

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mempersiapkan generasi berikutnya dalam menghadapi perkembangan era global (Yasinta & Tafsrifin, 2024). Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia, karena penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan berkualitas akan melahirkan individu yang kompeten dan mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa (Inafah & Saputro, 2024). Seiring dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu mencetak pendidik generasi emas pada tahun 2045, hal tersebut dapat dicapai melalui proses eksplorasi kebutuhan siswa agar dapat bersaing secara global dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Nahak & Ndapa Lawa, 2023). Untuk mencapai pendidikan yang baik dan berkualitas, harus ada praktik manajemen tertentu yang baik, terutama pada kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa, hal ini harus mencakup sasaran, materi ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian kurikulum (Yuhansil & Anggreni, 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan di bidang pendidikan yang memberikan keleluasaan kepada sekolah dan pendidik untuk merancang kurikulum yang relevan dengan kebutuhan peserta didik serta kondisi lingkungan setempat (Tuerah & Tuerah, 2023). Merdeka belajar merupakan kemerdekaan berpikir bagi siswa dan guru (Daga, 2021). Konsep merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter dengan jiwa merdeka, di mana guru dan siswa memiliki kebebasan yang menyenangkan untuk mengeksplorasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan

melalui pembelajaran dari lingkungan (Daga, 2021). Kurikulum Merdeka menjamin bahwa praktik pembelajaran di sekolah sepenuhnya berfokus pada siswa (*student centered learning*), di mana tahap perkembangannya untuk masa depan mereka pada setiap siswa dipastikan mengikuti kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan untuk masa depan siswa (Sunario Tanggur, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa SMKN 2 Sampang telah menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka. Namun sekolah tersebut masih belum sepenuhnya menerapkan kurikulum merdeka secara optimal. Sehingga model pembelajaran yang diterapkan masih monoton dan tidak sejalan dengan kurikulum merdeka. Salah satunya belum diimplmentasikannya pembelajaran yang mencakup seluruh karakteristik dan gaya belajar siswa. Selain itu Di SMKN 2 Sampang, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk siswa kelas X, tantangan utama yang dihadapi adalah meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan pengamatan, banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Dari 67 siswa, hanya 12 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan, dengan persentase sebesar 17,91%.

Menurut Diana (2021) rendahnya hasil belajar siswa merupakan permasalahan yang kompleks, karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Berdasarkan hal tersebut Andiansah & Amalia (2024) mengemukakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh kondisi peserta didik serta strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa merupakan bentuk pencapaian akademik yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian, penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif

dalam kegiatan tanya jawab yang menunjang pencapaian pembelajaran (Dakhi, 2020). Perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dicapai dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat (Kaban et al., 2023). *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup populer dan banyak dipertimbangkan dalam dunia pendidikan.

Model *Project Based Learning* membuka kesempatan untuk menerapkan pembelajaran yang berfokus pada siswa, mendorong kerja sama tim, dan melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari (Damayanti, 2023). Dalam proses pembelajaran ini, siswa akan terlibat dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, eksplorasi ide atau konsep, serta pengembangan keterampilan untuk menghasilkan produk atau hasil dari pembelajaran yang mereka lakukan (Ulya & Sukmawati, 2023). Meskipun demikian, implementasi dalam pembelajaran tidaklah mudah dan memerlukan perencanaan yang matang. Untuk lebih mengakomodasi perbedaan individu siswa, *Project Based Learning* dapat dipadukan dengan pendekatan diferensiasi. *Project Based Learning* berdiferensiasi memungkinkan pengajar untuk menyesuaikan proyek dan pendekatan pembelajaran dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar setiap siswa. Berdiferensiasi adalah proses siklus yang melibatkan upaya memahami siswa dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan perbedaan individu mereka (Marlina, 2019:2).

Pembelajaran berdiferensiasi berlandaskan pada konsep bahwa setiap individu memiliki minat, potensi, dan bakat yang beragam, oleh karena itu, guru perlu berperan dalam mengoordinasikan serta mengintegrasikan perbedaan tersebut

melalui strategi yang tepat (Faiz et al., 2022). Menurut Herwina (2021), penerapan pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan peluang bagi siswa untuk belajar secara alami dan lebih efisien. Dengan adanya diferensiasi, siswa yang memiliki kemampuan lebih cepat dapat diberikan tantangan tambahan, sementara siswa yang membutuhkan lebih banyak dukungan dapat diberikan bantuan yang lebih intensif. Dengan cara ini *Project Based Learning* berdiferensiasi mampu menjawab kebutuhan setiap siswa, sehingga memberikan peluang bagi semua siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Dasar pemikiran ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Sakti & Ainiyah (2024) dalam penelitian berjudul "Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Era Pembelajaran Abad 21". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis diferensiasi secara signifikan meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan, yaitu 41,67% pada pre-test, pada siklus pertama mengalami peningkatan hingga 72,22%, dan terus bertambah menjadi 83,33% pada siklus kedua.

Berdasarkan referensi di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar DKV". Penerapan *Project Based Learning* berbasis diferensiasi diharapkan mampu memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV materi komputer grafis.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa pada materi komputer grafis di kelas X DKV SMKN 2 Sampang?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model *Project Based Learning* berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa pada materi komputer grafis di kelas X DKV SMKN 2 Sampang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berdiferensiasi pada materi komputer grafis?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa pada mata materi komputer grafis di kelas X DKV SMKN 2 Sampang.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model *Project Based Learning* berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa pada materi komputer grafis di kelas X DKV SMKN 2 Sampang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berdiferensiasi pada materi komputer grafis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik: Menjadi referensi dalam penerapan strategi pembelajaran yang efektif untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi Siswa: Mendorong partisipasi dan semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meraih hasil belajar yang optimal.
3. Bagi Sekolah: Dapat dijadikan acuan dalam merancang kurikulum dan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SMKN 2 Sampang.
4. Bagi Peneliti: Sebagai landasan untuk studi dan penelitian berikutnya mengenai penggunaan model pembelajaran inovatif di sektor pendidikan

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Sampang, dengan fokus pada siswa kelas X.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas X DKV yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.
3. Penelitian hanya mencakup penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis diferensiasi tanpa membahas model pembelajaran lainnya.
4. Materi pembelajaran dibatasi pada topik komputer grafis.
5. Hasil belajar siswa yang dianalisis terbatas pada ranah kognitif.

1.6 Definisi istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, berikut adalah definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Project Based Learning*: adalah model pembelajaran berpusat pada siswa yang mengikutsertakan mereka secara aktif dalam proyek-proyek kompleks untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan masalah nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini mengintegrasikan dengan pengembangan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, sehingga menghasilkan solusi atau produk yang relevan dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran Berdiferensiasi: merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta gaya belajar masing-masing siswa dalam kelas. Dalam pendekatan ini, guru mengembangkan strategi, bahan ajar, atau tugas yang disesuaikan agar setiap peserta didik, yang memiliki kemampuan rendah dapat terkomodasi.
3. Hasil Belajar: Hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah proses pembelajaran, mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai. Hasil ini mencerminkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan diklasifikasikan ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Desain Komunikasi Visual: adalah cabang seni dan desain yang menyampaikan pesan secara visual melalui elemen seperti gambar, teks, warna, dan tipografi. DKV mencakup media seperti poster, logo, ilustrasi, animasi, dan desain digital untuk komunikasi yang efektif dan menarik.