

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ilma, (2015: 82-83), pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, sehat, dan berakhlak mulia baik dilihat dari aspek jasmani maupun rohani. Berdasarkan gagasan di atas wajib bagi pihak sekolah untuk mengupayakan pembimbingan dan pembelajaran supaya dapat menciptakan manusia yang haus akan ilmu dan berdaya saing.

Berbicara dengan pembimbingan dan pembelajaran haruslah terdapat alat yang mampu menekan daya aktif siswa dalam sirkulasi pembelajaran. Hal tersebut menjadi poros untuk menghidupkan proses saat pembelajaran. Meskipun kurikulum 2013 menekankan siswa untuk lebih berperan aktif, akan tetapi harus diimbangi dengan kreativitas guru dalam memfasilitasi dan menuntun pembelajaran. SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara kini telah mengaplikasikan kurikulum 2013 revisi 2017 yang mana dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem *student centre*, di mana pada saat pembelajaran berporos pada siswa yang secara tidak langsung aktivitas siswa di dalam kelas dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dari guru pengampunya. Adanya perihal tersebut guru juga harus mengimbanginya serta memunculkan suatu terobosan-terobosan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas supaya menjadi hidup.

Dari hasil wawancara dengan Ketua Jurusan Multimedia dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, Bapak Angga Chrisna Widiyanto, SE., S.Kom., bahwa proses belajar mengajar di kelas X Multimedia dan X RPL mengalami kendala yang bervariasi, seperti kurangnya ketertarikan dengan dunia desain-mendesain, terlebih ada beberapa yang antusias akan pengetahuan terkait dengan mata pelajaran desain grafis dan ada juga yang sebagian tak begitu menyukai mata

pelajaran ini sehingga saat guru menerangkan secara teoritis dan menjalankannya secara praktik bersama siswa tak sedikit yang merasa asing dan kurang begitu semangat akan hal desain grafis. Dari beberapa kelas yang sudah pernah diampu, bahwa X Multimedia dan X RPL sama-sama memiliki tingkat pemahaman dan ketertarikan yang beragam dikarenakan banyak siswa yang kurang begitu paham akan materi serta praktikumnya terkhusus mata pelajaran desain grafis. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor, antara lain kurangnya stimulan dalam upaya semangat belajar siswa yang disebabkan terbatasnya referensi media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk siswa itu sendiri sehingga membuat suasana pembelajaran cenderung monoton dan kurang efektif.

Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan perkuliahan magang 1 (observasi), magang 2 (rencana perangkat pembelajaran), dan magang 3 (asisten guru) di kelas X Multimedia dan kelas X Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Setelah adanya pemantauan tersebut, maka terlihat beberapa kondisi siswa yang kurang begitu paham dan bersemangat dengan teori maupun praktikum perihal mata pelajaran desain grafis. Keadaan riil di kelas X Multimedia dan X RPL SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, peneliti menemukan kurangnya keaktifan belajar dalam praktikum mata pelajaran Desain Grafis. Hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan peneliti ada beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi, siswa kurang paham saat menggunakan aplikasi desain yakni photoshop dan illustrator, respon siswa kurang begitu cekatan dan masih banyak yang menanyakan teman sebelahnya dan terkadang guru harus mengulangi beberapa kali untuk menjelaskan kepada siswa supaya paham. Itulah fenomena nyata yang terjadi dalam sistem pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia dan X RPL di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang mana masih menggunakan cara lama yakni konvensional.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran di kelas, di lab. Komputer, atau di rumah dengan sifat belajar mandiri. Setelah penelitian ini dilakukan maka diharapkan menghasilkan luaran berupa perangkat atau media pembelajaran yang menarik dan interaktif hingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis dan menghasilkan publikasi ilmiah yang diterbitkan pada Jurnal Nasional Terakreditasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa terhadap materi desain grafis adalah sebagai berikut:

- a. Guru masih menggunakan media pembelajaran model lama yakni media buku, gambar dan alat peraga yang kurang menarik.
- b. Banyak siswa jurusan multimedia yang kesulitan mengenali teknik dari dasar-dasar desain grafis dari software desain itu sendiri, .
- c. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis adobe flash yang berisikan media menarik serta tuntunan video.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini di batasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash untuk mata pelajaran desain grafis tentang dasar-dasar desain grafis pada siswa-siswi kelas X jurusan Multimedia 3 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi dasar-dasar desain grafis yang dibahas hanya mengenai garis, bidang, tekstur, warna, gelap terang, ruang, ilustrasi, dan tipografi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti ialah:

- a. Mengimplementasikan media pembelajaran desain grafis agar mampu membuat siswa menjadi aktif dan mandiri dalam belajar desain grafis.
- b. Mengimplementasikan media pembelajaran desain grafis agar mampu memenuhi kriteria kevalidan sebagai media yang baik untuk pembelajaran terkhusus mata pelajaran desain grafis.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berbicara penelitian haruslah terdapat suatu tujuan guna untuk mencapai pendekatan keberhasilan dalam penerapan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan media pembelajaran desain grafis
- b. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional* pada dasar desain grafis yang telah dikembangkan.
- c. Menguji efektivitas media pembelajaran desain grafis berbasis *adobe flash profesional* pada dasar desain grafis yang telah dikembangkan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, yaitu:

- a. Manfaat Teoritis
  - 1) Menambah bahan pustaka keilmuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran desain grafis
  - 2) Referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengkaji dan menelaah permasalahan yang sama dimasa yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Mampu dijadikan sebuah referensi pengembangan serta perbaikan kualitas sistem pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat mewujudkan lulusan terbaik.

2) Bagi Guru

Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran, yakni dengan menerapkan media pembelajaran desain Grafis dalam menentukan strategi mengajar yang sesuai dengan karakteristik dan konteks yang bermuara pada pemahaman dan daya tarik belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Dapat menambah pengalaman belajar siswa dan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (*user friendly*). Serta dapat diakses di beberapa perangkat keras seperti komputer, *laptop*.

4) Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung dalam implementasi media pembelajaran desain grafis terkait dengan upaya dan peningkatan mutu pendidikan sesuai dengan karakteristik maupun lingkungannya.