

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Ilmu pendidikan saat ini berkembang dengan pesat, sehingga teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting untuk diterapkan dalam pendidikan khususnya pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan tenaga pendidik dalam mentransferkan ilmu kepada peserta didik. Sudrajat yang dikutip dari buku Asrul Huda dengan judul “Model Pembelajaran Desain Grafis” bahwa indikator rendahnya mutu pendidikan salah satunya dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih rendah.<sup>1</sup> Dengan hal tersebut maka harus terdapat upaya guna peningkatan hasil belajar. Langkah dalam meningkatkan hasil belajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dengan media pembelajaran dapat membantu tenaga pendidik menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya tenaga pendidik (guru) yang profesional maka akan tercipta peserta didik yang mempunyai kreativitas.

Secara ilmiah, perkembangan anak berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak dapat beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, perkembangan kreativitas anak harus diberikan stimulas

---

<sup>1</sup> Asrul Huda, *Model Pembelajaran Desain Grafis* (Padang: UNP Press, 2018), 2.

mulai dari anak-anak sehingga nantinya ketika dewasa sudah terbiasa memiliki kebiasaan kreatif.<sup>2</sup> Kreativitas adalah potensi seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru dan unik sehingga nantinya orang yang melihatnya dapat terkesan.

Peningkatan kreativitas bisa dimulai dari pendidikan di rumah. Orangtua harus memberikan kesempatan anaknya dalam mengembangkan daya imajinasi dan melatih anak untuk bertanya, menunjukkan keajaiban dunia dan kehebatan alam.<sup>3</sup> Di sekolah peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dunia disekeliling mereka. Anak-anak dilatih terbiasa mencari literatur dari ensiklopedia maupun internet, sehingga dari kecil sudah terbiasa mempunyai inisiatif menyelesaikan persoalan yang dihadapi dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bisa menggunakan logikanya dalam menyelesaikan persoalan tersebut. Dengan terciptanya lingkungan masyarakat yang menghargai kebebasan dan tanggungjawab, maka akan tercipta suatu kreativitas dan inovasi. Berkembangnya kreativitas bisa dimulai dari keluarga, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi. Peningkatan kreativitas penting dalam sistem pendidikan sebagaimana pada kurikulum berbasis kompetensi, bahwa dalam menghadapi tantangan perkembangan IPTEK dan informasi dibutuhkan sumber daya yang mempunyai keterampilan. Kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu sistem pendidikan harus dapat

---

<sup>2</sup> Kurnia Dyah Anggrowati dan Indria Susila Wati, *Perkembangan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-Kanak* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2020), 3.

<sup>3</sup> Dwi Sambada, "Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika dalam Pembelajaran Kontekstual," *Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)* 2, no.2 (Desember 2012), <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/download/167/82>.

merangsang pemikiran logis dan penalaran serta penentuan hasil belajar peserta didik.

Peserta didik merupakan orang atau individu yang memperoleh pelayanan pendidikan berdasarkan dengan bakat, minat potensiya supaya tumbuh dan berkembang dengan baik serta memiliki kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya. Peserta didik perlu disiapkan agar dapat melaksanakan perannya dalam dunia kerja dan bisa menyesuaikannya dengan masyarakat. Pada awalnya dalam bermasyarakat bisa dari lingkungan keluarga, kemudian selanjutnya dari dlingkungan masyarakat.<sup>4</sup>

Saat ini masyarakat mengenal sistem kerja cerdas, jadi masyarakat lebih banyak menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu, dalam mengoptimalkan kreativitas peserta didik maka diterapkan mata pelajaran desain grafis. Desain grafis merupakan suatu bentuk informasi melalui media gambar ataupun teks. Seni desain grafis terdiri dari kemampuan kognitif, dan keterampilan visual, termasuk tipografi, pengolahan gambar dan *page layout*. Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni lukis atau gambar terapan yang memberikan kebebasan kepada perancang untuk memilih, menciptakan atau *memanage* elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Desain grafis

---

<sup>4</sup> Badruddin, *Manajenen Peserta Didik* (Jakarta Barat: PT Indeks, 2014), 22-23.

umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, perfilman dan sebagainya.<sup>5</sup>

Desain grafis sebenarnya merupakan salah satu bagian yang akrab dengan kehidupan manusia pada zaman purba. Bahkan sampai saat ini desain grafis tetap dibutuhkan sebagai media komunikasi visual yang handal. Desain grafis ini digunakan sesuai dengan situasi dan kondisinya. Kalau pada zaman purba grafis berupa bekas telapak sebagai media informasi atau berupa huruf-huruf atau *hierogliphe*, maka pada abad ke-19 sudah berwujud karya poster dan terus berkembang pesat ketika Johannes Gutenberg menemukan mesin cetaknya.

