

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Felicia Silvi
NIM : K3515022
Nomor Handphone / WA : 085702020089
IPK Terakhir : 3.53
Jumlah SKS Kumulatif : 142

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENGARUH PROJECT-BASED BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 6 SURAKARTA PADA MATA PELAJARAN DASAR
DESAIN GRAFIS

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

Latar Belakang

Komputer dan internet saat ini telah digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam mengerjakan tugas, menjadikan waktu lebih efisien, bahkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Komputer dan internet menjadikan siswa lebih cepat menerima dan mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran. Menggunakan teknologi dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan prestasi siswa dalam memahami pengetahuan baru dan memperluas penerapan pengetahuan itu dalam kegiatan yang profesional di masa depan (Vyacheslavovna, Denisovich, & Boyakova, 2016) . Penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran dapat berupa media visual untuk meningkatkan perhatian, partisipasi, serta interaksi siswa dan juga hasil belajar siswa.

Data penelitian Cambridge International dalam majalah *BCC News* (2019) yang melibatkan 502 pelajar Indonesia menyatakan bahwa pelajar Indonesia adalah yang tertinggi secara global dalam penggunaan ruang komputer (40%). Mereka juga menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer desktop (54%), setelah Amerika Serikat. Di samping itu, lebih dari dua pertiga siswa Indonesia (67%) menggunakan *gadget* di kelas, dan bahkan lebih banyak menggunakannya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (81%). Dalam penggunaan teknologi ini Indonesia memiliki jumlah pengguna internet mencapai 143,26 juta pada tahun lalu, 49,52% di antaranya adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun.

Menurut Sharon E. Smaldino, dkk (2012:5), teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan siswa yang memiliki kekhususan. Penyesuaian serta perancangan teknologi dan media memberikan banyak kontribusi bagi pembelajaran yang efektif untuk siswa dan dapat membantu menggali potensi yang mereka miliki. Dengan demikian, siswa dituntut untuk terus belajar dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi agar tidak mengalami ketertinggalan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang juga dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga menghasilkan lulusan yang berkompeten secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Menurut Guritno (2016) SMK adalah lembaga pendidikan yang telah dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dan memiliki keterampilan dalam bidang tertentu agar dapat langsung memasuki dunia kerja. SMK memiliki beberapa program keahlian yang dapat dipilih oleh siswa sesuai minat dan bakat masing-masing, setiap SMK memiliki program keahlian yang berbeda. Di SMK Negeri 6 Surakarta ada 7 program keahlian, yaitu Akuntansi (AK), Administrasi Perkantoran (AP), Pemasaran (PM), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Multimedia (MM), Produksi Program Film Pertelevisian (*broadcasting*), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Beberapa program keahlian tersebut memiliki mata pelajaran produktif yang berbeda dengan program keahlian lain, yang diharapkan mampu meningkatkan dan mengasah kemampuan akademis siswa. Dasar desain grafis merupakan salah satu

mata pelajaran yang ada di jurusan multimedia, tepatnya di kelas X multimedia.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, masalah yang terjadi dalam pembelajaran dasar desain grafis di kelas X multimedia ini adalah siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi karena mata pelajaran dasar desain grafis belum mereka kenali di jenjang pendidikan sebelumnya, lalu banyak siswa yang hanya memanfaatkan fasilitas internet sekolah untuk menonton *youtube* maupun membuka jejaring sosial lainnya di luar konteks pelajaran ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu banyaknya waktu libur untuk kelas X dan XI di semester genap menyebabkan kurangnya waktu pembelajaran di kelas yang berarti penyampaian materi pelajaran juga terkendala, padahal banyak kompetensi dasar yang harus dicapai. Semua permasalahan yang terjadi tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari sebesar 60,6% siswa mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Menanggapi hal tersebut maka diperlukan model pembelajaran modern dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran jarak jauh menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu ruangan kelas, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarannya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (waktu tidak nyata) (Alfabeta, 2009). Pembelajaran jarak jauh dapat dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka, yang biasa disebut dengan *blended learning*. *Blended learning* adalah gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*), kapan saja (*anytime*). Istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan *online* secara harmonis dan padu yang ideal (Heinze & Procter, 2007).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Manggabarani & Masri, 2016). Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* siswa dapat lebih aktif, komunikatif dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengembangkan pengetahuannya. Salah satu model *blended learning* yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan kombinasi model *blended learning* dengan *project-based learning*, yang biasa disebut dengan *project-based blended learning*. Apalagi dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang aplikatif. Menurut Harper (2016) dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih aktif belajar dan mengembangkan keterampilannya dalam hal menciptakan suatu produk.

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh *project-based blended learning* terhadap hasil belajar

siswa kelas X multimedia SMK Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa kelas X Multimedia 1 yang menggunakan *project-based blended learning* dengan kelas X Multimedia 2 yang tidak menggunakan *project-based blended learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *project-based blended learning*?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa kelas X Multimedia 1 yang menggunakan *project-based blended learning* dengan kelas X Multimedia 2 yang tidak menggunakan *project-based blended learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *project-based blended learning*.