

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Elizha Fadilah

NIM : K3514016

Nomor Handphone / WA : 089688245490

IPK Terakhir : 346

Jumlah SKS Kumulatif : 124

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA
PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN 3D UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PSIKOMOTORIK DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Jenis Penelitian

☐

Kualitatif

☐

Kuantitatif

☒

PTK

☐

Research and Development

☐

Lain-Lain

(Sebutkan:)

Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten di bidangnya. Salah satu bidang keahlian di SMK adalah teknologi infomarsi dan komunikasi yang mempunyai paket keahlian perangkat lunak (RPL), teknik komputer dan jaringan (TKJ), dan multimedia. Menurut penjelasan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Penerapan Kurikulum 2013 merujuk kepada dunia pendidikan yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan abad 21. Partnership for 21st Century Skills mengidentifikasi keterampilan belajar abad 21 yang sangat diperlukan oleh peserta didik dan lulusan untuk dapat bersaing di dunia kerja dan menciptakan lapangan kerja sendiri. Keterampilan belajar yang dimaksud adalah:

1. Kreativitas dan Inovasi (Creativity and Innovation)
2. Berpikir kritis dan Penyelesaian masalah (Critical Thinking and Problem Solving)
3. Komunikasi (Communication)
4. Kerja sama (Collaboration)

Beberapa nilai penting kreativitas menurut Utami Munandar (2004), yaitu adanya kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, dapat memberikan kepuasan kepada individu, meningkatkan kualitas diri, dan dapat meningkatkan sumber daya manusia.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 70 tahun 2013, Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

SMK Negeri 3 Surakarta memiliki 5 paket keahlian, salah satunya adalah paket keahlian Multimedia. Teknik animasi 2D adalah salah satu mata pelajaran wajib paket keahlian Multimedia. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Teknik animasi 2D disampaikan di kelas XI semester 1 dan semester dua dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D di SMK Negeri 3 Surakarta masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi langsung oleh guru yang bersangkutan.

Kondisi ini menyebabkan komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke peserta didik dan proses pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru sebagai

penceramah serta penentu jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Teknik Animasi 2D ditemui banyak kendala yang mempengaruhi keterampilan psikomotorik peserta didik pada materi teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi. Salah satu kesulitannya adalah menggambar obyek dari *Adobe Flash*, ini disebabkan karena perbedaan *tools* yang terdapat di *Adobe Flash* dengan *software* lain seperti *Corel Draw*. Selama ini peserta didik lebih terbiasa dengan *Corel Draw*. Keterampilan psikomotorik peserta didik perlu ditingkatkan guna menciptakan inovasi yang kreatif dan meningkatkan hasil belajar.

Selama proses pembelajaran peserta didik hanya melakukan imitasi (peniruan) terhadap apa yang didemonstrasikan guru. Alhasil, persentase keterampilan dan kreativitas peserta didik pada kondisi awal sangat rendah, yaitu ketika diberi tugas lebih dari 50% peserta didik masih mencari obyek dari internet untuk dijadikan animasi dan sisanya membuat animasi dengan obyek yang sama dari apa yang didemonstrasikan guru. Pentingnya kreativitas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal karena dapat mempengaruhi peningkatan sumber daya manusia dalam era globalisasi dan era reformasi.

Iklim belajar mengajar yang baik bagi berkembangnya potensi kreativitas dan keterampilan psikomotorik perlu dikembangkan. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mengasah kreativitas dan keterampilan psikomotorik peserta didik. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, salah satu model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek, yaitu peserta didik diberi proyek atau tugas yang dapat meningkatkan kreativitas setiap individu (Mulhayatiah, 2014). Menurut Boss dan Kraus (Abidin, 2014: 167) Project Based Learning sebagai sebuah pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Menurut *Buck Institute for Education* (2013), model pembelajaran Project Based Learning adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk.

Fadilah (2015) dalam penelitiannya menyatakan penerapan PBL dapat meningkatkan kreativitas belajar Fisika peserta didik kelas X pada materi kesetimbangan benda tegar. Saputra (2015) menyatakan penerapan model *project*

based learning dalam proses pembelajaran CAD terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, baik dari ranah afektif maupun psikomotorik.

Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Surakarta?
2. Apakah penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Surakarta pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik kelas XI MM SMK Negeri 3 Surakarta dengan penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D.
2. Meningkatkan keterampilan psikomotorik membuat animasi 2 dimensi peserta didik kelas XI MM SMK Negeri 3 Surakarta dengan model *project based learning*.