

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam menambah ilmu pengetahuan untuk membentuk nilai sikap dan perilaku. Sebagai negara yang memiliki banyak penduduk, Indonesia sangat membutuhkan cara untuk menunjang kemampuan sumber daya manusia agar berkualitas dan berdaya saing tinggi, Salah satunya melalui pendidikan. Sebagaimana tertera dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 18 yang menyatakan, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui kegiatan belajar mengajar yang beriringan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kegiatan belajar mengajar yang baik dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perangkat pembelajaran, Menurut Zuhdan dkk (2011:16) Perangkat pembelajaran merupakan alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran dirancang demi tercapainya kompetensi siswa baik dalam

ranah kognitif afektif maupun psikomotor, dalam sistem Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hakikatnya mengedepankan keterampilan atau *skill* yang memang berhubungan langsung dengan penerapan yang ada di dunia kerja. Perancangan perangkat pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan kerancuan. Oleh karena itu perlu adanya rancangan perangkat pembelajaran yang dapat mengakomodir standar kompetensi yang banyak mengandung unsur praktik baik secara individu maupun kelompok.

Rusman (2015:195) menyatakan *Project Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan oleh siswa, guru hanya mengawasi sebagai fasilitator yang mengelola pembelajaran mulai dari mengarahkan saat berlangsungnya diskusi, mendampingi disaat mengalami kesulitan, dan memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan tujuan awal. Model pembelajaran *Project-Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengacu pada filosofi konstruktivisme melalui aktivitas siswa sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman nyata (Siwa, Muderawan dan Tika, 2013). Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif melalui pelibatan siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan memenuhi aspek berpikir kreatif seperti berpikir lancar (*fluency*) dalam menyelesaikan masalah, berpikir luwes (*flexibility*) untuk menghasilkan gagasan penyelesaian masalah, berpikir orisinal (*originality*) untuk memberikan gagasan yang berbeda dan berpikir terperinci (*elaboration*) untuk mengembangkan gagasannya (Munandar, 2009).

Perangkat pembelajaran tidak terlepas dari alat bantu sebagai penunjang pembelajaran untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih terarah, selain itu dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan software atau aplikasi. Aplikasi yang digunakan menjadi wadah atau sarana transfer ilmu, Salah satu alat yang dapat membantu terlaksananya sebuah pembelajaran dan memudahkan siswa mempraktikkan teori yang dipahami. Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *CorelDraw*. *CorelDraw* merupakan aplikasi berbasis dekstop komputer yang digunakan untuk mengolah gambar vektor.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis peneliti mengetahui bahwa kondisi siswa kelas X secara inputan tidak terlalu maksimal karena merupakan pilihan alternatif bagi siswa yang tidak mendapat kuota tempat di sekolah negeri di Lamongan, sarana prasarana praktik juga dinilai kurang menunjang dan menjangkau jumlah siswa yang ada. Ditinjau dari perangkat pembelajaran yang digunakan berupa Modul E-Book secara teori dan RPP yang diterapkan guru kurang maksimal dalam membawa suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Menurut guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis pengembangan perangkat sangat diperlukan, seperti pada tahap pemberian project/tugas hendaknya dikemas lebih menarik serta merelasikan dengan aktivitas sehari-hari dari siswa dan banyak detail detail lainnya. demi terciptanya pembelajaran yang terarah dan sesuai target.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Samanthis, Sulisty (2014) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Radio Penerima di SMKN 3 Surabaya, mendapatkan hasil validasi 72,12% dan menyatakan bahwa perangkat

pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dikategorikan baik dan layak digunakan. Selain itu penelitian oleh Rajabi, Ekorahariadi, Buditjahjanto (2015) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek, menyatakan bahwa dari uji validitas ahli diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat valid dengan total rerata 3,802. Disusul penelitian ditahun berikutnya oleh Romadhon, Rusimamto (2016) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis *Project Based Learning* Pada Submateri Pembuatan *Power Supply* di SMK Negeri 2 Surabaya, yang menghasilkan Simpulan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* layak digunakan.

Dari semua penjelasan diatas terciptalah penelitian berupa pengembangan perangkat pembelajaran model *Project Based Learning* yang diajarkan sehingga siswa konsisten dalam merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dan pada menyelesaikan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Dibantu dengan aplikasi pengolah gambar vector yaitu *CorelDraw*.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah terciptanya produk perangkat pembelajaran model *Project Based learning* yang valid, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan praktik siswa kelas X SMK NU Lamongan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKK (Lembar Kerja Kelompok), Modul, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar, yang digunakan pada pembelajaran kelas X SMK NU Lamongan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis materi pengolahan gambar vektor.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji dan diteliti, agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka peneliti membatasi masalah -masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu aplikasi *CorelDraw*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis materi pengolahan gambar vektor.
3. Penggunaan perangkat pembelajaran dikhususkan untuk siswa kelas X SMK NU Lamongan.
4. Produk pengembangan berupa dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKK (Lembar Kerja Kelompok), Modul, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar
5. Penelitian dilakukan sampai tahap Validasi ahli.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada hakikatnya penelitian pengembangan disini dilakukan karena adanya kekurangan pada perangkat pembelajaran yang sudah ada dan faktor tenaga kependidikan serta sarana prasarana yang menyebabkan kurang maksimalnya suasana pembelajaran. maka dari itu diharapkan melalui penelitian Pengembangan perangkat pembelajaran model *Project Based Learning* berbantu aplikasi *CorelDraw* bagi siswa kelas X SMK dapat memperbaiki serta mengatasi problematika tersebut dan sebagai inovasi dari pengembangan perangkat pembelajaran sesuai surat edaran dari Permendikbud No 14 Tahun 2019.