

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan disaat ini yang harus diperhatikan perkembangannya. Hal ini dikarenakan pendidikan yang berkembang adalah pendidikan yang membutuhkan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik (Prastowo 2020). Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Mengingat juga sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan.

Pendidikan kejuruan memiliki orientasi utama untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dunia kerja. Oleh karena itu, proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus didukung oleh perangkat pembelajaran yang memadai, termasuk bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Salah satu mata pelajaran penting Rekayasa Perangkat Lunak adalah dasar desain grafis, yang berfungsi sebagai pondasi awal bagi peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain, elemen visual, hingga penguasaan perangkat desain grafis. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan teori, tetapi juga menuntut praktik dan kreativitas visual secara langsung.

Namun hasil observasi awal di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, memiliki keterbatasan kurangnya bahan ajar yang tidak mampu menggugah daya imajinasi dan kreativitas siswa yang sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran desain grafis. Dimana inti dari pembelajaran desain grafis adalah mengembangkan kemampuan visual dan estetika. Kurangnya bahan ajar atau pembelajaran satu arah seperti ppt dan buku ajar menempatkan siswa sebagai penerima pasif. Dalam pembelajaran desain grafis siswa seharusnya terlibat aktif dalam eksplorasi dan simulasi. Agar pembelajaran desain grafis lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu menyampaikan materi dengan pendekatan visual, salah satunya dengan menggunakan media digital yang berisi konten visual yaitu materi disajikan dalam bentuk gambar, skema, ilustrasi, dan contoh desain agar siswa lebih mudah memahami konsep.

Guru belum memiliki bahan ajar yang disusun berdasarkan kurikulum dan karakteristik siswa. Pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak umum berupa teks yang cenderung tidak kontekstual yang mendukung secara maksimal. Kemudian, alat belajar mandiri peserta didik masih terbatas pada teks atau bacaan. Berdasarkan observasi kelas, guru menyampaikan materi hanya melalui papan tulis tanpa menyertakan media visual, video pembelajaran sebagai sarana eksplorasi. Hal ini membuat peserta didik sulit memahami konsep-konsep desain yang harusnya bersifat visual dan aplikatif. Hasil angket awal terhadap 28 siswa merasa pembelajaran kurang variatif karena dominasi teks.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui belum ada pengembangan bahan ajar yang dilakukan secara mandiri. Padahal menurut Sukiman (2011), guru berperan sebagai desainer pembelajaran yang bertanggung jawab mengembangkan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran secara efektif. Kondisi ini tidak hanya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Menurut Prastowo (2015), bahan ajar yang baik mampu membimbing siswa memahami materi, melatih keterampilan berpikir, serta menjadi alat evaluasi yang mendukung capaian kompetensi. Di sisi lain, Heinich et al. (2005) menyatakan bahwa pemanfaatan media visualda interaktif dalam bahan ajar sangat efektif dalam pembelajaran berbasis ketampilan seperti desain grafis.

Menurut Sukiman (2011) Bahan ajar dalam peranannya sebagai pemberi informasi sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Pendidik harus mampu mengolah serta menelaah setiap informasi didalamnya agar dapat diserap secara tepat. Inovasi dalam penggunaan berbagai bahan ajar sangat penting untuk menambah wawasan peserta didik. Kebiasaan penggunaan bermacam-macam bahan ajar akan mempermudah mengembangkan kualitas yang diharapkan. Sudah saatnya sekarang untuk setiap tenaga pengajar dapat menciptakan suatu produk yaitu bahan ajar sehingga dapat mempermudah siswa untuk belajar dan memahami materi pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Agar menjadi seorang pembelajar yang aktif, peserta didik diarahkan untuk memanfaatkan bahan ajar yang ada, karena bahan ajar ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan. Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahan ajar disusun untuk memungkinkan peserta didik dapat mempelajari dan membaca materi-materi pelajaran yang ada dalam bahan ajar terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran di sekolah. Bahan ajar dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan bagaimana tingkat kreativitasnya dalam mengelola bahan ajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mengangkat judul tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Dasar Desain Grafis di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan memanfaatkan teks sebagai alat belajar
2. Kurangnya bahan ajar yang sesuai pada mata pelajaran dasar desain grafis
3. Guru belum mencoba untuk mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran dasar desain grafis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya pengguna media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi yang modern yang sangat menunjang suksesnya pembelajaran maka permasalahan yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran desain grafis untuk kelas X di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.
2. Materi yang akan disajikan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu materi dasar desain grafis.
3. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar sebagai bahan tambahan pada proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang terdapat diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media bahan ajar pada mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar pada mata pelajaran dasar desain grafis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Pengembangan Bahan Ajar Dasar Desain Grafis di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli, adalah:

1. Mengetahui kelayakan produk bahan ajar di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.
2. Mengetahui efektivitas bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan bisa berguna untuk mahasiswa, siswa, guru, dan penulis sendiri. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Untuk menambah wawasan sebagai calon guru, sehingga memiliki pengalaman tentang bagaimana meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Untuk meningkatkan pemahaman, keefektifan, kreatifitas siswa, sehingga siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran, baik dalam pembelajaran dasar desain grafis maupun dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

4. Bagi sekolah

Bertambahnya informasi mengenai bahan ajar yang dapat digunakan pada mata pelajaran dasar desain grafis dan sebagai bahan referensi bahan ajar yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan.