

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang dalam implementasinya pasti memerlukan banyak aspek yang saling berkesinambungan. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa pun bisa dilakukan mulai dari kegiatan pelatihan, bimbingan konseling hingga pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan satu kesatuan yang kompleks. Kegiatan pembelajaran bukan hanya sebuah penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik, namun lebih dari itu. Mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran hingga akhirnya di evaluasi untuk proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Proses pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam tolak ukur keberhasilan dari pembelajaran itu sendiri. Adapun dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua hal pokok yaitu metode dalam pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan zaman yang tak terbendungkan lagi seperti sekarang ini seakan memberi banyak sekali inovasi dalam hal metode pembelajaran di kelas, beberapa metode pembelajaran yang dikenal banyak dewasa ini antara lain metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan masih banyak lagi. Tidak jauh berbeda dari metode pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh pendidik dalam hal menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014:03) Media merupakan sebuah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sebagai pengantar pesan pembelajaran, tentunya pemilihan media menjadi hal yang penting. Media pembelajaran sendiri dibagi menjadi media berbasis visual, media berbasis audio dan media berbasis audio visual. Salah satu media yang cukup menarik dalam proses pembelajaran adalah media berbasis visual.

Menurut Arsyad (2014:89) Media berbasis visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual bisa digunakan dalam hal

membantu memperlancar pemahaman dan menguatkan daya ingat peserta didik karena secara tidak langsung materi akan terekam dalam bentuk visual yang mereka tangkap. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Macam-macam media berbasis visual antara lain dapat berupa powerpoint, foto, gambar, sketsa, grafik hingga komik.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Selain dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar, pemilihan komik sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Komik yang memuat cerita dan dikemas dalam bentuk bergambar dengan bacaan yang dipadukan dengan kegiatan sehari-hari menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Permasalahan seperti malas dalam membaca materi juga dapat diatasi dengan bacaan yang tidak begitu berat dalam komik. Tampilan gambar komik juga menjadi salah satu faktor yang dapat menggugah minat belajar peserta didik karena mereka tidak harus terpaku dengan tulisan yang banyak dan terkesan membosankan.

Observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jepara dengan melakukan pengamatan serta wawancara kepada guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis, Ibu Hany Hutri Anggraeni, S.Pd memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran Dasar Desain Grafis sudah memanfaatkan beberapa media penunjang seperti Zoom, Google Meet, Canva Colaboration, Quiziz serta video-video dari YouTube. Beliau juga berpendapat bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai penting karena untuk saat ini desain grafis juga sudah sangat marak di dunia industri seperti dalam hal pembuatan konten yang bermula dari desain grafis dan media menjadi sangat penting karena tidak hanya bisa dipakai di jenjang sekolah saja melainkan bisa dipakai untuk seterusnya. Beliau juga berpendapat bahwa pengembangan komik sebagai media pembelajaran adalah satu hal yang baik karena komik sangat relevan dengan desain grafis dan komik sendiri memang lebih dekat dengan anak-anak sehingga dalam hal menangkap materi akan lebih mudah karena mereka sudah terbiasa dengan komik. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga diharapkan dapat menginspirasi peserta didik agar dapat

berkreasi lebih lagi dalam hal desain grafis.

Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis, peneliti juga menyebar angket kuesioner kepada peserta didik kelas X TKJ 1 SMK N 1 Jepara. Tujuan dari penyebaran angket kuesioner adalah untuk mengetahui apa saja permasalahan dan bagaimana solusi yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Jumlah peserta didik yang mengisi angket kuesioner adalah sebanyak 36 peserta didik. Pertanyaan pertama yaitu “Apakah peserta didik memiliki smartphone?” mendapat respon 100% jawaban “Iya” yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas X TKJ 1 sudah memiliki smartphone semua. Pertanyaan ke-2 “Apakah peserta didik sedang menempuh mata pelajaran dasar desain grafis? Mendapat jawaban 100% “iya” yang mengartikan bahwa kelas X TKJ 1 sedang menempuh mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Pertanyaan ke-3 “Apakah guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran?” mendapat persentase jawaban sebesar 4,16 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-4 “Apakah media yang digunakan sudah beragam?” mendapat persentase sebesar 3,58 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-5 “Media yang digunakan cenderung monoton?” mendapat jawaban sebesar 4,08 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-6 “Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?” mendapat jawaban sebesar 3,38 yang artinya ragu-ragu. Pertanyaan ke-7 “Media yang digunakan efisien?” mendapat persentase jawaban sebesar 3,02 yang artinya ragu-ragu. Pertanyaan ke-8 “Media yang digunakan sudah efektif?” mendapat jawaban sebesar 2,88 yang artinya ragu-ragu. Pertanyaan ke-9 “Siswa dapat memahami materi dasar desain grafis?” mendapat jawaban sebesar 3,13 yang artinya ragu-ragu. Pertanyaan ke-10 “Siswa mengalami kesulitan dalam penerapan pelajaran Dasar Desain Grafis?” mendapat jawaban sebesar 4,3 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-11 “Siswa cenderung lupa dengan materi Dasar Desain Grafis?” mendapat jawaban sebesar 4,36 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-12 “Siswa cenderung semangat dalam penggunaan media di pelajaran Dasar Desain Grafis?” mendapat jawaban sebesar 3,16 yang artinya ragu-ragu. Pertanyaan ke-13 “Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran Dasar Desain Grafis?” mendapat jawaban sebesar 4,05 yang artinya setuju. Pertanyaan ke-14 “Siswa butuh inovasi baru dalam pembelajaran?” mendapat jawaban sebesar 4,83 yang artinya sangat setuju.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ainun Jariah (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa” dengan tujuan untuk mendapatkan media pembelajaran berbasis komik pada materi proses pembekuan darah yang valid, praktis dan efektif memperoleh nilai 3,6 (sangat valid) dalam hal kevalidan media pembelajaran. Dalam hal menarik minat peserta didik mendapat nilai 3,3 (valid) serta memperoleh persentase 8,3% dalam hal peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan 28 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan (86%).

Penelitian terdahulu yang selanjutnya dilakukan oleh Khilda Maulida Nur Hidayah (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak yang bertujuan untuk mengembangkan media komik yang layak untuk materi konsep sistem gerak berhasil memperoleh persentase 87,90% (sangat layak) dari penilaian ahli media, 87,89% (sangat baik) dari penilaian ahli materi dan 87% (sangat baik) dari penilaian peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfa Rahmatin dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer” juga memperoleh hasil positif dengan rincian kualitas produk yang sangat layak dengan persentase 91% dari penilaian ahli materi, 88% dari penilaian ahli media dan mendapat persentase 91% dari respon peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan yang telah dijelaskan dan atas dasar penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan layak digunakan di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Pembelajaran Materi Tata Letak pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan komik sebagai media pembelajaran ?

2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis komik ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan komik sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis komik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa komik berbasis aplikasi android yang dilengkapi dengan panduan penggunaan, materi dan juga Latihan soal. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut :

1. *Software* yang digunakan

Software yang digunakan dalam pembuatan desain komik adalah software desain grafis CorelDraw 2021, sedangkan *software* yang digunakan untuk merangkai komik lengkap dengan fiturnya adalah Flip PDF Corporate dan yang digunakan untuk mengeksport komik ke dalam bentuk aplikasi android adalah software Website 2 APK Builder.

2. Fitur yang tersedia

Fitur yang disediakan dalam aplikasi komik pembelajaran adalah berupa panduan penggunaan aplikasi yang berisi tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi, pengenalan karakter yang berisi tentang karakter tokoh yang ada dalam cerita komik, materi (meliputi garis, warna, tipografi, ilustrasi, gelap-terang, tekstur dan ruang) yang dikemas dalam cerita komik, kompetensi dasar yang berisi tentang muatan indikator yang akan dicapai, video pengenalan tool desain, info pengembang yang berisi tentang biodata singkat pengembang aplikasi, panduan membaca komik serta latihan soal.

3. Spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan

Hardware minimal yang dibutuhkan untuk menginstal aplikasi komik adalah smartphone dengan sistem operasi minimal android versi 5.0 lollipop, sedangkan untuk versi di bawahnya (alpha, beta, cupcake,

donut, eclair, froyo, gingerbread, honeycomb, ice cream sandwich dan jelly bean) tidak dapat digunakan untuk menginstal aplikasi komik yang dikembangkan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan media komik pembelajaran ini memiliki beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi unsur tata letak yang meliputi garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang.
2. Media yang dikembangkan hanya diujikan di SMK Negeri 1 Jepara.
3. Media yang dikembangkan terbatas dalam bentuk aplikasi android.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kegiatan wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan sebuah kondisi nyata bahwa kegiatan pembelajaran Dasar Desain Grafis di kelas sudah menggunakan media penunjang seperti powerpoint, namun dengan penggunaan media tersebut masih belum dapat memaksimalkan potensi dan minat belajar siswa, sedangkan kondisi ideal yang semestinya adalah proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan serta meningkatkan minat belajar siswa yang dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan hal yang penting guna tercapainya tujuan pembelajaran yang baik di dalam kelas.

Penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Materi Unsur Tata Letak pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK” ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

a) Bagi siswa

1. Membantu siswa dalam memahami materi unsur tata letak karena siswa dapat mempelajari materi unsur tata letak kapan dan dimana saja.
2. Menambah minat belajar siswa terhadap pembelajaran Dasar Desain Grafis karena media dikemas dalam bentuk komik.

b) Bagi guru

1. Meringankan beban guru dalam menerangkan materi karena sudah disediakan media pembelajaran berbasis komik.
 2. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi android memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena tidak perlu membawa buku saat penyampaian materi.
 3. Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.
 4. Guru terbantu dalam mengukur kemampuan siswa melalui latihan soal yang tercantum dalam komik pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah
1. Sekolah mendapatkan komik dalam bentuk aplikasi android sebagai media pembelajaran di dalam kelas.
 2. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi proses pembelajaran kedepannya.
- d) Bagi peneliti
1. Memberi wawasan kepada peneliti tentang cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
 2. Memberi pengetahuan tentang cara memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam inovasi media pembelajaran.
- e) Bagi Program Studi
1. Sebagai bentuk pengabdian mahasiswa Pendidikan Informatika terhadap sekolah yang dituju.

G. Definisi Istilah

Berikut ini adalah beberapa uraian definisi istilah yang tercantum pada penelitian ini :

1. Media Pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2014).
2. Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan

dengan gambar (Sudjana & Rivai, 2004)

3. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Neyfa & Tamara, 2016)
4. Desain Grafis adalah aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi (Widya & Darmawan, 2016)
5. Tata letak adalah susunan dari unsur-unsur desain yang terdiri dari bagian-bagian terpisah selanjutnya ditata dan diletakkan pada suatu ruang untuk menjadi kesatuan yang memiliki makna (Kemendikbud, 2013)