

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memberikan suatu kesempatan bagi setiap orang untuk merubah pola pikir dan perilaku menjadi lebih baik. Sehingga besarnya kesempatan yang telah didapatkannya itu bisa bermanfaat bagi orang lain di sekitarnya. Pendidikan yang baik bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh. Semakin baik kualitas pendidikannya maka semakin baik pula kualitas yang diperoleh, begitupun sebaliknya. dalam dunia pendidikan kita harus mengetahui informasi-informasi penting, promosi dan pemberitahuan dalam suatu hal, semua itu di dapat dari buku, banner, poster dan papan nama. Benda yang kita dapatkan itu merupakan media komunikasi grafis hasil dari desain grafis. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi secara visual menggunakan bentuk gambar atau rupa dalam menyampaikan suatu informasi. Dalam desain grafis menitik beratkan bagaimana dari bentuk gambar awal bisa menyampaikan pesan kepada pembaca maupun yang melihat gambar tersebut. Saat ini media hasil desain grafis merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi orang yang mempunyai usaha dibidang industri dan teknologi. Menurut Nalendra (2018 : 1). Peran dari desain grafis itu bermacam-macam diantaranya yaitu dibidang pendidikan (buku materi belajar dan ilmu pengetahuan)

Pada zaman milenium sekarang juga tidak dapat dipungkiri penggunaan desain grafis juga merambah ke dunia internet. Pasti dapat ditemukan dalam beberapa situs-situs jual beli, media sosial dan lain-lain. dan di dunia Pendidikan desain grafis dapat ditemukan dalam mata pelajaran di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di bidang multimedia. Dalam sekolah menengah kejuruan bidang multimedia kurikulum 2013 edisi revisi terdapat mata pelajaran baru yakni Desain Grafis Percetakan. Desain grafis percetakan merupakan tingkatan kedua dari dasar desain grafis, mata pelajaran ini terdapat di kelas XI sekolah menengah kejuruan bidang multimedia. Untuk sub bab materinya sudah menuju ke praktik cara mendesain suatu objek. Kemendikbud melakukan tahapan seperti itu untuk meningkatkan kualitas kurikulum 2013 dan memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap berkarakter secara utuh.

Untuk Penyempurnaan Kualitas Kurikulum 2013, Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai cara diantaranya melakukan perubahan secara berkala, mulai dari tahun 1947 dengan sebutan Rentjana Pelajaran, 1968 dengan sebutan Kurikulum Bulat, 2004 biasa disebut dengan KBK, dan sekarang Kurikulum 2013. Dalam pelaksanaan kurikulum yang saat ini, di laksanakan membuat para pendidik dan peserta didik kebingungan karena kurangnya pengarahan dan sosialisasi terlebih dahulu sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh kurikulum tersebut.

Pada faktanya di lapangan, Kurikulum 2013 tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dari tujuan Kurikulum 2013 sendiri. Terjadi banyak kendala dan keambiguan di dalam pengimplementasian kurikulum tersebut. Menurut Mulyasa (2013:43), agar implementasi Kurikulum 2013 berhasil memperhatikan perbedaan

individual peserta didik, guru perlu memperhatikan hal-hal berikut : 1) menggunakan metode yang bervariasi; 2) memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran; 3) memberikan tugas yang berbeda bagi setiap peserta didik; 4) mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya, serta disesuaikan dengan mata pelajaran; 5) menghubungi spesialis, bila ada peserta didik yang mempunyai kelainan; 6) menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian dan laporan; 7) memahami bahwa peserta didik tidak berkembang dalam kecepatan yang sama; 8) mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap anak bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran; dan 9) mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengimplementasi kurikulum 2013 diperlukan guru yang kreatif dan inovatif, karena guru adalah pedoman utama bagi siswa dan siswi yang membawa pengaruh besar bagi hasil peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMK 2 Sampang pada pertengahan april 2019, Peneliti menemukan beberapa masalah; (1) banyak siswa yang tidak paham tentang materi desain grafis percetakan. Karena materi tersebut baru muncul pada tahun 2017, dan saat itu tidak ada bahan ajar untuk siswa belajar; (2) Proses pembelajaran desain grafis percetakan di kelas masih terpusat pada guru (teacher center). Siswa menjadi cenderung tidak aktif dan pendiam, dan tidak tertarik pada mata pelajaran karena guru dijadikan pusat pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran; (3) Masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan ada yang menyontek pekerjaan temannya; (4) ketika proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan gurunya yang

sedang mengajar, dan tidak ada motivasi sama sekali dari siswa untuk belajar; (5) dari hasil nilai UAS siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan, jumlah keseluruhan 32 siswa, terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai D kurang dari 75 dan masih dibawah rata-rata dan siswa yang malas belajar mata pelajaran desain grafis percetakan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut dibawah KKM yang telah ditentukan. Sedangkan KKM yang ditentukan sekolah adalah 75. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi dan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan masih kurang. Fasilitas fasilitas yang menunjang pembelajaran di SMK Sampang sangat lengkap, dari lab komputer yang berfungsi sekitar 15 PC, dan fasilitas yang lain seperti kamera DSLR dan video recorder. Sebenarnya dengan adanya fasilitas yang lengkap dan memadai siswa lebih aktif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, tapi faktanya dari nilai KKM dan semangat belajar siswa masih kurang. Dari beberapa masalah diatas yang terjadi di kelas XI SMK 2 Sampang, maka peneliti ingin memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang materi yang diajarkan oleh guru, dengan cara memberikan model pembelajaran yang menarik, sehingga menghasilkan pembelajaran yang tepat.

