

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejatinya, pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan akan terus berkembang mengikuti zaman karena pendidikan tidak akan pernah padam. Pada zaman Revolusi Industri 4.0 pendidikan menjadi garda depan untuk terjadinya suatu perubahan.

Pada saat ini banyak sekali permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia yaitu sarana dan prasarana yang buruk, biaya pendidikan yang mahal, banyak sekolah yang tidak/kurang memanfaatkan alat-alat pendukung pengajaran, rendahnya kompetensi guru dalam kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional, serta KBM dikelas masih menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Sarana dan prasarana yang buruk seperti: Dari seluruh sekolah di Indonesia, 90.749 ruang kelas mengalami rusak berat dan 60.760 ruang kelas rusak total. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); Dari 214.409 sekolah SD/SMP/SM (negeri dan swasta), hanya 144.293 sekolah yang memiliki perpustakaan. Dari 144.293 perpustakaan, 6.436 perpustakaan mengalami rusak berat dan 5.529 perpustakaan rusak total. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); Dari 214.409 sekolah SD/SMP/SM (negeri dan swasta), hanya 50.150 sekolah yang memiliki laboratorium *science*. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); Kondisi sekolah dan kelas banyak yang tidak memenuhi standar fasilitas, unsur kenyamanan belajar, keamanan serta kesehatan murid. Ini melanggar ketentuan Permendiknas no. 24 tahun 2007 mengenai ketentuan sarana dan prasarana.; Buku pelajaran sering tidak terseleksi dengan baik. Banyak yang tidak memenuhi kriteria pedagog yang baik dan kesalahan-kesalahan teknis percetakan.; Banyak sekolah yang tidak/kurang memanfaatkan alat-alat pendukung pengajaran (seperti alat peraga, proyektor, multimedia, dll).

Pada saat ini terdapat permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia salah satunya yaitu indeks kreativitas Indonesia yang masih kecil. Kreativitas

Indonesia dari tahun 2015 termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia.

Menurut survey yang dilakukan oleh Martin Prosperity Insititute tentang *Global Creativity Index* atau yang disingkat GCI 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. Survei yang dilakukan Martin Prosperity Institute ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, talent dan toleransi. Teknologi menjadi indikator utama karena mengendalikan pertumbuhan industri. Talent atau kapasitas sumber daya manusia ikut diperbandingkan karena dianggap mempengaruhi perkembangan teknologi dan pertumbuhan ekonomi. Toleransi digunakan sebagai indikator tambahan untuk melihat bagaimana mobilisasi teknologi dan keuntungan ekonomi yang diperoleh. Secara keseluruhan laporan ini menempatkan Australia sebagai negara terbaik menggantikan Swedia. Amerika tetap berada di urutan kedua, Selandia Baru peringkat tiga, Kanada peringkat empat dan dua negara lain, yakni Denmark dan Finlandia berada di urutan lima.

Tabel 1.1

Peringkat Negara dalam *Global Creativity Index* yang Dibuat oleh Martin Prosperity Institute pada Tahun 2015

THE GLOBAL CREATIVITY INDEX					
Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	GCI
111	Pakistan	100	110	54	0.240
112	Kyrgyz Republic	100	74	94	0.240
113	Cambodia	87	118	78	0.213
114	Tajkistan	106	90	85	0.205
115	Indonesia	67	108	115	0.202
116	Albania	83	90	118	0.197
117	Uganda	-	108	109	0.197

118	Egypt	93	66	134	0.196
119	Niger	-	132	89	0.185
120	Morocco	78	98	120	0.178

Dalam tabel di atas dapat dilihat, Indonesia menduduki peringkat ke 115, hal ini terjadi karena ketiga indikator masih belum tercapai dengan baik, makin besar angka yang diperoleh dalam indikator teknologi, talenta dan toleransi maka makin kecil nilai yang akan didapatkan. Menurut data dari PISA atau *Programme for International Student Assessment* yang dirilis tahun 2015 dan digagas oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), Indonesia menduduki peringkat ke 63 dari 72 peserta dari segi pendidikan.

Pada zaman yang serba modern ini, digitalisasi informasi tidak dapat dihindari karena IPTEK yang sudah berkembang, manusia sangat mudah sekali untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan karena dengan adanya digitalisasi informasi ini berbagai informasi, kabar, atau berita telah berubah dari format analog menjadi format digital sehingga lebih mudah untuk diproduksi, disimpan, dikelola, dan didistribusikan. Terjadinya digitalisasi informasi ini menambah nilai lebih khususnya pada bidang pendidikan, karena pada saat ini banyak sekali inovasi-inovasi dari media pembelajaran atau *learning aid* contohnya seperti *e-Book*, *e-Library*, *e-Modul* dan lain sebagainya. Dapat dikatakan bahwa pendidikan di Indonesia akan berubah menjadi ke arah yang lebih baik jika inovasi dari berbagai media pembelajaran ini digunakan dengan tepat.

