

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan di dunia selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, begitupun pendidikan di Indonesia yang terus mengalami perkembangan. Di Indonesia sendiri perkembangan pendidikan dapat dilihat dari perkembangan kurikulum nasional. Kurikulum di Indonesia sekarang sudah mengalami perubahan dari KTSP sampai Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum tersebut memiliki dampak pada perubahan proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem atau proses pengajaran anak didik/siswa yang direncanakan atau dirancang, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar anak didik/siswa dapat mencapai tujuan belajarnya secara efektif dan efisien (Depdiknas, model pembelajaran IPA, 2003). Dalam belajar, siswa belajar dari pengalaman, mengkonstruksi pengetahuan, dan kemudian menginterpretasikan pengetahuan tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2006: 13);

“Pendidikan adalah sebuah sistem. Oleh karena itu, pencapaian standar proses peningkatan mutu pendidikan dapat dimulai dengan menganalisis semua komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi pembelajaran. Namun, komponen yang seharusnya berdampak kuat terhadap proses pendidikan adalah komponen guru. Padahal, hal ini terlihat jelas karena guru adalah seorang ujung tombak dan berhadapan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek pendidikan”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMKN 3 Pamekasan dengan guru mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X menunjukkan bahwa pendekatan/model pembelajaran yang dominan

dilakukan oleh guru adalah ceramah dan diskusi model pembelajaran lain seperti *Project Based Learning* jarang sekali digunakan di beberapa bab atau elemen yang dipelajari di mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Model pembelajaran ini ceramah dan diskusi yang dilakukan guru kurang menantang siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran yang mendasari penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam merancang konsep dan produk desain secara manual dan digital, sesuai dengan perkembangan teknologi yang mengacu pada kebutuhan industri saat ini (Ambarwati dkk., 2021: 1). Pada tingkat pendidikan menengah kejuruan, pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual umumnya didominasi oleh keaktifan guru (*teacher centered*). Pembelajaran cenderung berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa, dimana guru seringkali lebih menekankan pada penyampaian materi yang terdapat dalam modul ajar. Akibat dari pendekatan ini, siswa kesulitan mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami prinsip-prinsip desain kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan kepekaan estetika dalam menciptakan produk Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Dasar-dasar DKV di SMK, diperlukan model pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa memahami dasar-dasar desain kreatif dan mengembangkan kepekaan estetika dalam pembuatan produk Desain Komunikasi Visual serta

mengkomunikasikan hasilnya. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *Project Based Learning* (PjBL), yang juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek.

Sebagaimana diungkapkan oleh Thomas (dalam Septiyani, 2015), “pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan peluang kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas melalui keterlibatan dalam pekerjaan proyek.” Model pembelajaran ini pada dasarnya mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengerjaan proyek yang dapat menghasilkan suatu produk. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas (dalam Farid dan Pramukantoro, 2013: 739), pembelajaran ini didasarkan pada konsep dan prinsip dasar suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam kegiatan dan pertanyaan pemecahan masalah, memberikan makna yang berbeda, serta memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, yang pada akhirnya menghasilkan produk nyata.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah dilakukan untuk membuktikan keunggulan model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian yang dilakukan oleh Hutapea dan Simanjuntak (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dengan hasil yang menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa di setiap pertemuan berada dalam kategori aktif. Selain itu, penelitian oleh Mulyono dan Agustin (2020) bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* dengan yang tidak menggunakannya pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran

berbasis proyek terhadap hasil belajar pemrograman dasar, khususnya pada materi tipe data, variabel, dan konstanta. Penelitian ini diujicobakan pada siswa kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 1 Padang, dan menunjukkan bahwa model PjBL memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Purwanto (2017), hasil belajar merujuk pada perubahan yang menyebabkan manusia mengalami transformasi dalam sikap dan perilaku mereka, yang mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran mencakup deskripsi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pengajaran, yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan diukur.

Dalam pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual, setiap materi mengajarkan tahapan-tahapan *hardskill* dan *softskill* menggunakan pendekatan *Project Based Learning* yang akan menginternalisasikan kemampuan berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan kerjasama yang mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik. Materi Dasar-dasar DKV yang dipelajari pada kelas X semester satu meliputi beberapa bab: menjadi desainer komunikasi visual, aman dan selamat itu utama, desainer komunikasi visual di masa kini, desainer yang kreatif, dan desain berawal dari sebuah coretan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hardskill* dan *softskill*). Dalam penelitian ini, bab yang dipilih untuk diujikan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah "desain berawal dari sebuah coretan," dengan materi pembelajaran sketsa dan ilustrasi.

Berdasarkan hasil pengambilan data awal, peneliti menemukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMKN 3 Pamekasan masih berada

di bawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, dengan kurang lebih 60% siswa belum mencapai ketuntasan dalam mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual (Rissandhi, 2024). Beberapa kendala yang dihadapi meliputi: (1) Siswa kesulitan menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan guru, terutama ketika menggunakan media berupa laptop, karena tidak semua siswa memiliki laptop, sehingga mempengaruhi ketuntasan hasil belajar mereka; (2) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui berbagai sikap seperti sering meminta izin keluar kelas dalam waktu yang lama, bermain game di ponsel sebelum pelajaran dimulai, dan mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi; (3) Siswa cenderung lebih pasif di dalam kelas; (4) Kurangnya kreativitas dan inovasi siswa dalam belajar Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual; serta (5) Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat aktivitas pembelajaran menjadi membosankan dan jarang menggunakan model pembelajaran berkelompok untuk membuat proyek yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X DKV pada Pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 3 Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak pengetahuan mengenai seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV pada pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 3 Pamekasan. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah wawasan bagi para guru tentang pentingnya model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat digunakan dalam menghadapi berbagai masalah pada proses pembelajaran.
2. Memberikan masukan kepada instansi sebagai alternatif model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X DKV di SMK Negeri 3 Pamekasan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.

E. Batasan Penelitian

Supaya penelitian lebih terfokus, Anda dapat menjabarkan batasan penelitian ke dalam beberapa poin spesifik sebagai berikut:

1. Fokus Kelas dan Subjek Penelitian:

Penelitian dibatasi pada siswa kelas X DKV di SMK Negeri 3 Pamekasan dan Mata pelajaran yang akan diteliti adalah Dasar Desain Komunikasi Visual, khususnya berfokus pada sketsa dan ilustrasi.

2. Model Pembelajaran:

Penelitian ini akan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). PjBL akan diterapkan pada pengajaran sketsa dan ilustrasi dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Dasar.

3. Parameter yang Diukur:

Parameter utama yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa. Hal ini akan mencakup penilaian terhadap pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep yang berkaitan dengan sketsa dan ilustrasi.

Dengan mendefinisikan poin-poin ini, kerangka kerja yang jelas untuk penelitian, memastikan bahwa penelitian ini tetap fokus dan dapat dikelola.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan pengertian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang guru tertentu (Ramansyah, 2012: 44).
2. *Project Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang aktif dan autentik melalui pengerjaan suatu proyek. Metode ini memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu dan menerapkannya dalam situasi dunia nyata. Dalam

prosesnya, peserta didik dapat melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Tan & Chapman, 2016).

3. Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep dan ekspresi kreatif komunikasi melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual, termasuk bentuk dan gambar, mengelola elemen grafis seperti karakter, skema warna, dan tata letak (*layout*)/penampilan) (Kusrianto, 2007: 2).