siswa dapat memberikan pengalaman hidup sehari-hari dalam mengintegrasikan konstruksi antara pengetahuan di kelas maupun di luar kelas. *Project Based Learning* dapat juga dipandang tata cara pembelajaran yang diaplikasikan pada pengembangan proyek berdasarkan temuan konstruktivis sebagai alat pembelajaran. (Rahmat, 2016). Beberapa penyebab yang terjadi disekitar sekolah yaitu siswa jarang untuk membaca dan mengamati disekeliling lingkungan tersebut. Siswa juga memiliki kekurangan dalam mengungkapkan pendapat mereka dan cenderung sulit menerima pendapat orang lain. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka secara individu maupun dalam kelompok adalah melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek yang mengikuti standar proses. Tujuannya adalah untuk mendorong perkembangan kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang berupa karya-karya mereka sendiri. Menurut (Nurhadiyati et al., 2020), Sebuah pendekatan pembelajaran yang disebut *Project Based Learning (PJBL)* memanfaatkan proyek sebagai fokus utama dalam prosesnya. Model pembelajaran ini sering digunakan oleh guru dalam

menyampaikan materi di dalam kelas, namun tidak semua guru menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa bekerja kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, dan proyek lainnya. Model pembelajaran kelompok dapat dimaknai sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan dan tugas yang telah dirumuskan. Menurut (Nurhadiyati et al., 2020), pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* (PJBL) dimana bentuk pembelajaran yang menggunakan. Pembelajaran dengan menggunakan model ini telah di ketahui, bahwa strategi pengimplementasian *Project Based Learning* (PJBL) ialah salah satu pendekatan yang memposisikan peserta didik pada pusat pembelajaran yang berupa masalah di dalam kehidupan nyata. Sehingga siswa bisa mengatasi masalah dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan dari pengamatan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Setelah menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* perhitungan ternormalisasi diperoleh rata-rata kenaikan hasil belajar dari 20 orang siswa adalah 0,45 (Pratama & Prastyaningrum, 2016). Nilai tersebut termasuk pada peningkatan hasil belajar peserta didik daripada sebelum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dan termasuk pada kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan pada hasil belajar siswa bahwasanya penerapan model pembelajaran yang digunakan berhasil. Sedangkan hasil dari penelitian lain yang dilakukan oleh (Mulyono Heri et al., 2020), bahwa model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* mempengaruhi hasil belajar siswa dengan perhitungan kenaikan meningkat sebesar 11,73%. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan

bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Dalam penelitian ini, materi pembelajaran yang akan digunakan adalah pengajaran dasar Desain Grafis dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah salah satu subjek yang dapat beradaptasi. Materi Desain Grafis mulai diperkenalkan dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dasar Desain Grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Konsep Dasar Desain Grafis ini terdiri dari dua kata, yaitu desain dan grafis. Desain merujuk pada metode perancangan estetika yang berdasarkan kreativitas, sedangkan grafis adalah ilmu tentang perancangan titik dan garis yang membentuk gambar dengan tujuan memberikan informasi dan berkaitan dengan proses pencetakan (Sangeroki, et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber terencana, sehingga menjadi lingkungan belajar yang kondusif (Novitasari et al., 2017). Salah satu media yang dapat dikembangkan dengan seiringnya waktu yaitu menggunakan media *Adobe Illustrator*, yang mana dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* akan lebih memahami dalam mata pelajaran multimedia. Adanya bantuan *software* ini dalam kegiatan praktik desain grafis bisa bervariasi dan tidak membosankan sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa yang kurang minat pada pelajaran berbentuk teori, dan juga dengan bantuan *software Adobe Illustrator* bisa membuat siswa lebih aktif dan menambah rasa keingintahuan siswa lebih mendalam (Novitasari et al., 2015). Penggunaan *Adobe Illustrator* ini dikarenakan *software* yang digunakan sebelumnya yaitu *corel draw*

sudah tergolong *software* yang lama. Selain itu, *software Adobe Illustrator* ini merupakan *software* terbaru dan lebih terkini serta memiliki fitur yang lebih mendukung untuk digunakan pada zaman sekarang.

