

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mengembangkan dirinya dan menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan tujuan mencerdaskan dan mengembangkan kemampuan individu secara berkelanjutan sepanjang hayat.

Pendidikan di negara Indonesia menerapkan sistem wajib belajar selama 12 tahun, mulai dari SD, SMP, SMA/ SMK sederajat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik secara khusus untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai

---

<sup>1</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

dengan tuntutan kebutuhan dan persyaratan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.<sup>2</sup> Dalam hal ini, siswa SMK dibekali pengetahuan dan keterampilan untuk menyiapkan lulusan yang siap bekerja sesuai dengan bidangnya.

Implementasi kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/ 2023. Penerapan kurikulum merdeka pada jenjang SMK/ MAK diawali dengan penataan ulang Spektrum Keahlian SMK/MAK.<sup>3</sup> Spektrum Keahlian adalah daftar bidang dan program keahlian SMK yang disusun berdasarkan kebutuhan dunia kerja yang meliputi: dunia usaha, dunia industri, badan usaha milik negara/ badan usaha milik daerah, instansi pemerintah atau lembaga lainnya serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya. Dalam penataan ulang spektrum keahlian SMK/MAK tersebut, terdapat 10 bidang keahlian, 50 program keahlian, dan 128 konsentrasi keahlian.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Lampiran I Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Nomor 20 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Teknis Bantuan Pemerintah Fasilitas Sekolah Menengah Kejuruan yang Dikembangkan Menjadi Pusat Keunggulan (*Center Of Excellence*) Prioritas Sektor Lainnya Tahun 2020

<sup>3</sup> Keputusan Mendikbudristek RI nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/ 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, h.24

<sup>4</sup> Hasil analisis dokumen Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kemendikbudristek No.024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka



Gambar 1. 1 Penataan Ulang Spektrum Keahlian SMK/MAK

Dimana dalam penataan ulang spektrum keahlian tersebut terjadi konversi konsentrasi keahlian SMK/MAK dari kompetensi keahlian SMK/MAK yang diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 06/D.D5/KK/2018.<sup>5</sup> Salah satunya adalah Kompetensi Keahlian Multimedia, Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika, Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi, dikonversi menjadi Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual, Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, Bidang Keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif.

Tabel 1. 1 Konversi Kompetensi Keahlian Multimedia berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kemendikbudristek No.024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka

Kompetensi Keahlian (Perdirjen Dikdasmen Nomor 06/D.D5/KK/2018)	Konsentrasi Keahlian (Kurikulum Merdeka)
3.1.3 Multimedia	10.2.1 Desain Komunikasi Visual
	10.6.1 Animasi
	10.5.2 Produksi dan Siaran Program Televisi
	10.5.3 Produksi Film
	4.1.2 Pengembangan Gim

<sup>5</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kemendikbudristek No.024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka, h. 17

SMK Grafika Desa Putera Jakarta merupakan salah satu sekolah yang mengalami perubahan kurikulum dan spektrum SMK/MAK tersebut. Pada tahun ajaran 2022/ 2023 di SMK Grafika Desa Putera Jakarta kelas X terdapat 2 konsentrasi keahlian, yaitu Desain Komunikasi Visual dan Teknik Grafika yang menerapkan kurikulum merdeka, sedangkan di kelas XI terdapat 3 kompetensi keahlian, yaitu Multimedia, Desain Grafika, dan Produksi Grafika yang menerapkan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur penulis dengan Ibu HN, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Grafika Desa Putera Jakarta, dalam rangka mengikuti peraturan pemerintah terkait implementasi kurikulum merdeka dan perubahan spektrum SMK/MAK di tahun ajaran 2022/ 2023, SMK Grafika Desa Putera membuka jurusan baru, yaitu Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual sebagai pengganti Kompetensi Keahlian Multimedia. Salah satu dampak dari perubahan spektrum tersebut adalah berubahnya mata pelajaran produktif.<sup>6</sup>

Tabel 1. 2 Perbandingan Mata Pelajaran Produktif

<b>Kompetensi Keahlian Multimedia</b>	<b>Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual</b>
Desain Grafis Percetakan	Desain Publikasi
Desain Media Interaktif	Komputer Grafis
Animasi 2D dan 3D	Fotografi
Teknik Pengolahan Audio dan Video	Videografi
Produk Kreatif dan Kewirausahaan	Produk Kreatif dan Kewirausahaan

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu HN, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Desa Putera Jakarta.

Hal ini menimbulkan adanya kesenjangan terkait kebutuhan pembelajaran di tahun ajaran berikutnya ketika siswa kelas X naik ke kelas XI di tahun pelajaran 2023/ 2024, pada mata pelajaran kejuruan, salah satunya mata pelajaran Desain Publikasi.

