

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lanjutan pendidikan menengah pertama yang mempunyai tujuan utama menyiapkan tenaga kerja yang terampil, profesional, dan berdisiplin tinggi sesuai dengan tuntutan dunia kerja. SMK memiliki beberapa bidang keahlian seperti yang telah diatur didalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 024/H/KR/2022 tentang konsentrasi keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka. Salah satunya yaitu seni dan ekonomi kreatif dengan program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Peserta didik kelas X Jurusan DKV memiliki banyak mata pelajaran yang tersedia diantaranya adalah mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, yang merupakan mata pelajaran terbaru dari sebelumnya Dasar Desain Grafis pada Kurikulum 2013.

Mata pelajaran ini mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) terkhususnya sketsa dan ilustrasi di elemen kelima yaitu agar siswa dapat menyiapkan, mewujudkan, dan membuat ilustrasi dalam perancangan yang kemudian dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual (kemdikbud, 2020). Selain itu kemampuan yang menunjang juga perlu diperhatikan sebab jika hanya mengandalkan bakat dalam menggambar ilustrasi saja tidak cukup bagi seorang *designer* (Anggraini & Nathalia, 2021) serta kebutuhan pembelajaran saat ini yang harus menerapkan indikator keterampilan 4C yaitu *critical thinking and problem solving, communication, collabotarion, creativity* (Trilling & Fadel, 2009). Pada survey yang dilakukan oleh Martin Prosperity Institute menyatakan bahwa Global Creativity Index (GCI) tahun 2015, Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara (Florida & King, 2015). Maka dari permasalahan tersebut diperlukannya *design thinking* yang secara aktif memungkinkan siswa termotivasi untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, menemukan ide baru, serta menjadikan siswa yang kreatif dan inovatif (Kwek, 2011).

Riski Dwi Indah S, 2024

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Design Thinking memiliki lima aspek pembangun yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Dengan adanya *design thinking* ini diharapkan dapat menciptakan pola pikir yang membangun kepercayaan diri yang mengarah pada kreativitas dan inovasi. Selain itu, *design thinking* juga efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 (Rhinow & Meinel, 2012).

Berdasarkan studi lapangan wawancara guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan angket siswa kelas X jurusan DKV SMKN 11 Bandung dan SMKN 15 Bandung, mendapatkan hasil mengenai kesulitan selama pembelajaran. Guru mengatakan bahwa seringnya merasa kesulitan selama pembelajaran, sebab siswanya cenderung pasif, sering kali motivasi belajar yang menurun dari siswa sehingga menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian mengenai media pembelajaran siswa, guru mengatakan bahwa beliau lebih sering menggunakan Power Point (PPT), modul dan sesekali dengan video. Lalu dilihat dari angket siswa, Sebanyak 44% siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, sebanyak 94% siswa mengatakan sulit mengerti materi pembelajaran dalam bentuk narasi dan sebanyak 88,2% siswa merasa nyaman apabila pembelajaran menggunakan media digital.

Maka dari itu pembuatan media pembelajaran juga sangat diperlukan sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Menurut Munadi (2008) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari narasumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pentingnya media pembelajaran pun dikemukakan oleh Dale (Pramesti Vidya Bhakti Eva et al., 2020) bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal saja, sehingga guru harus menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat pendukung lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar (Sadiman, 2008). Sehingga sejalan dengan hal tersebut berdasarkan hasil angket siswa terdapat sebanyak 91,2%

Riski Dwi Indah S, 2024

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyatakan lebih mengerti materi pelajaran apabila berupa gambar daripada berupa teks narasi. Adapun macam-macam media pembelajaran abad 21 saat ini yaitu media yang mengkombinasikan teknologi, berupa media digital.

Salah satunya yaitu dengan merancang media pembelajaran menggunakan komik digital. Media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa, serta meningkatkan kemampuan dan menciptakan minat belajar pada siswa (Sudjana, N., & Ahmad, 2005). Selain penuh dengan gambar, komik juga mampu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Tri Kurnia W, 2012). Komik itu sendiri merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharapkan mau membaca tanpa perasaan terpaksa atau harus dibujuk terlebih dahulu (Sudjana, N., & Ahmad, 2005). (Saniyah, n.d.) mengungkapkan berdasarkan hasil survey yang dilakukan Litbang Kompas yaitu berupa data yang mengindikasikan mayoritas peminat Manga (komik Jepang) adalah remaja kurang dari 25 tahun. Dilihat dari data tersebut komik sangat cocok sekali dijadikan sebagai media pembelajaran siswa. Begitu pula penerapan digital reading yang telah terjadi pada komik, dengan mendorong revolusi komik untuk mengikuti gaya sesuai teknologi komunikasi saat ini. Sehingga memunculkan istilah baru yang dikenal dengan komik digital. Menurut Arwan Syarief, S.T, M.A., seorang Analisis Kebijakan Ahli Muda Direktorat Sekolah Dasar melalui Webinar Digitalisasi Sekolah: Tantangan dan Terobosan mengatakan digitalisasi akan mempermudah proses belajar siswa karena para siswa dapat mengakses bahan ajar ataupun bahan ujian dalam satu jaringan (kemdikbud, 2021).

