

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Tsaqofatun Fani Dzahabiyah
NIM : K3514046
Nomor Handphone / WA : 089503348343
IPK Terakhir : 3.45
Jumlah SKS Kumulatif : 124

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENGARUH PENGGUNAAN METODE BELAJAR PBL DAN TUTOR SEBAYA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIK KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK BATIK 2 SURAKARTA

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah pendidikan yang berada pada tingkat menengah yang mempunyai tujuan yaitu 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompetensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi - kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Jadi dapat dikatakan bahwa SMK adalah salah satu lembaga pendidikan yang berbeda daripada lembaga pendidikan yang lain yang mana memiliki karakteristik sendiri yang mana peserta didiknya telah dipersiapkan berbagai keahlian untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia industri. Hal ini dapat dilihat dari berbagai mata pelajaran yang dipelajari di SMK rata-rata merupakan mata pelajaran berbasis praktek yang berfungsi untuk membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi yang disepakati oleh lembaga yang mewakili dunia usaha atau industri. Ini semua dapat tercapai jika kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan berhasil.

Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran yang kehadirannya akan sangat menentukan tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang dilakukan. Ketepatan pemilihan metode akan berdampak positif bagi meningkatnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengingat dalam proses pembelajaran di dalam kelas ada tujuan yang ingin dicapai, seperti yang dikatakan oleh Sadulloh, *et al* (2007: 79) mengungkapkan bahwa "tujuan pendidikan memiliki kedudukan yang menentukan dalam kegiatan pendidikan." Tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Karena itu, pendukung-pendukung dari keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuannya tersebut perlu dihadirkan, pengkajian tentang metode yang tepat juga menjadi hal yang perlu dilakukan agar metode yang diterapkan sesuai dengan kondisi siswa dan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tujuan dari pendidikan sendiri adalah adanya pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Pemahaman siswa sendiri dibagi menjadi 3 yaitu dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran *Discovery* (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*). Metode belajar berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu metode belajar yang digunakan di SMK Batik 2 Surakarta. SMK Batik 2 Surakarta merupakan salah satu SMK di Solo yang memiliki jurusan multimedia didalamnya. Metode tersebut digunakan untuk semua mata pelajaran

yang ada salah satunya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran pada kelas X yang terdapat pada jurusan tersebut. Mata pelajaran ini merupakan dasar dari pembelajaran desain grafis. Pengertian desain sendiri adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Menurut Rand (dalam Armstrong dan Indrajaya, 2009, hlm. 67), "Desain adalah aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu". Sedangkan materi dasar desain grafis yang dipelajari oleh kelas X adalah dasar-dasar pembuatan desain yang tidak lain seperti pengenalan unsur-unsur grafis yang berupa titik, garis, bidang, ruang, dll.

Pemahaman akan dasar desain grafis sangatlah penting bagi siswa yang bersekolah di SMK kelas X yang mengambil jurusan Multimedia, karena mengingat dasar desain multimedia merupakan dasar dari pengenalan desain. Jika pemahaman yang dimiliki siswa akan dasar desain grafis kurang maka akan mengakibatkan proses pembelajaran terhambat dan susah untuk mengikuti proses pembelajaran berikutnya.

Nomer Absen	Nilai Tugas						
1.	-	11.	88	21.	74	31.	75
2.	78	12.	90	22.	80	32.	-
3.	-	13.	89	23.	-		
4.	83	14.	80	24.	75		
5.	80	15.	-	25.	-		
6.	78	16.	-	26.	78		
7.	81	17.	82	27.	80		
8.	78	18.	81	28.	-		
9.	82	19.	78	29.	-		
10.	78	20.	-	30.	81		

Tabel 1.1. Tabel daftar nilai Dasar Desain Grafis kelas X

Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan pemahaman siswa antara penggunaan metode tutor sebaya dengan PBL?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa antara penggunaan metode tutor sebaya dengan PBL.