

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis (DDG) merupakan salah satu mata pelajaran kelompok C2 (Produktif) yang wajib di tempuh peserta didik kelas X jurusan Multimedia (MM) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Secara umum mata pelajaran dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang mendasar di jurusan multimedia. Mata pelajaran tersebut membahas unsur-unsur desain grafis, macam warna, format gambar serta perangkat lunak pengolah gambar.

SMK merupakan satuan pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu peserta didik diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Untuk menciptakan lulusan SMK yang memiliki kualitas siap pakai dibidangnya, diperlukan usaha-usaha agar tercapainya kualitas tersebut seperti melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang. (Maulana, 2017)

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menggunakan kurikulum 2013 yang termasuk didalamnya adalah Jurusan MM dan terdapat salah satu mata pelajaran DDG. Pada mata pelajaran tersebut memuat materi yang paling mendasar di MM. Materi dasar desain grafis sebagai materi paling dasar untuk menunjang materi lainnya.

Implementasi kurikulum 2013 membutuhkan perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran konvensional yang hanya dilakukan di kelas,

menjadi pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk menggunakan aneka sumber belajar yang dapat diperoleh di luar kelas. (Sani, 2014)

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen system pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan pembelajaran dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Pemilihan media itu perlu dilakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing. (Falahudin, 2014)

Peserta didik pasti membutuhkan buku pelajaran untuk menunjang materi yang diampunya guna mendukung dalam setiap pembelajaran. Buku pelajaran yang telah ada ini perlu inovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman sekarang dan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar. Buku MM pada umumnya berbentuk tebal sehingga minat baca rendah. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, buku teks MM, dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) atau yang serimh disebut dengan modul. Ketersediaan jenis buku di perpustakaan yang sudah banyak berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat peserta didik dalam membaca.

Salah satu materi jurusan MM adalah DDG yang wajib ditempuh peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. DDG didalamnya termuat salah satu kompetensi dasar yaitu Jenis Format Gambar. Materi ini memuat macam-macam dari Jenis Format Gambar yang dirasa tidak mudah dalam mempelajarinya, dikarenakan peserta didik kelas X masih transisi dari pendidikan sebelumnya dan masuk jurusan yang baru di tingkat selanjutnya.

Teknologi *mobile* saat ini perkembanganya begitu pesat, salah satu yang sudah umum digunakan dalam teknologi *mobile* adalah telepon seluler. Karakteristik generasi digital merupakan suatu kemampuan pengguna dalam

memakai teknologi komputer dan mobile *smartphone* dengan mudah, baik untuk menelusuri informasi maupun hiburan (Sukirman, 2017). Sekitar 90% peserta didik pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Penerapan pembelajaran yang aktif menuntut kemampuan guru merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media yang dapat membantu peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran namun dalam pelaksanaannya ternyata guru belum mampu mengembangkan media yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Kondisi ini membuat peserta didik menjadi jenuh dan pembelajaran bersifat monoton. Proses pembelajaran jaringan dasar pada umumnya guru menggunakan buku. dalam proses pembelajaran sekarang guru belum bisa memaksimalkan penggunaan *smartphone* sebagai sarana belajar. Guru pada saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah serta pemberian materi dalam bentuk *slide* yang dibuat menggunakan *powerpoint* dilanjutkan memberikan tugas kepada peserta didik. Dengan cara tersebut peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam menerima pembelajaran di dalam kelas, oleh sebab itu akan dikembangkannya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran DDG.

Dari survei yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, didapatkan data peserta didik yang membawa *smartphone* ke sekolah. Dari 78 peserta didik dikelas X jurusan MM, ada sekitar 75 peserta didik yang membawa *smartphone* ke sekolah. Artinya ada 96% peserta didik kelas X jurusan MM membawa *smartphone* ke sekolah. Sarana sekolah yang mendukung berupa penyediaan *wifi* membuat peserta didik lebih mudah mengakses informasi materi pelajaran.

Peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk proses komunikasi. Oleh itu penggunaan *smartphone* akan lebih bisa dimanfaatkan dalam menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti memiliki salah satu alternatif solusi berupa aplikasi media pembelajaran DDG berbasis android. Aplikasi tersebut berisi fitur-fitur seperti, profil, materi, evaluasi serta soal-soal latihan. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik yang membawa *smartphone* ke sekolah belum bisa memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang selama digunakan, kurang mendapatkan perhatian dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Belum adanya media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis berbasis aplikasi android yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik setiap saat.

C. Pembatasan Masalah

Melihat dari identifikasi masalah diatas maka pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Materi dibatasi pada mata pelajaran DDG kompetensi dasar Jenis Format Gambar, yang terdiri dari konsep format gambar, format gambar berbasis bitmap, format gambar berbasis vektor, dan format file multimedia.
2. Pengembangan dibatasi pada aplikasi berbasis Android.
3. Penelitian ini dibatasi pada kelas X MM 2 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang layak digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran dalam mata pelajaran DDG kelas X MM di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?
2. Seberapa layak pengembangan media yang didapatkan dari validasi ahli materi dan ahli media terhadap aplikasi Dasar Desain Grafis?
3. Bagaimana hasil kelayakan media yang didapatkan dari respon peserta didik terhadap aplikasi Dasar Desain Grafis?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang dapat diterapkan pada pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
3. Mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran berbentuk aplikasi android untuk mata pelajaran dasar desain grafis. Diharapkan aplikasi tersebut bermanfaat sebagai sarana belajar disekolah untuk menjadikan fungsi *smartphone* yang dibawa peserta didik ke sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan akan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dan terampil dalam mendalami mata pelajaran gambar teknik dasar sehingga kualitas keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran tersebut sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.