Desain Publikasi merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan dalam Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual. Dalam mata pelajaran desain publikasi, siswa mempelajari tentang bagaimana merancang hingga membuat konsep karya desain publikasi *indoor/ outdoor*. Peserta didik juga mempelajari tentang bagaimana mempresentasikan konsep dasar *branding* dan komunikasi pemasaran dengan desain publikasi, hingga menghitung biaya produksi desain.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Desain Publikasi di SMK Grafika Desa Putera, dapat disimpulkan bahwa terdapat buku elektronik Desain Publikasi yang disediakan pemerintah, namun tidak semua materi dapat diakses, hanya bab I dan bab II saja dimana materi tersebut merupakan materi di kelas X, sehingga belum ada media pembelajaran untuk memfasilitasi mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI Konsentrasi Keahlian DKV tahun ajaran yang akan datang (tahun pelajaran 2023/ 2024).<sup>8</sup> Lebih lanjut guru pengampu mata pelajaran Desain Publikasi mengatakan bahwa belum direncanakan untuk membuat media

---

<sup>7</sup> <https://www.smkn1bmj.sch.id/read/32/desain-komunikasi-visual> diakses pada Januari 2023

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Ibu HN, guru mata pelajaran Desain Publikasi Kelas XI di SMK Desa Putera Jakarta.

pembelajaran mata pelajaran Desain Publikasi Kelas XI tahun pelajaran 2023/ 2024. Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran mata pelajaran Desain Publikasi yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran tersebut.

Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004, yaitu *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”*.<sup>9</sup> Artinya, teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Berdasarkan definisi tersebut, tujuan dari teknologi pendidikan adalah memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu menyediakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Hal ini menjadi solusi atas permasalahan yang telah dikemukakan di atas.

Ditinjau dari segi materinya, materi mata pelajaran Desain Publikasi di Kelas XI Semester I bersifat linear dimana membahas tentang *client brief* dalam perancangan desain publikasi *indoor/ outdoor*, pembuatan desain sesuai *client brief*, dan evaluasi karya desain sesuai *client brief*. Pelaksanaan pembelajaran dalam mata pelajaran Desain Publikasi

---

<sup>9</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 31.

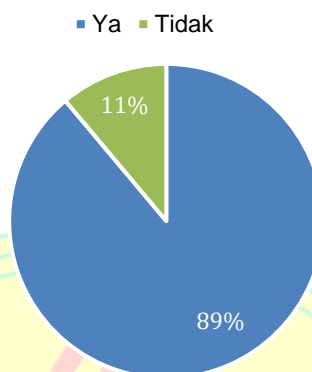


menggunakan model pembelajaran *project based learning* dimana memadukan antara teori dan kegiatan praktikum untuk menghasilkan sebuah karya desain publikasi *indoor/ outdoor*.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada peserta didik kelas X SMK Grafika Desa Putera, Jurusan Desain Komunikasi Visual yang pada tahun pelajaran 2023/ 2024 menjadi peserta didik kelas XI, kemampuan mereka dalam mendesain karya publikasi beragam dengan menggunakan aplikasi sesuai kemampuannya masing-masing. Adapun harapan mereka terhadap mata pelajaran Desain Publikasi di kelas XI nantinya adalah materi yang disajikan lebih detail dan memberikan contoh yang relevan, selain itu mereka berharap lebih banyak kegiatan praktikum agar lebih memahami dan terbiasa membuat karya desain publikasi.

Maka dari itu, dalam rangka memfasilitasi kebutuhan belajar tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai, yaitu panduan praktikum mata pelajaran Desain Publikasi untuk kelas XI Semester I guna menunjang kegiatan praktikum peserta didik. Hal ini didukung dengan pendapat peserta didik bahwa mereka memerlukan sebuah panduan praktikum untuk memfasilitasi belajarnya dalam mata pelajaran Desain Publikasi di kelas XI, yang dapat dilihat pada diagram berikut.

Apakah kamu memerlukan sebuah panduan praktikum dalam mata pelajaran desain publikasi? Khususnya untuk di kelas XI nanti



Gambar 1. 2 Analisis Kebutuhan Panduan Praktikum

Panduan praktikum termasuk dalam salah satu kategori bahan ajar menurut Rowntree (1996).<sup>10</sup> Lebih lanjut Rusnelly, dkk (2022 : 24) mendefinisikan panduan praktikum merupakan salah satu media pembelajaran yang berisi langkah-langkah atau petunjuk kinerja praktikan pada saat melaksanakan kegiatan praktikum secara urut. Adapun menurut Tuan dan Akbari (2021) dengan adanya buku panduan praktikum dapat memudahkan pembelajar dalam membimbing pemelajar pada saat melaksanakan kegiatan praktikum.<sup>11</sup> Dengan demikian, penggunaan panduan praktikum dalam kegiatan praktikum akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

