

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dirasakan menjadi hal yang penting bagi masyarakat Indonesia guna menopang kemajuan zaman yang terlampaui pesat setiap harinya. Dimana pendidikan yang dimaksud pada dasarnya identik dengan pemberian pengetahuan, keterampilan, dan suatu bentuk pendewasaan. Pendidikan ini merupakan proses pembelajaran, proses pembelajaran yang dilakukan melalui pendidikan formal, non formal serta keluarga. Pendidikan formal dalam hal ini adalah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya; termasuk di dalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan profesional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus.

Pendidikan pula merupakan suatu istilah yang memiliki kaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Menurut pendapat Aqib (2016:1) Pendidikan dan pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran tersebut terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh pendidik, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan, karena ketiganya saling terikat satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar merupakan sesuatu yang membutuhkan sarana dan prasarana seperti alat peraga yang membantu terlaksananya proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan yang dilaksanakan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Prestasi belajar merupakan tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Prestasi belajar yang dimiliki oleh seseorang merupakan aktualisasi potensi yang dimilikinya, artinya belajar merupakan

manifestasi kemampuan potensi individu. Namun, pengembangan media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup dominan terhadap hasil belajar seseorang. Secara umum, prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi dapat ditunjukkan melalui nilai yang diperoleh siswa setelah sejumlah bidang studi dipelajarinya dengan melalui proses evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Kuningan, diperoleh data bahwa hasil penilaian akhir tahun (PAT) semester satu kelas XII tahun pelajaran 2022-2023 mata pelajaran desain grafis rata-rata nilai siswa belum mencapai nilai standar rata-rata atau KKM sebesar 75. Berikut ini adalah data Nilai Hasil PAT kelas XII Grafika 1, XII Grafika 2 dan XII Grafika 3 Mata Pelajaran Desain Grafis Tahun Pelajaran 2022/2023 SMK Negeri 1 Kuningan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Di atas KKM | | Di Bawah KKM | |
|---------------|--------------|-----|-------------|------------|--------------|------------|
| | | | Jumlah | Persentase | Jumlah | Persentase |
| XII Grafika 1 | 35 | 75 | 15 | 43 % | 20 | 67 % |
| XII Grafika 2 | 34 | 75 | 13 | 38 % | 21 | 62 % |
| XII Grafika 3 | 33 | 75 | 14 | 42 % | 19 | 58 % |

Sumber : Guru Desain Grafis SMK Negeri 1 Kuningan

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ada beberapa faktor pendukung yang dapat membantu yaitu salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hamalik (2005:15) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh–pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pembelajaran terdiri dari berbagai komponen, salah satunya yaitu media, media tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian

dari integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting sebab media dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya. Media dapat juga menggantikan sebagai tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran, dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung mencapai hasil yang optimal. Pendidik dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Selain itu pula, penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada siswa, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidik dengan siswa. Sehingga proses belajar mengajar dapat terarah dan dipimpin karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kuningan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas rumusan masalah yang didapat:

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran desain grafis?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum pengembangan media pembelajaran desain grafis?
- 3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengembangkan media pembelajaran desain grafis?
- 4) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mengembangkan media pembelajaran desain grafis?
- 5) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran desain grafis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas tujuan penelitian yang didapat:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran desain grafis.

- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dikembangkannya media pembelajaran desain grafis.
- 3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah dikembangkannya media pembelajaran desain grafis.
- 4) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajar terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran desain grafis.

D. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan teori pendidikan teori pengembangan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan di SMK Negeri 1 Kuningan dalam upaya meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran desain grafis.