Saat ini, di era teknologi komputer yang paling canggih pun, grafis semakin mengukuhkan eksistensinya dalam pengaturan komunikasi baik melalui media *outdoor*, *indoor* maupun *audio visual*. Seiring dengan majunya ilmu dan teknologi, desain grafis berkembang menjadi tiga fungsi dasar yakni identifikasi, instruksi dan informasi, promosi dan presentasi.<sup>6</sup> Desain grafis memiliki peran yang sangat penting dan sangat berguna dalam mempermudah suatu pekerjaan, baik itu dalam hal pelajaran, promosi lembaga atau pun usaha, dan sebagainya.

Dalam pandangan ilmu komunikasi, desain grafis merupakan suatu metode penyampaian informasi melalui media yang bisa dibaca oleh penglihatan yang berupa tulisan dan gambar, seperti membuat surat kabar,

---

<sup>5</sup> Hadi Gunawan Sakti, "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis," *Realita* 2, no 2 (Oktober 2017): 331-332, <https://docplayer.info/77043916-Pengaruh-media-desain-grafis-berbasis-adobe-photoshop-terhadap-kreativitas-belajar-siswa-kelas-x-pada-mata-pelajaran-desain-grafis.html>

<sup>6</sup> R Kuncoro Wulan Dewojati, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan," *Batavia Air* 7, no. 2 (Agustus 2009):176-177, <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/6633/5693>

dimana dalam membuatnya membutuhkan pengetahuan mengenai pengalaman membaca media supaya dapat mempermudah dalam merancang tata letak dan visual yang sesuai.

Dalam membuat desain promosi media cetak perlu memperhatikan pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni atau estetika. Dalam desain grafis diterapkan komponen dan prinsip desain dalam memproduksi sebuah karya visual.<sup>7</sup> Maka dari itu, terdapat berbagai hal yang menjadi syarat bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan dan kreativitas.

Peranan desain grafis dibutuhkan dalam bidang usaha. Hal ini terbukti dengan banyaknya bidang usaha yang menggunakan keahlian desain grafis sebagai media promosi.<sup>8</sup> Desainer grafis harus dapat mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk sehingga masyarakat tertarik. Seperti halnya dalam pendidikan, pendidkan melakukan pemasaran dengan menggunakan brosur untuk mencari peserta didik, ketika mengadakan event maka diperlukan banner, dan sebagainya. Desain yang menarik dapat menghasilkan keuntungan pada sebuah institusi.

Banyak pendidik yang belum mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasisi teknologi seperti komputer. Sebagian besar kendala yang dihadapi pendidik adalah teknis tentang langkah membuat media pembelajaran elektronik baik dari ranah

---

<sup>7</sup> Murdiaty, Ferawati dan Hita, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada SMA Husni Thamrin," *Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (Mei 2020): 97, <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/1860>.

<sup>8</sup> Dion Eko Valentino dan Yudiansyah, "Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi pada Novena Hotel Bandung," *Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7, no. 2 (Desember 2020): 221, <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/486>.

penguasaan tekni pemrograman maupun tampilan visual atau desain. Selain itu, kendala yang dihadapi sebagian besar yaitu, sarana dan prasarana yang kurang memadai. Oleh karena itu, pendidik pada mata pelajaran desain grafis lebih memfokuskan pada satu media, yaitu CorelDraw. CorelDraw merupakan media pembelajaran yang mudah untuk diterapkan terhadap peserta didik.

