

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam usaha membentuk dan membangun sebuah negara kearah yang lebih baik. Pendidikan sangat erat kaitanya dengan belajar. Menurut syah (2014:90) belajar mengandung makna perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian ini perlu dijelaskan lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan, gila, mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. Jadi, perubahan tingkah laku yang dimaksudkan adalah perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Banyak komponen yang ada di dalam dunia pendidikan, salah satunya komponen yang terpenting di dalamnya adalah guru. Guru menjadi tokoh utama dalam setiap pembangunan pendidikan di Indonesia. Selain guru, komponen penting yang menentukan berhasilnya para peserta didik yaitu proses pembelajaran (KBM) yang dilakukan oleh guru di sekolah. Proses dalam kegiatan pembelajaran melibatkan hubungan antara peserta didik dengan guru. Dalam proses pembelajaran, dimana siswa dan guru akan saling berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Bringgss (dalam Ramansyah, 2012:9) “pembelajaran merupakan suatu sistem dengan tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang telah dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal”. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan dikatakan berhasil maka guru perlu melakukan suatu perencanaan yang matang.

Proses perencanaan pembelajaran tentu harus dipersiapkan dengan sangat matang. Namun, dengan adanya pandemi COVID-19 yang menyebar luas di Indonesia ini memberikan dampak negatif di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Bahkan, terdapat beberapa

cara yang dilaksanakan pemerintah untuk menanggulangi penyebaran COVID-19 dengan prinsip 5M, salah satu tindakan yang dilakukan yaitu dengan dikeluarkannya Surat Edaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease-19* (Covid-19) di bidang Pendidikan. Didalam surat tersebut, berisikan arahan dari Kemendikbud Ristek untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring) dan memberikan saran agar para peserta didik untuk belajar di rumah masing-masing (*study from home*). *E-learning* (*Electronic Learning*) sebagai media pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) memberikan metode baru jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan menerapkan *E-learning* tersebut guru lebih berperan sebagai “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru diwajibkan mampu menguasai teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik sedangkan siswa dituntut untuk aktif mengikuti dalam proses pembelajaran. Melalui media *E-learning* ini diharapkan mampu menciptakan materi pelajaran yang interaktif sehingga peserta didik tidak mengalami bosan dalam kegiatan belajar mengajar serta materi yang diberikan oleh guru dapat disampaikan lebih optimal.

Pendidikan teknologi merupakan upaya memfasilitasi pembentukan dan pengembangan kompetensi individu yang berfungsi sebagai prasyarat pengembangan kecakapan hidup yang diperlukan dalam konteks kehidupan pada tingkat keluarga, masyarakat dan industri (Nyoto & Etistika, 2016). Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan khususnya pada masyarakat lingkup pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Kerangka dasar dan struktur sekolah disesuaikan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan Permendikbud No 67 Tahun 2013.

Pendidikan akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Pada tahun 2013, kurikulum dalam bidang pendidikan mengalami perubahan yang dilakukan oleh pemerintah yang disebut dengan Kurikulum 2013 (K-13). Dimana sebelumnya kurikulum yang berlaku

dalam tingkat satuan pendidikan adalah KTSP. Permana Dwija P, (2013) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menuntut keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berpusat pada peserta didik. Perubahan pada empat Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang terdapat di dalam Kurikulum 2013 yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, dan standar penilaian. Perubahan pada keempat Standar Nasional Pendidikan (SNP) mengakibatkan perubahan pada perangkat pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Keterampilan dalam memecahkan masalah adalah keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik saat ini. Keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan pada diri peserta didik dapat di dorong dengan pembelajaran yang memberikan motivasi peserta didik untuk mencari jawaban dari persoalan yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal jika dimulai dengan suatu rencana pembelajaran yang matang, maka dari itu perlu adanya perangkat pembelajaran yang mendorong dalam melatih keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Menurut Kusumaningrum Sih. dkk, (2016) Perangkat pembelajaran merupakan segala alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran. Setiap pendidik dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang baik dengan pemilihan metode yang tepat sesuai dengan karakter materi.

Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang memberikan keterampilan kepada peserta didik dalam proses pemecahan masalah salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran berbasis proyek dapat menjembatani kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. Model ini dirancang untuk memberikan

sebuah permasalahan kompleks yang diperlukan siswa adalah mencari solusi, menginvestigasi, memahami dan membuat sebuah keputusan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru produktif mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMKN 1 SINGGAHAN didapatkan bahwa peserta didik lebih senang apabila guru menjelaskan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini tentunya tidak sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang mengharuskan peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan terlihat aktif ketika mata pelajaran tertentu saja yang terlihat menarik menurut penilaiannya. Sedangkan pada mata pelajaran yang kurang menarik, peserta didik akan cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project Based Learning* sangat cocok diterapkan karena bisa membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Salah satunya adalah keterampilan dalam pemecahan suatu masalah.

Penelitian Baharudin, dkk (2020) menyatakan bahwa Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis proyek pada geometri kelas IX telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria yang valid adalah diperoleh dari hasil penilaian validator dengan skor rata-rata dari 3,24 untuk RPP, buku teks mendapat rata-rata 3,41, dan untuk LKPD 3,26. Semua perangkat pembelajaran berada pada kategori valid. Berdasarkan kriteria validitas, perangkat pembelajaran berbasis proyek layak untuk digunakan. Kepraktisan pembelajaran perangkat diperoleh dari angket respon siswa yang mendapat persentase respon positif sebesar 88,2% untuk buku teks dan 82,3% untuk LKPD, angket respon guru diperoleh persentase 100% untuk buku ajar dan LKPD, dan implementasi perangkat pembelajaran telah diimplementasikan kategori seluruhnya. Kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis proyek diperoleh dari analisis manajemen pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik, analisis aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik, dan tes hasil belajar mendapat persentase ketuntasan sebesar 88,24%. Dengan

demikian, Perangkat pembelajaran berbasis proyek pada materi geometri untuk kelas IX MTsN Gowa adalah valid, praktis, dan efektif digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan beberapa permasalahan diatas, peneliti memperoleh data bahwa diperlukan adanya pengembangan perangkat pembelajaran. Maka dengan ini, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis”**.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan model *project based learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKK dan soal pilihan ganda dengan model pembelajaran *project based learning* yang layak digunakan pada mata Dasar Desain Grafis kelas X SMKN 1 Singgahan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKK dan Soal Tes Hasil Belajar pada sekolah SMKN 1 Singgahan materi Dasar Desain Grafis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini agar tidak melenceng dari tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa batasan masalah terdapat di dalam hal-hal berikut ini :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran *Project Based Learning* yang berupa RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar.
2. Mata pelajaran yang diambil pada penelitian ini adalah Dasar Desain Grafis.
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa SMKN 1 Singgahan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Pentingnya penelitian adalah untuk membantu proses pembelajaran bagi guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.

G. Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah penting yang terdapat di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan menghasilkan produk dengan melakukan uji coba di lapangan untuk mengetahui keefektifan produk tersebut dengan maksud untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada.
2. Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan tugas atau proyek sebagai media pembelajaran untuk mencapai kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.