Perancangan media pembelajaran harus diikuti dengan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan ke siswa (Muzaidin & Santoso, 2016). Model *Problem Based Learning* (PBL) mendukung pembelajaran berbasis pengalaman pendidikan yang aktif dan eksperensial (Savery, J.R. & Duffy, 1995) sekaligus menantang seorang siswa agar dapat belajar, bekerja sama dengan

Riski Dwi Indah S, 2024

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelompok untuk mencari solusi dari sebuah masalah yang nyata (Kwan, 2009). Rentensi ingatan yang dihasilkan pada pelajaran pun akan berdampak jangka panjang diiringi dengan pengembangan kemampuan keterampilan (Barbieri et al., 2020).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani Dina Pertiwi, Isnani Juni Fitriyah dan Ria Mustikasari pada tahun 2020. Judul “*The Development of Comic-Based Global Warning Science Teaching Material Using Problem-Based Learning (PBL)*”. Hasil penelitian menunjukkan kategori layak dengan persentase validitas dan kelayakan materi sebesar 93,1%, keterbacaan materi sebesar 95,3% dan penilaian media 83,9%. Mengartikan bahwa komik dengan PBL sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mudah dipahami bagi siswa.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Anak Agung Ayu Made Liniasari, Kadek Yudiana, dan I Ketut Dibia pada tahun 2021. Judul “*Comic-Based Learning Media with the Topic of Natural Resources*”. Hasil penelitian tersebut mendapatkan skor 4.80 dari ahli materi, 4.79 dari ahli media, dan 4.88 dari ahli praktisi. Ketiga skor tersebut dapat dikategorikan “sangat baik” serta penggunaan komik berbasis model PBL tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Penggabungan media komik digital dengan model PBL akan sangat cocok dikarenakan PBL berupa model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Yang kemudian permasalahan tersebut diambil dari kehidupan sehari-hari (Nurchurifiani & Zulianti, 2021). Begitu pula dengan adanya media komik yang mempunyai kelebihan dalam memvisualisasikan gambar dan teks melalui cerita yang terkandung didalamnya, sehingga dapat menghidupkan suasana belajar siswa yang lebih menarik dan tidak lagi terfokus pada pembelajaran dari guru saja melainkan siswa akan dituntut untuk membaca. Maka dari itu peneliti akan melakukan sebuah penelitian mengenai “Rancang Bangun Media Pembelajaran Komik Dengan Model *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan *Design Thinking* Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”.

Peneliti akan menggunakan metode pengembangan *Research and Development*

Riski Dwi Indah S, 2024

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran digital berbasis komik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital yang sesuai dengan model Problem-Based Learning berbasis aplikasi dengan materi Sketsa dan Ilustrasi?
2. Bagaimana pengaruhnya media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi menggunakan *Problem-Based Learning* pada mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual terhadap peningkatan *design thinking* siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi untuk kelas X program Keahlian DKV mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari yang direncanakan, maka peneliti menetapkan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus kepada kemampuan *Design Thinking* siswa, aspek yang akan diteliti adalah sketsa dan ilustrasi.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa SMK X jurusan DKV dengan Mata Pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual.
3. Penelitian ini dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan software Clip Studio Paint dan App Invertor Kodular.
4. Penelitian ini menghasilkan media dalam bentuk aplikasi android

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik digital yang sesuai dengan model pembelajaran Problem-Based Learning berbasis aplikasi dengan materi Sketsa dan Ilustrasi
2. Untuk mengetahui pengaruhnya media pembelajaran komik berbasis digital menggunakan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual terhadap peningkatan *design thinking* siswa.
3. Mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi untuk kelas X program keahlian DKV mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan rujukan yang bermanfaat bagi dunia akademisi terkhususnya bagi peneliti yang di kemudian hari untuk memberikan inovasi dalam pengembang media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi.
 - b. Dapat memberikan rujukan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengguna, pengguna dapat memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran dan membantu para pengguna sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi peneliti, peneliti mendapatkan pengalaman dalam membuat media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dan disertai beberapa lampiran. Adapun struktur penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini di dalamnya memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab I juga berguna sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembangan pada bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori

Pada bab ini memuat teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian yang memiliki kaitan dengan masalah pada penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisikan jenis metode penelitian yang digunakan, metode ini juga digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan didalamnya berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

Bab V Kesimpulan

Pada bab ini berisikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilakukan.