

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang hingga saat ini dan ikut terlaksana adanya perkembangan pendidikan. Hal ini selaras dengan apa yang dimaksud pendidikan menurut pasal 1 Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan “Pendidikan sebagai suatu usaha yang terencana guna mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu mengembangkan potensi siswa dalam kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan”. Dalam dunia pendidikan perlu diarahkan dengan tujuan yang terkandung pada hakikat pendidikan sehingga pada proses pembelajaran mampu memberikan dan mendukung tujuan pelaksanaan pendidikan itu sendiri. Penelitian terdahulu menyatakan “Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar yang disengaja dilakukan atau bersifat intensional dalam diri individu. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terencana dan terstruktur menggunakan sebuah media” (CATURIASTITIN, 2016). Apalagi seperti yang kita tahu saat ini Indonesia dan setiap kegiatan dilakukan dari rumah. Disaat ini pemerintah juga menerapkan pembelajaran secara daring untuk siswa maupun mahasiswa. Penelitian sebelumnya mengemukakan “Mengajar di masa pandemi seperti ini memang tidak gampang, namun pada momen inilah orang tua dan guru sebaiknya bisa kompak bekerja sama untuk membuat inovasi terbaru dalam melaksanakan proses pembelajaran” (Rahim et al., 2020).

SMK Swasta Imelda Medan merupakan lembaga pendidikan yang membina peserta didiknya agar memiliki kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Imelda Medan adalah dasar desain grafis. Pada mata

pelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan dalam kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan observasi dan wawancara, guru mengakui sulitnya siswa dalam menerima pembelajaran yang dilakukan dengan hanya *Whatsapp* grup, buku paket serta menerima bahan materi yang dari power point dengan berisi teori saja, pembelajaran praktik juga dilakukan secara sekali seminggu dengan waktu yang terbatas dan praktik tersebut juga dilakukan secara bergantian setiap kelasnya dalam tiap minggu. Menurut pemahaman guru tersebut siswa yang belajar merasa kurang termotivasi, terasa seperti membosankan untuk memahami materi dan minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar yang rendah dilihat pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan itulah mengapa pentingnya bagi guru untuk membuat media pembelajaran pada saat pembelajaran seperti ini guna menjadi hal yang menarik bagi siswa sehingga dapat merangsang imajinasi siswa, dan serta meningkatkan kreativitas siswa.

Media pembelajaran terdapat dua unsur yang terdiri dari unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan terdapat didalamnya atau *message (software)*. Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan (*hardware*) untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terdapat didalam media tersebut. Media pembelajaran adalah salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media elektronik yang didesain untuk kepentingan belajar mengajar. Pemanfaatan media dapat memberikan berbagai pengalaman yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam jurnal ini menyatakan “Media pembelajaran ini berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran, memperjelas penyajian pesan, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bahkan dapat memungkinkan interaksi belajar mengajar yang lebih bervariasi dan bergairah” (Sipayung et al., 2020). Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menumbuh kembangkan daya pikir dan kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya belajar sendiri. Salah satu upaya

yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar yaitu berpusat pada guru dan medianya. Inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa adalah menerapkan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Penerapan pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* yang bagus akan lebih menarik bagi siswa karena memberikan minat belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan *whatsapp grup* seperti biasanya sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada waktu tertentu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang variatif supaya siswa tidak bosan dan memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Adobe Flash CS6 software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus animasi, serta mudah dipelajari. *Adobe Flash CS6* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash CS6* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Selain itu *Adobe Flash CS6* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Hasil akhir dari menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* menghasilkan produk dalam bentuk .exe.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Computer Assisted Learning (CAL)*. Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu utama komputer. Hal ini dikarenakan dengan melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan. Penggunaan metode CAL dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep - konsep materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif serta mampu memberikan informasi lebih daripada yang disampaikan melalui metode pengajaran konvensional. Metode CAL terbangun dengan baik yang mempunyai manfaat dalam hal fleksibilitas waktu, kecepatan serta efektivitas pembelajaran. Sebagai wujud untuk merealisasikan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan pada mata pelajaran dasar desain grafis, maka dibutuhkan pendukung berupa gambar, animasi dan video.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Karina Caturastitin dan Yudha Anggana Agung ditahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *CAL* (*Computer Assisted Learning*) Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kelas X Teknik Elektronika Industri di SMKN 2 Lamongan”, memiliki kesimpulan media pembelajaran berbasis *CAL* (*Computer Assisted Learning*) dengan rata-rata dari keseluruhan aspek yang divalidasi sebesar 84.8%, sehingga media pembelajaran berbasis *CAL* (*Computer Assisted Learning*) termasuk dalam rentan 82-100% yaitu pada kriteria “sangat valid”. Hasil validasi media tersebut menunjukkan jika media pembelajaran berbasis *CAL* (*Computer Assisted Learning*) ini sangat valid untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Peneliti akan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis berbasis *Adobe Flash CS6* dengan harapan memberikan visualisasi dan mampu memberikan pemahaman dan ketertarikan siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan terwujud sebuah media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar di SMK Swasta Imelda Medan. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dalam hal pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Computer Assisted Learning* (*CAL*) pada mata pelajaran dasar desain grafis.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan *Whatsapp* grup, buku paket serta menerima bahan materi yang dari power point dengan berisi teori saja
2. Pembelajaran praktik juga dilakukan secara sekali seminggu dengan waktu yang terbatas dan praktik tersebut juga dilakukan secara bergantian setiap kelasnya dalam tiap minggu.

3. Media pembelajaran kurang bervariasi saat proses belajar mengajar dilakukan seperti hanya menggunakan media *power point* dalam menyajikan materi yang hanya berbasis teks tidak dilengkapi dengan gambar dan video.
4. Sulitnya siswa memahami dikarenakan waktu jam pelajaran yang terbatas pada saat proses pembelajaran

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi yang disajikan dalam pembelajaran adalah perangkat lunak pengolah gambar vektor dan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek yang terdapat pada mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X (sepuluh) SMK Swasta Imelda Medan.
2. Metode yang digunakan dalam menyusun materi pembelajaran adalah *Computer Assisted Learning (CAL)*.
3. Untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS6*

### 1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran dasar desain grafis?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan di SMK Swasta Imelda Medan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran dasar desain grafis.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan di SMK Swasta Imelda Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dalam penelitian ini mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, diantaranya manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan pada mata pelajaran dasar desain grafis serta mampu memberikan pemahaman dan ketertarikan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Memberikan adanya inovasi pada saat proses belajar mengajar dan menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran disekolah SMK Swasta Imelda Medan.

##### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk memotivasi siswa dalam belajar serta menjadikan media pembelajaran untuk digunakan secara mandiri dengan media pembelajaran yang menarik.

##### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan dan wawasan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik di SMK Swasta Imelda Medan