Menurut (Novitasari et al., 2015) *software* yang mempunyai fasilitas serta fitur dalam membuat pekerjaan menjadi kreatif dan terampil sehingga dapat menghasilkan sebuah desain berbasis vektor atau yang biasa disebut dengan *desain* ilustrasi yakni adalah *Adobe Illustrator*. Selain menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, penggunaan perangkat lunak atau bantuan aplikasi dalam mendukung pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah menyediakan aplikasi yang mudah dioperasikan oleh siswa yang dimana aplikasi tersebut adalah *Adobe Illustrator*. *Software Adobe Illustrator* memiliki beberapa keunggulan yakni program yang lebih menarik dimana *interface* dengan desain lebih elegan dalam mengakses alat dalam membuat desain objek. Terdapat berbagai efek yang tersedia untuk memperindah desain objek di *Adobe Illustrator*. Efek 3D yang disediakan juga dapat memberikan tampilan objek menjadi bentuk 3D yang lebih baik dibandingkan dengan program serupa lainnya. Selain itu, pengguna juga akan merasakan kemudahan dan sangat efisien dalam menggunakan dan melakukan gambar hasil kerja dari *Adobe Illustrator* ke program Adobe lainnya (Putra Wijaya et al., 2021). Oleh karena itu, Media pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan *Adobe Illustrator* memenuhi standar efektivitas dan valid. Hal ini dapat disarankan agar media pembelajaran Dasar Desain Grafis tentang pengolahan gambar vektor menggunakan *Adobe Illustrator* ini digunakan sebagai referensi dalam kelas yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi dan

rasa ingin tahu siswa yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang optimal dapat dicapai. (Sam, *et al.* 2021)

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran untuk siswa kelas X1 Multimedia supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran di kelas. Maka dilakukan penelitian yang akan menjelaskan hal tersebut dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan *Adobe Illustrator* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengolah Gambar Vektor”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengolah gambar vektor kelas X1 Multimedia di SMKN 1 Tlanakan?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Adobe Illustrator* pada materi mengolah gambar vektor kelas X1 Multimedia di SMKN 1 Tlanakan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengolah gambar vektor kelas X1 Multimedia di

SMKN 1 Tlanakan.

2. Untuk mengetahui bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengolah gambar vektor kelas X1 Multimedia di SMKN 1 Tlanakan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Pada penelitian ini merupakan sarana sebagai pengalaman dalam menganalisa suatu fakta yang terjadi dilapangan, dan peneliti dapat mengetahui teori tentang penerapan konsep serta teori yang relevan dari model pembelajaran *Project Based Learning*, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran Multimedia di SMKN 1 Tlanakan

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan informasi terhadap hasil belajar siswa.

- b. Bagi Sekolah/Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran serta menambah variasi belajar mengajar sesuai kebutuhan peserta didik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.

- c. Penulis Lain

Agar dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi peneliti lainnya, khususnya

mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam melakukan penelitian lebih lanjut dan dapat mengembangkan gagasan yang luas.

E. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Adobe Illustrator* pada materi mengolah gambar vektor sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menetapkan sampel yaitu siswa kelas X1 Multimedia SMKN Tlanakan
2. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Project Based Learning*
3. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah software *Adobe Illustrator*
4. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah Desain Grafis dengan materi Mengolah Gambar Vektor.
5. Kompetensi dasar yaitu menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam pengartian dan penafsiran yang berbeda, maka perlu diberikan penjelasan tentang beberapa arti istilah sebagai berikut:

1. *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Widiaworo (2017 : 181) metode pembelajaran yang menerapkan kegiatan sebuah proyek terhadap siswa merupakan arti dari *Project Based Learning*. Untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar, siswa diharapkan untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi.

Kegiatan ini mendorong siswa untuk seolah-olah melaksanakan sebuah proyek penyelidikan.

2. *Adobe Illustrator*

Menurut (Novitasari et al., 2015) aplikasi yang dapat membuat desain grafis berbasis vektor adalah *Adobe Illustrator*. Fasilitas yang lengkap dapat memudahkan pengembang dalam mendesain secara profesional dengan menggunakan *Adobe Illustrator*.