

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan menurut (George, 1996: 14 ) seorang pakar pendidikan dari California adalah “*education is the self realization in which the self relizer and develops all its potentialities*”. Pendidikan adalah proses realisasi diri dimana seorang individu merealisasikan dan mengembangkan semua potensinya. Pendidikan dapat berlangsung di setiap saat dan di segala tempat. Setiap orang baik anak-anak maupun orang dewasa mengalami proses pendidikan lewat apa yang dijumpai atau apa yang dikerjakan.

Pendidikan bila dikaitkan dengan pembahasan kecakapan hidup (*life skills*) difokuskan pada sekolah dan sistem persekolahan, berangkat dari universalisasi yang terus meluas dan meningkat. Kecakapan hidup, terutama kecakapan hidup sehari-hari (*day to day life skills*) semakin dirasakan pentingnya bagi kehidupan personal dan kolektif yang sering kali berhadapan dengan fenomena kehidupan dengan berbagai persoalan di tingkat pribadi, lokal, nasional, regional dan global (Sumarni, 2002).

Tujuan pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah dan lembaga-lembaga yang bergerak dalam

bidang pendidikan telah melakukan berbagai pembaharuan dan penyempurnaan yang dipengaruhi dengan perubahan-perubahan di bidang sains dan teknologi berskala nasional maupun global.

Proses pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung dalam keluarga, masyarakat dan persekolahan. Dengan melalui proses pendidikan, diharapkan manusia dapat meningkatkan taraf hidupnya melalui usaha dan kerja keras sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya. Pendidikan yang berkualitas akan memiliki sumberdaya manusia (SDM) yang memadai, dan sebaliknya pendidikan yang berlangsung hanya mementingkan segi kuantitasnya saja, akan menjadi beban bagi pembangunan bangsa. (Thomas, 2002) mengatakan bahwa untuk mempersiapkan bangsa yang berkualitas diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas pula.

Pendidikan bila dikaitkan dengan pembahasan kecakapan hidup (*life skills*) difokuskan pada sekolah dan sistem persekolahan, berangkat dari universalisasi yang terus meluas dan meningkat. Kecakapan hidup, terutama kecakapan hidup sehari-hari (*day to day life skills*) semakin dirasakan pentingnya bagi kehidupan personal dan kolektif yang sering kali berhadapan dengan fenomena kehidupan dengan berbagai persoalan di tingkat pribadi, lokal, nasional, regional dan global (Sumarni, 2002). Sebagai modal dasar pembangunan bangsa dan pemerataan daya tampung pendidikan harus disertai pemerataan mutu pendidikan sehingga mampu dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Salah satu konsep yang sangat sentral dari program pendidikan kecakapan hidup adalah pendidikan diharapkan mampu untuk memecahkan masalah-masalah yang timbul karena itu pendidikan harus dapat mensinergikan

berbagai pelajaran menjadi sebuah kecakapan atau ketrampilan hidup dengan harapan bahwa para lulusan itu nantinya akan mampu memecahkan masalah-masalah yang sedang dan akan ia hadapi. Salah satu di antaranya adalah dapat menciptakan suatu pekerjaan. Konsep dasar *life skills* di sekolah merupakan sebuah wacana pembangunan kurikulum yang telah lama menjadi perhatian para pakar kurikulum. Peran *life skills* dalam sistem sekolah merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yaitu yang lebih menekankan pada kecakapan hidup atau bekerja untuk mewujudkannya perlu penerapan prinsip pendidikan berbasis luas, yang memiliki titik tekan pada “*learning how to learn*”.

Dalam pengembangan *life skills* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, pertama memasukkannya sebagai suatu pokok bahasan dalam mata pelajaran yang sudah ada secara konvensional. Pokok bahasan tersebut di kemas sedemikian rupa sehingga menjadi bagian dari kurikulum itu (*life skills* di dalam kurikulum). Kedua, dengan mengembangkan kurikulum sedemikian rupa sehingga kurikulum tersebut nantinya merupakan suatu kurikulum yang memang lain dari kurikulum yang sudah dikenal dan berlaku saat ini *curriculum life skills*.

Desain grafis adalah sebuah program kursus yang bersifat vokasional atau keterampilan hidup di lembaga kursus dan pelatihan (LKP). Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis di LKP baik oleh pemerintah maupun oleh LKP itu sendiri. Menurut (Situmorang, 2012) upaya pengembangan kualitas pembelajaran sudah dilakukan di LKP, yaitu pengembangan kurikulum, yaitu sillabus, rencana pelaksanaan pembelajaran

(RPP), jadwal pelaksanaan latihan, strategi pelatihan, bahan ajar dan evaluasi pembelajaran, tetapi belum mampu untuk meningkatkan kualitas pengajaran di LKP. Di antara komponen kurikulum tersebut salahsatu yang terpenting adalah perlu dikembangkan bahan ajar yang mampu memberikan efektifitas dalam pembelajaran.

Bahan ajar yaitu segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru / instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Amri dan Ahmadi, 2010). Bahan ajar tersebut bisa berupa bahan tertulis dan bahan tidak tertulis. Buku ajar adalah salah satu bentuk dari bahan ajar tertulis. Menurut sitepu (2005) buku ajar merupakan suatu sumber ajar dan pembelajaran yang memberi andil cukup besar dalam upaya memperluas kesempatan memperoleh pendidikan sekaligus juga meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran sains juga membutuhkan dua hal penting mrupakan sumber utama pengetahuan sains dalam kelas – kelas sains (Imbi dan Pritt, 2010). Berdasarkan peran dan fungsi bahan ajar diatas dapat disimpulkan bahwaajar merupakan media untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Desain grafis corel draw merupakan salah satu meteri yang termasuk dalam satandar kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran corel draw yakni menerapkan konsep dan prinsip menu dan ikon corel draw dalam membuat karya-karya berbasis kecakapan hidup. Selain itu materi ini juga dianggap sulit oleh para peserta didik.

Untuk memperbaiki kelemahan diatas, terdapat beberapa faktor penting dalam pencapaian hasil belajar desain grafis corel draw yang diharapkan

diantaranya ketersediaan buku ajar karena berhubungan dengan imajinasi untuk menggambarkan karya-karya apa saja yang terdapat pada suatu proyek kerja, juga diperlukan kemahiran dan teknis menggambarannya secara menarik dan mudah untuk dapat memahami materi desain grafis corel draw lebih jauh dan lebih mendalam. Ketersediaan bahan ajar peserta didik bermakna untuk mengoptimalkan kegiatan belajar yang optimal. Karena itu, bahan ajar peserta didik harus dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sebagai subjek yang belajar. Berkaitan dengan buku ajar siswa sebagai sumber belajar yang bermakna bagi peserta didik, maka pengorganisasian bahan ajar tersebut harus memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dengan buku –buku lainnya.

Dalam hal ini Plomp dan (Ely, 1996) menjelaskan bahwa karakteristik yang perlu diperhatikan dalam merancang buku ajar adalah ; (a) isi pesannya harus dianalisis dan diklasifikasi ke dalam kategori – kategori tertentu, (b) setiap kategori harus dipenggal menjadi beberapa penggalan teks, (c) perlu ada penyajian format visualisasi untuk memberikan kemenarikan isi content appealing) (d) kategori format judul yang berisi bahan harus di seleksi dalam kajian penelitian ini, desain pengembangan buku ajar dilakukan melalui model analisis tugas belajar. Model analisis tugas belajar diperoleh urutan yang logis dan sistematis, artinya guru mengorganisir materi ajar secara hirarki dan saling berhubungan. Pengorganisasian isi materi buku ajar melalui model analisis tugas akan mengarahkan siswa kepada upaya penguasaan keterampilan dan menemukan sendiri cara belajarnya.

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut menurut (Tian Belawin, 2003: 1.4- 1.9) meliputi peranan bagi guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Bahan ajar bagi

guru memiliki peran yaitu : (a) menghemat waktu guru dalam mengajar; (b) mengubah peran guru dari seorang fasilitator; (c) meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Bagi siswa yaitu : (1) dapat belajar tanpa kehadiran / harus ada guru (2) dapat belajar kapan saja dan dimana saja di kehendaki; (3) dapat sesuai dengan kecepatan sendiri.

Pemaparan di atas memperjelaskan perlunya sebuah penelitian dan pengembangan berupa bahan ajar pada materi desain grafis corel draw pada LKP yang dapat menunjukkan keberhasilan belajar peserta didik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Mengapa bahan ajar desain grafis corel draw pada program kursus di LKP yang berbasis pendidikan kecakapan hidup masih sangat sedikit.
2. Bagaimana cara mengembangkan bahan ajar desain grafis corel draw lebih bermakna dan lebih mudah dengan berbasis kecakapan hidup LKP.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat ditarik permasalahan utama sebagai batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bahan ajar yang dikembangkan hanya desain grafis corel draw yang berbasis kecakapan hidup bagi LKP.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai ujicoba lapangan kelompok terbatas.

3. Uji coba produk dari penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas buku ajar yang dikembangkan.

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

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka permasalahan masalah yang dikaji pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com?
2. Bagaimana implementasi bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com?
3. Apakah ada perbedaan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan dengan bahan ajar yang digunakan pada desain grafis corel draw untuk program kursus LKP Central Com

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com adalah :

1. Mengembangkan bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com.
2. Mengetahui hasil implementasi bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com
3. Mengetahui efektivitas bahan ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup pada LKP Central Com

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian pembelajaran lebih bermakna dan lebih mudah sehingga menarik perhatian peserta didik dalam belajar desain grafis corel draw.
2. Bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan di kelas dan juga belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana utama maupun sarana pendamping dalam menyampaikan pelajaran desain grafis corel draw.
4. Bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai masukan mengenai penggunaan media pembelajaran
5. Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam dunia pendidikan.