Mayoritas pendidikan di Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah, hal ini dapat membuat siswa sulit untuk mengingat materi-materi yang diberikan oleh guru karena siswa menjadi pasif. Media pembelajaran menjadi salah satu cara atau alternatif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna baik bagi guru maupun siswa, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan informasi dalam bentuk pengetahuan yang

berasal dari mana saja. Di era globalisasi saat ini peran aktif siswa sangat dibutuhkan agar bisa mencari ilmu sebanyak-banyaknya tanpa banyak bergantung dari guru. Salah satu media pembelajaran yang sangat digemari oleh berbagai kalangan khususnya di kalangan anak muda yaitu infografis. Infografis adalah suatu cara baru dalam penyampaian informasi yang cukup efektif modern ini. Infografis merubah data-data teks menjadi mudah dimengerti lewat berbagai teknik visualisasi data yang menarik. Banyak sekali akun-akun pada social media yang menggunakan infografis menjadi alat untuk menyampaikan informasi secara sederhana, menarik serta singkat seperti tirto.id, Mojok. Para pembaca dari infografis yang ada di social media ini mayoritasnya adalah kalangan anak muda, dari anak-anak SMA/SMK hingga mahasiswa pasti mem-follow akun yang berisi berita yang dikemas dengan infografis. Infografis membantu publik luas untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan cepat. Melalui visualisasi grafis data yang menarik, pesan-pesan kebijakan yang ingin disampaikan diharapkan lebih mudah mendapat perhatian dari audiens. Hal ini mengacu kepada beberapa hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa mata manusia lebih cepat menangkap informasi yang tersaji dalam bentuk visual (grafis) daripada dalam bentuk tekstual, lalu kemudian cenderung menaruh atensi lebih besar untuk membaca isi pesan yang disampaikan.

Perkembangan infografis pada saat ini sangat luar biasa karena portal berita online banyak sekali yang menggunakan infografis pada artikel-artikel mereka, penggunaan infografis dapat diaplikasikan dalam presentasi, laporan tahunan, konten penelitian, blog, dan newsletter. Ini akan membuat orang tertarik karena ia memberi tahu mereka cerita menggunakan elemen visual yang akan menjaga kepentingan mereka menyediakan mereka dengan informasi yang dapat diserap dalam sekejap. Sebuah infografis memberikan kemudahan bagi pembaca dan lebih *memorable*, penggunaan warna-warna yang cerah dan grafis yang menarik ini memungkinkan infografis untuk diingat oleh banyak orang. Itulah mengapa iklan di televisi lebih mudah diingat dan efektif karena menggunakan presentasi visual.

Menurut penelitian Aldilla (2017:151) dkk yang berjudul “*Infografis Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA*”, dari hasil penelitian tersebut materi yang disajikan dengan media pembelajaran

infografis dapat mengurangi kompleksitas dari materi pembelajaran, siswa pun dapat menyerap informasi yang diberikan dengan lebih baik karena *layout* serta desain yang terdapat pada infografis berisi beberapa pembahasan dan rangkuman dari materi.

Selain itu terdapat pula penelitian tentang infografis yang dibuat oleh Erwin Sopian (2016:53) berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Infographic Berbasis Animasi 2D terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan*", berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan infografis dengan yang tidak.

Peneliti memilih mata pelajaran Dasar Desain Grafis karena pada mata pelajaran ini siswa tidak membuat produk hasil karya mereka yang bisa disebarluaskan, siswa hanya disuruh membuat desain tentang tata letak berupa garis, bidang, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang dimana tidak bisa disebarluaskan kepada kalangan luar. Mayoritas tugasnya pun banyak yang berbentuk kognitif, isi materi menjadi kurang aplikatif dan dari siswapun kurang bisa mengembangkan kreativitasnya dalam membuat suatu ilustrasi atau desain.

Peneliti memilih tempat di SMKN 1 Cimahi karena disana terdapat jurusan RPL, dimana para siswa mempelajari mata pelajaran "Dasar Desain Grafis" dan tentunya siswa bisa membuat desain grafis sederhana yang berbentuk *digital* menggunakan *software*.

Peneliti ingin mengetahui sejauhmana pengaruh media pembelajaran infografis berbasis flat design ini terhadap siswa dalam meningkatkan kompetensi dirinya agar menjadi lebih kreatif. Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Flat Design Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa (*Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X di SMKN 1 Cimahi*)".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah ke dalam dua bagian yaitu menjadi rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Efektivitas

Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Flat Design dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa?”. Diturunkan kepada rumusan masalah khusus sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam mata pelajaran dasar desain grafis pada aspek *fluency*?
2. Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam mata pelajaran dasar desain grafis pada aspek *flexibility*?
3. Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam mata pelajaran dasar desain grafis pada aspek *originality*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan latar belakang masalah dan rumusan masalah, peneliti merumuskan tujuan penelitian ke dalam dua bagian yaitu menjadi tujuan penelitian umum dan tujuan penelitian khusus. Tujuan penelitian secara umum dalam penelitian ini adalah “Mendeskripsikan Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Flat Design dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa”. Dengan tujuan penelitian khusus sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menganalisis hasil penerapan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *fluency*
2. Mengetahui dan menganalisis hasil penerapan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *flexibility*
3. Mengetahui dan menganalisis hasil penerapan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *originality*

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam lingkup pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat membantu bahan kajian dan memberikan sebuah wawasan, informasi dan deskripsi yang jelas tentang pengaruh penerapan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Bagi siswa penerapan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa.

b. Bagi pendidik

Dapat memberikan gambaran baru secara menyeluruh bagi pendidik bagaimana media pembelajaran infografis berbasis *flat design* diterapkan dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti agar menghasilkan lulusan yang kreatif.

c. Bagi peneliti

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta menjawab pertanyaan bagi peneliti mengenai efektivitas media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang efektivitas media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Flat Design* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018 dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka berisi tentang teori-teori yang terkait dengan variabel-variabel yang ada dalam penelitian, diantaranya Media Pembelajaran, Infografis, *Flat Design*, Kreativitas Siswa dan Mata Pelajaran Desain Grafis. Serta penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang penjelasan terkait penelitian yang terdiri dari desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen penilaian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi temuan deskripsi temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan, implikasi dan rekomendasi berisi tentang penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian serta saran bagi pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan, pengguna hasil penelitian serta penelitian selanjutnya yang tertarik untuk penelitian yang serupa.