

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Majunya dunia teknologi khususnya bidang informasi dan teknologi (IT) membuka banyak peluang baik yang bisa dimanfaatkan untuk pengoptimalan mutu pendidikan di Indonesia. Perkembangan bidang ini akan memudahkan setiap lapisan masyarakat untuk mendapatkan ilmu baru. Termasuk untuk para tenaga pendidik seperti guru/dosen serta peserta didik dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Pemakaian teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya sudah sangat banyak digunakan dalam dunia pendidikan Indonesia, termasuk salah satunya pada perguruan tinggi yang menunjukkan bahwa adanya kesadaran tentang pentingnya teknologi untuk memudahkan interaksi dan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dalam pendidikan akan terus berkembang terutama pada abad ke-21 ini. Perubahan yang terjadi ialah seperti mudahnya mencari sumber belajar, banyaknya pilihan dalam memakai dan memanfaatkan ICT, serta terjadinya peningkatan peranan media dalam kegiatan pembelajaran. Adanya inovasi dan perubahan dalam dunia pendidikan berdampak pada perubahan dalam program pembaruan teknologi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang berfokus pada pengembangan dan pengoptimalan keterampilan siswa yang bisa tercapai karena adanya skema belajar yang efektif. Efektivitas sebuah pembelajaran ditentukan oleh metode dan media yang dipergunakan saat kegiatan belajar. Keduanya saling berkaitan, Salah satu fungsi utama media ialah sebagai alat bantu mengajar yang akan berpengaruh pada iklim, kondisi dan lingkungan

belajar yang diciptakan oleh guru. Pentingnya media juga sebagai alat pemberi informasi dari guru kepada siswa. Untuk menciptakan sebuah kegiatan belajar yang baik dan lancar, diperlukan adanya media yang sesuai dengan kondisi kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Swasta Istiqlal Delitua, Peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain Grafis di Kelas X TKJ pada mata pelajaran desain grafis, terdapat beberapa permasalahan, yaitu: rendahnya hasil belajar siswa karena adanya kesulitan ketika memahami cara pemakaian aplikasi yang digunakan pada desain grafis; rasa bosan yang bisa muncul kapan saja pada diri siswa serta kurangnya fasilitas untuk siswa bisa mengulang kembali pelajaran karena tidak tersedianya panduan belajar. Selain permasalahan di atas, terdapat juga masalah utama yaitu minimnya pemakaian media yang tepat sehingga peningkatan kualitas belajar jauh dari harapan. Oleh karena itu, butuh solusi untuk penyelesaian masalah di atas. Dengan demikian, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran metode CBI pada mata pelajaran desain grafis di SMK untuk memotivasi siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan desain menarik dalam kelas dapat membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Diantara salah satunya adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran memakai metode *Computer-Based Instruction* (CBI) yang dapat memberi variasi gaya baru dalam belajar. *Computer-Based Instruction* (CBI) ini merupakan suatu pembelajaran memakai komputer sebagai fasilitas utama yang berfungsi untuk menyampaikan materi belajar kepada siswa yang disajikan dengan cara lebih menarik dan mudah dipahami. Metode *Computer-Based*

*Instruction* (CBI) ini didesain agar siswa dengan sistem komputer dapat berinteraksi secara langsung sehingga diharapkan dalam penggunaan media ini siswa menjadi lebih paham materi yang disampaikan dan bersikap lebih antusias. Diharapkan juga dengan adanya media ini akan menunjang kegiatan belajar siswa secara mandiri kapanpun dan dimanapun agar proses yang dilakukan jauh lebih bermakna dan terkesan jika dibandingkan dengan kegiatan yang monoton. Apalagi salah satu dari metode pembelajaran *Computer-Based Instruction* (CBI) memiliki tahapan video tutorial, yang diharapkan menjadi salah satu solusi untuk memberi asupan pembelajaran kepada siswa layaknya kegiatan praktikum.

Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Computer-Based Instruction* (CBI) ini dapat dibuat menggunakan software Adobe Flash karena perangkat lunak atau software ini memuat banyak sekali fasilitas untuk mendukung dalam pembuatan media animasi dan juga gambar vektor. Gabungan dari animasi atau susunan gambar vektor tersebut diolah dengan menggunakan software ini dengan sedemikian rupa sehingga dapat memproduksi sebuah rancangan desain media pembelajaran yang bersifat interaktif dan lebih menarik.

Alasan lain diperlukannya media menggunakan metode *Computer-Based Instruction* (CBI) dapat diambil berdasarkan penelitian sebelumnya, dimana banyak yang sudah membuktikan bahwa metode ini berdampak positif terhadap siswa dalam memahami pembelajaran, diantaranya adalah penelitian oleh Firnanda Ayu Candra dan Euis Ismayati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kemagnetan Listrik Berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) Di SMK Nu 1 Sukodadi Lamongan” Menciptakan media pembelajaran kemagnetan listrik dengan basis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK NU 1 Sukodadi