<sup>10</sup> Ida Malati Sadjati, *Modul 1 Hakikat Bahan Ajar*, <http://repository.ut.ac.id/4157/1/IDIK4009-M1.pdf>, (Universitas Terbuka, 2012), h.10

<sup>11</sup> Rusnelly Isrika Rz, Jodion Siburian, Afreni Hamidah, *Uji Kelayakan Panduan Praktikum Genetika Materi DNA Berbasis Inkuiri Terbimbing*, *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, Vol. 6 No. 1, 2022, h. 24



Panduan praktikum menjadi media yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan praktikum agar dapat membantu pemelajar dalam mencapai ketuntasan belajar, menumbuhkan kebiasaan bekerja ilmiah, dan memberikan umpan balik pada pembelajar dalam menyusun rancangan pembelajaran yang lebih bervariasi dan bermakna (Lestari, 2014).<sup>12</sup> Penyusunan panduan praktikum harus dapat membuat pemelajar mampu mengelola pengetahuan yang diperoleh secara mandiri, dapat membantu pemelajar mengembangkan keterampilan belajar dan keterampilan psikomotoriknya.<sup>13</sup> Dalam hal ini, panduan praktikum yang baik memiliki peranan penting untuk mengaktifkan pemelajar dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan proses belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Panduan Praktikum pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Kelas XI di SMK Grafika Desa Putera”. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah panduan praktikum, dimana penelitian ini dibatasi untuk mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI Semester I, yang memuat materi tentang desain publikasi *indoor/ outdoor*. Produk penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar peserta didik dalam kegiatan praktikum mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI pada tahun pelajaran 2023/ 2024 dan dapat

---

<sup>12</sup> Vani Amaliah Abu, Yusminah Hala, Halifah Pagarra, *Pengembangan Panduan Praktikum Teknologi Fermentasi pada Mahasiswa Biologi Universitas Cokroaminoto Palopo*, Prosiding Seminar Nasional Biologi VI, h. 780

<sup>13</sup> Rusnelly Isrika Rz, Jodion Siburian, Afreni Hamidah, *Op.Cit.*, h. 25

meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat karya desain publikasi *indoor/ outdoor* sesuai dengan *client brief* sesuai dengan tujuan mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI Semester I.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis keadaan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa kendala yang dialami guru dengan adanya perubahan spektrum program kejuruan?
2. Bagaimana rencana pembelajaran pada mata pelajaran desain publikasi kelas XI di SMK Grafika Desa Putera di tahun ajaran 2023/2024?
3. Media apa yang sesuai untuk memfasilitasi mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI di SMK Grafika Desa Putera?
4. Bagaimana proses mengembangkan panduan praktikum pada mata pelajaran desain publikasi kelas XI di SMK Grafika Desa Putera?

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi sebelumnya, ruang lingkup Pengembangan Panduan Praktikum Desain Publikasi akan difokuskan sebagai berikut:

#### 1. Batasan masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini pada rumusan masalah no. 4, yaitu bagaimana proses mengembangkan Panduan Praktikum Desain Publikasi untuk siswa kelas XI SMK Grafika Desa Putera pada mata pelajaran Desain Publikasi, Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah panduan praktikum.

#### 2. Materi

Penelitian pengembangan panduan praktikum Desain Publikasi ini dibatasi untuk Kelas XI Semester I, di mana terdapat materi *client brief* dalam perancangan karya desain publikasi, membuat karya desain publikasi *indoor/ outdoor* berdasarkan *client brief*, dan evaluasi hasil karya desain publikasi *indoor/ outdoor*.

#### 3. Sasaran

Panduan praktikum Desain Publikasi ini ditujukan untuk siswa kelas XI SMK Desa Putera, Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (tahun pelajaran 2023/ 2024).

#### 4. Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Grafika Desa Putera, Jl. Komp. Desa Putera No.5, RT.7/RW.5, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan 12640.

#### D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk panduan praktikum pada mata pelajaran Desain Publikasi kelas XI Semester I Program Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Grafika Desa Putera.

#### E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini menjadi bahan kajian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.
  - b. Penelitian ini dapat memperluas kajian mengenai konsep panduan praktikum untuk memfasilitasi belajar.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik  
Penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran guna memfasilitasi kegiatan praktikum Desain Publikasi peserta didik yaitu panduan praktikum yang menyajikan langkah sistematis untuk membuat karya desain publikasi *indoor/ outdoor* sesuai dengan *client brief* sesuai dengan tingkat kecepatan belajarnya masing-masing.

b. Bagi Guru Pengampu

Penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru pengampu dalam memberikan pengarahan dan bimbingan saat pelaksanaan kegiatan praktikum sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Desain Publikasi yang sebelumnya belum dikembangkan. Selain itu, dapat menjadi referensi untuk pengembangan panduan praktikum untuk mata pelajaran lainnya.