CorelDraw merupakan software yang dibuat oleh perusahaan Corel Crop yang digunakan untuk membuat, mengolah dan mencetak objek grafis berformat vektor. Meskipun demikian, CorelDraw juga seringkali digunakan untuk mengolah objek *bitmap* yang bersifat *simple task* atau pekerjaan yang bersifat umum.<sup>9</sup>

Berdasarkan fakta dilapangan bersama Ibu Wulan, dalam mengoptimalkan kreativitas peserta didik di SMK Miftahul Qulub, diadakan mata pelajaran desain grafis. Dengan desain grafis peserta didik dituntut untuk bisa menggunakan komputer dan diasah kemampuannya agar mengeluarkan kreativitasnya. Di SMK Miftahul Qulub mata pelajaran desain grafis sudah berjalan selama kurang lebih 3 tahun. Peserta didik membuat brosur, poster, *name card*, banner, label produk, dan sebagainya sesuai dengan tema yang ditentukan oleh sekolah. Peserta didik di SMK Mifthul Qulub lebih ditekankan ke Tool, yang artinya alat untuk mendesain di Corel Draw. Jadi peserta didik di SMK Miftahul Qulub lebih difokuskan pada satu aplikasi saja, yaitu CorelDraw. Sehingga nantinya aplikasi yang diterapkan peserta didik dapat menciptakan suatu produk yang menarik.

---

<sup>9</sup> Patwiyanto, Sri Wahyuni dan Sumi Agus Prasetyo, *Dasar-Dasar Desain Grafis: Program Keahlian Teknologi Komputer dan Informatika* (Yogyakarta: Andi, 2018), 105.

SMK Miftahul Qulub terdapat istilah PKL (Praktek Kerja Lapangan), namun karena aturan dari sekolah tidak mengizinkan praktek ke luar sekolah karena kawasan pondok pesantren, maka sekolah melibatkan guru-guru produktif untuk membantu peserta didik dalam PKL tersebut. Selama tiga bulan peserta didik melakukan PKL desain grafis. Agar peserta didik semangat untuk berkreasi maka guru akan memberikan penghargaan terhadap peserta didik yang kreasinya bagus dan guru tersebut akan memasarkannya. Jadi mata pelajaran desain grafis dilakukan hanya jurusan TKJ pada kelas IX dan PKL desain grafis dilakukan pada kelas X semester dua. Untuk kelas X semester 1 dan XI semester 1 dan 2 itu lebih difokuskan kejurusan, karena di SMK Miftahul Qulub ini terdiri dua jurusan yaitu, ITL dan TKJ.<sup>10</sup>

Melihat banyaknya alumni dari SMK Miftahul Qulub sudah bekerja di beberapa perusahaan desain grafis yang ada di Pamekasan, walaupun mereka belum lulus mereka sudah ada permintaan dari beberapa perusahaan tersebut yang menginginkan mereka menjadi karyawannya. Maka dari itu, yang menjadi dasar penulis tertarik untuk meneliti tentang “Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub.”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana rancangan optimalisasi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis ?

---

<sup>10</sup>Wulan, Kepala Teknologi Komputer dan Jaringan, SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekaan, Wawancara langsung (05 Mei 2021).

2. Bagaimana implementasi rancangan optimalisasi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis?
3. Bagaimana gambaran keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui rancangan optimalisasi kreativitas peserta didik melalui mata pelajaran desain grafis.
- 2 Untuk mengetahui implementasi rancangan optimalisasi kreativitas peserta didik melalui mata pelajaran desain grafis.
- 3 Untuk mengetahui gambaran keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua kegunaan atau manfaat yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan Teoritis**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang dapat menambah wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta dapat menghasilkan teori mengenai optimalisasi kreativitas peserta didik.

#### **2. Kegunaan Praktis**

Adapun kegunaan secara praktis yang dapat di peroleh dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Bagi IAIN Madura

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Institut Agama Islam Negeri Madura (IAN Madura) secara khusus sebagai tambahan literatur dan perolehan informasi tentang optimalisasi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis.

b. Bagi SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan Khususnya Kepala Sekolah, Guru, Waka Kurikulum, dan Sebagainya.

Penelitian ini sebagai kontribusi keilmuan dalam optimalisasi kreativitas peserta didik melalui mata pelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub polagan Galis Pamekasan yang memang sangat penting untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan agar dapat meningkatkan kreativitas siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi salah satu pengalaman dan bertambahnya ilmu pengetahuan mengenai optimalisasi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis.

## **E. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam interpretasi pada penelitian ini mengenai definisi dari beberapa istilah. Maka penulis menjabarkan beberapa dari definisi istilah yaitu sbagai berikut:

1. Optimalisasi adalah usaha memaksimalkan kegiatan sehingga meweujudkan tujuan yang diinginkan atau yang dikehendaki.
2. Kreativitas adalah potensi seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru dan unik sehingga nantinya orang yang melihat dapat terkesan.