Proses pembelajaran didalam kelas tidak akan lepas dari model pembelajaran, karena model pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran tersebut. Terdapat banyak model pembelajaran saintifik diantaranya model *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah), model *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), model pembelajaran berbasis *inkuiri*, dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dari beberapa model pembelajaran yang telah disebutkan, terdapat

model yang sangat cocok untuk beberapa permasalahan yang ada, yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* Model pembelajaran *discovery learning* ini membuat siswa aktif dan harus berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Sehingga mau tidak mau siswa akan berinteraksi dengan siswa lainnya untuk memecahkan masalah yang terjadi. Artinya disini siswa diajarkan bagaimana cara menemukan kebenaran ilmiah bukan opini apalagi fitnah didalam fenomena yang terjadi.

Untuk membuktikan serta memperkuat pendekatan saintifik perlu diaplikasikan pembelajaran berbasis penemuan/penemuan (*discovery learning*). *Discovery learning* menurut Ridwan Abdullah Sani (2013 : 97) adalah proses belajar dimana siswanya dituntut untuk menganalisis dan mengorganisasi cara belajar dalam menemukan konsep, dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya. *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa mencari masalah-masalah berdasarkan fakta dan mengidentifikasi masalah tersebut sehingga dapat menemukan konsep pembelajarannya sendiri. Tujuan dengan digunakannya pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *discovery learning* ialah supaya pembelajaran lebih efektif dan lebih atraktif. Peserta didik akan penasaran dan pengetahuannya akan bertambah luas, para peserta didik mampu memecahkan masalah dari suatu permasalahan dan interaksi sosial dengan guru bisa terjalin dengan baik. Tahapan pembelajaran *discovery learning* menurut Ridwan abdullah Sani (2013 : 98) adalah sebagai berikut: 1). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran; 2). Guru membagi petunjuk praktikum/eksperimen; 3). Peserta didik melaksanakan

eksperimen di bawah pengawasan guru; 4). Guru menunjukkan gejala yang diamati; 5). Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen.

Hal tersebut ditambah dengan adanya penelitian yang lain dari peneliti sebelumnya yang dilakukan Ririanti dengan judul Efektivitas penggunaan modul larutan penyangga berbasis *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan model *discovery learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Selanjutnya dari peneliti lainnya yaitu Diantini dengan judul efektivitas model *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan *generating* materi elektrolit dan non-elektrolit. Bahwa rata-rata n-Gain kemampuan *generating* dengan model *discovery learning* berbeda secara signifikan dibandingkan rata-rata n-Gain kemampuan *generating* dengan pembelajaran konvensional, dan penerapan model *discovery learning* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit efektif meningkatkan kemampuan *generating* . Dan dikuatkan lagi dengan penelitian dari Dhaifina Trias Sukawati dengan judul efektivitas model *discovery learning* pada materi larutan penyangga dalam meningkatkan keterampilan mengelompokkan dan mengomunikasikan. Model *discovery learning* pada materi larutan penyangga efektif dalam meningkatkan keterampilan mengelompokkan dan keterampilan mengomunikasikan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian serupa dengan judul **“Efektivitas Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi tata cahaya dalam pengambilan gambar di SMK 2 Sampang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari batasan masalah di atas dapat dibuat suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada materi tata cahaya dalam pengambilan gambar kelas XI MM SMK 2 Sampang?
2. Bagaimana aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada materi tata cahaya dalam pengambilan gambar kelas XI MM SMK 2 Sampang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada efektivitas penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada materi tata cahaya dalam pengambilan gambar kelas XI MM SMK 2 Sampang.
2. Untuk mengetahui aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran *discovery learning* pada materi tata cahaya dalam pengambilan gambar kelas XI MM SMK 2 Sampang.

1.4 Batasan Penelitian

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian, baik tenaga, biaya, maupun waktu, agar lebih terarah, maka penelitian membatasi permasalahan pada :

1. Pada mata pelajaran desain grafis percetakan dalam Kompetensi Dasar (KD) memahami dasar desain grafis percetakan.

2. Hasil Belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.
3. Sasaran Penilaian adalah siswa kelas XI MM di SMK 2 Sampang.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* efektif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dikemukakan beberapa manfaat yaitu :

1. Teoritis

Penelitian ini akan menambah ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran di khasanah ilmu pengetahuan dan menambah penelitian di bidang Pendidikan Informatika.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan masukan serta perbandingan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di bidang desain grafis percetakan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas

b. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan timbal balik yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran desain grafis percetakan
2. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di harapkan dapat menarik keaktifan siswa sehingga siswa mampu semangat dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya dan lebih termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam kompetensi produktif MM (Multimedia).