Lamongan yang valid telah ditinjau oleh validator ahli, (2) Menghasilkan media pembelajaran kemagnetan listrik berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK NU 1 Sukodadi Lamongan yang praktis dilihat dari respon siswa, (3) Menghasilkan media pembelajaran kemagnetan listrik berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK NU 1 Sukodadi Lamongan yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa. Metode penelitian ini memakai Quasy Experimental Design dengan jenis Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian ialah siswa kelas X TEI-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TEI-2 sebagai kelas kontrol. Selanjutnya dipakai uji normalitas, uji homogenitas dan uji t untuk analisa data. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa: (1) Media pembelajaran kemagnetan listrik berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK NU 1 Sukodadi Lamongan mendapat skor 84%, yang menunjukkan media dapat dipergunakan pada kegiatan belajar. (2) Media pembelajaran kemagnetan listrik berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK NU 1 Sukodadi Lamongan mendapatkan skor 91% dari respon siswa yang menunjukkan sangat praktis saat dipergunakan oleh siswa. (3) Media pembelajaran dari hasil belajar siswa SMK NU 1 Sukodadi Lamongan mendapatkan  $t_h$  sebesar  $6,136 > t_{tabel} 2,002$  dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil  $t_h$  yang positif menunjukkan bahwa media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) mendapat hasil lebih baik dibanding kelas kontrol yang tidak memakai media Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI).

Penelitian lainnya oleh Tita Arianti dan Berto Nadeak yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Kriptografi Algoritma GOST dengan Memakai skema *Computer Based Instruction*” menghasilkan Media pembelajaran

sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar untuk menjelaskan materi agar ilmu, kemampuan dan pembentukan kepribadian dan kepercayaan pada siswa, pembelajaran merupakan proses yang membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Skema Kriptografi Algoritma Gost merupakan ilmu tentang teknis matematis berkaitan dengan keamanan, contohnya kerahasiaan saat adanya komunikasi. Prinsip kerja skema *Computer Based Instruction* (CBI) ialah kegiatan terprogram memakai komputer jadi alat bantu untuk menyampaikan materi tentang tujuan penelitian ini, metode *Computer Based Instructions* (CBI) dimanfaatkan untuk mempermudah siswa memahami dan memudahkan kegiatan didalam kelas.

Dengan berbagai pertimbangan di atas, maka peneliti menyadari perlu adanya pengembangan Media Pembelajaran dengan metode *Computer Based Intruction* Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Tentang Desain Grafis”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka berikut beberapa identifikasi masalah pada penlitan ini, yakni :

1. Belum ada dikembangkan media pembelajaran dengan metode *Computer Based Instruction* yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash di mata pelajaran Desain Grafis untuk siswa Kelas X di SMK Swasta Istiqlal Delitua.
2. Selama proses kegiatan pembelajaran, Guru hanya memberikan *E-book*, latihan dan modul dalam bentuk teks kepada siswa secara monoton di setiap pertemuan.

3. Media Pembelajaran kurang bervariasi sehingga terjadi kurangnya motivasi siswa dan kurangnya minat belajar dalam hal pembelajaran berbasis teks.
4. *Feedback* atau umpan balik dari guru ke siswa secara langsung tidak dipergunakan secara maksimal sehingga siswa tidak bisa mengetahui nilai atau tingkat pemahaman mereka dengan materi saat melaksanakan pembelajaran mandiri.
5. Fasilitas teknologi yang dimiliki siswa masih kurang dimanfaatkan secara maksimal oleh guru.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah disebutkan, berikut beberapa batasan masalah agar penelitian tidak menimpang dari rujukan penelitian:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media belajar pada mata pelajaran Desain Grafis menggunakan metode Computer Based Instruction berbasis Adobe Flash CS 6.
2. Indikator pencapaian kompetensi yang dimuat dalam media pembelajaran ini meliputi materi 3.1.1, 4.1.1, 3.2.1 dan 4.2.1
3. Media pembelajaran dengan metode computer based intruction hanya menggunakan model dengan menjelaskan materi, tutorial dan drill and practice.
4. Pengujian media belajar dilakukan oleh pakar media, yaitu dosen ahli media dan guru pengampu mata pelajaran desain grafis kelas X di SMK

Swata Istiqlal Delitua untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang ditinjau dari uji kelayakan media yang dikembangkan.

5. Kegiatan belajar memakai media belajar ini dilaksanakan pada siswa kelas X TKJ di SMK Swata Istiqlal Delitua.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berikut beberapa rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran desain grafis?
2. Apakah media belajar yang dirancang menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) berbasis Adobe Flash CS6 layak dan valid untuk dipergunakan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran menggunakan Computer Based Instruction (CBI) berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran desain grafis?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, berikut beberapa tujuan masalah penelitian ini:

1. Mengetahui tatacara pengembangan media belajar dengan skema Computer Based Instruction (CBI) basis Adobe Flash C26 pada mata pelajaran desain grafis.

2. Mengetahui apakah media belajar dengan skema Computer Based Instruction (CBI) berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran desain grafis telah valid dan layak.
3. Mengetahui sejauh mana keefektifan media belajar skema Computer Based Instruction (CBI) berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran desain grafis.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat penelitian yang menjadi sasaran penulis:

1. Bagi guru, sebagai media mengajar alternatif pada pelajaran desain grafis yang berhubungan pada bahsan unsur tata letak selain media belajar konvensional.
2. Bagi Siswa, adanya media belajar ini diharap mampu mengoptimalkan pemahaman mata pelajaran desain grafis yang dikemas dalam program flash.
3. Bagi peneliti, penelitian ini berguna sebagai acuan dalam merancang dan mengembangkan media belajar dengan metode *Computer Based Intruction (CBI)* berbasis *Adobe Flash CS6*.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini bisa dijadikan alternatif dalam penggunaan media belajar bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar yang dikemas dalam program flash dengan memanfaatkan teknologi komputer.