3. Desain Grafis, merupakan salah satu bentuk seni lukis atau gambar terapan yang memberikan kebebasan kepada perancang untuk memilih, menciptakan atau elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Dari definisi diatas, maka dapat ditegaskan yang dimaksud pada judul penelitian “Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Melalui pada Pelajaran Desain Grafis” adalah untuk mengetahui bagaimana mata pelajaran desain grafis sehingga dapat mengoptimalkan atau meningkatkan kreativitas peserta didik di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan. Sehingga nantinya SMK Miftahul Qulub mencetak alumni-alumni yang sudah memiliki skill dalam mendesain dan bisa mengeluarkan kreativitas tersebut untuk membuka usaha.

#### **F. Kajian Terdahulu**

Adanya tujuan penelitian terdahulu yaitu untuk memberikankerangka mengenai kajian empiris dan teoritis terhadap problematika sebagai dasar untuk melakukan pendekatan terhadap permasalahan yang dihadapi, serta dipergunakan untuk memecahkan problematika tersebut.

Berdasarkan tema diatas, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait penelitian sejenis, antara lain;

1. Dari Skripsi tentang "Manajemen Pembelajaran Pada Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo" yang ditulis oleh Mohammad Arif Faishal Alafi menjelaskan bahwa di MAN 1 Ponoogo terdiri dua pelajaran yaitu teori

dan praktek. Program tersebut melakukan kerjasama dengan ITS Surabaya. Dan pada tahap perencanaan pembelajaran tersebut tim yang mengelola pelajaran tersebut membuat RPP, silabus, Prota dan Promes, dimana hal tersebut mengarah pada KMA nomor 184 tahun 2019 yang dikolaborasikan dengan kurikulum pembelajaran dari ITS Surabaya.

Strategi pembelajaran disesuaikan dengan pedoman MA Plus Keterampilan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh tenaga pendidik yang memang mahir dan guru yang mengikuti program *upgrading*. Bentuk kerjasama yang dilakukan sekolah tersebut dengan ITS Surabaya bertujuan dalam peningkatan kualitas tenaga pendidik agar memiliki Keterampilan. Pada program pembelajaran ini tenaga pendidik lebih banyak menerapkan praktek daripada teori. Untuk mengetahui pencapaian pembelajaran multimedia dan desain grafis, maka diadakan evaluasi, yaitu evaluasi teori dan praktek. Tenaga pendidik melakukan evaluasi secara teori pada setiap sub-sub bab materi pelajaran. Sedangkan tenaga pendidik melakukan evaluasi dengan praktek di setiap akhir materi pembelajaran.<sup>11</sup>

Adapun kesamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada bagaimana pelaksanaan yang dilakukan pada mata pelajaran desain grafis, yaitu dengan teori dan praktek. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dalam penelitian ini, lembaga tidak bekerjasama dengan ITS Surabaya, sehingga guru di SMK Miftahul

---

<sup>11</sup> Mohammad Arfin Faishal Alafi, "Manajemen Pembelajaran Pada Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo", (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2021)

Qulub tidak mengikuti program *upgrading*. Di SMK Mifthul Qulub memang sudah terdapat guru yang memang mahir dalam mata pelajaran desain grafis. Dan di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan dilakukan program PKL pada kelas X11 semester II untuk mengukur pencapaian pembelajaran desain grafis.

2. Dari skripsi tentang “Pembelajaran Desain Grafis pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal” yang ditulis oleh Ajeng Maulina, menjelaskan bahwa pembelajaran desain grafis dilakukan dengan dua software grafis, yaitu CorelDraw dan Adobe Photoshop. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan penyampaian materi kemudian dilakukan praktik oleh guru mata pelajaran multimedia. Pembelajaran dilakukan dengan peserta didik mengikuti apa yang telah dijelaskan oleh guru dan mempraktekkannya. Kemudian nantinya akan terdapat evaluasi dari kegiatan tersebut.<sup>12</sup>

Adapun kesamaan penelitian terdahulu yang kedua dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada pengkajian desain grafis berbasis CorelDraw dan pelaksanaan desain grafis yang dilakukan dengan teori dan praktik. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu dengan penelitian kali ini yaitu terletak pada bagaimana pembelajaran desain grafis pada mata pelajaran multimedia tersebut dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik.

---

<sup>12</sup> Ajeng Maulina, “Pembelajaran Desain Grafis pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal”, (Skripsi: Universitas Negeri Malang Fakultas Bahasa dan Seni, 2011)

