

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang selanjutnya dijabarkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Pasal 19, Ayat 1). Untuk itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru seharusnya dikondisikan dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung untuk membantu siswa mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan kuesioner kebutuhan bahan ajar yang diberikan pada empat guru Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) pada tingkat SMA di Pesawaran, didapat data bahwa perencanaan pembelajaran TIK

bagi siswa SMA di Pesawaran yang dirancang oleh guru sebagai tanggung jawab dengan menyesuaikan tuntutan kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri serta meningkatkan kemauan, inisiatif dan keterampilan. Materi disajikan dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) melalui metode konvensional atau terkadang demonstrasi menggunakan media presentasi dalam membantu praktik siswa. Penggunaan dua media tersebut memiliki kelemahan kurangnya contoh atau latihan praktis yang dapat diterapkan dalam dunia usaha. Selain itu, keterbatasan sarana komputer dalam pembelajaran berdampak pada proses belajar yang bergantian, sebagian siswa melakukan praktik sedang yang lain menunggu waktu berikutnya. Hal ini menyebabkan kondisi belajar menjadi kurang kondusif. Untuk itu, analisis kebutuhan menjadi hal yang penting dilakukan dalam merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan/kompetensi pembelajaran tertentu agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak terjadi dengan sendirinya namun dirancang oleh guru melalui pengelolaan pembelajaran dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran dalam menciptakan suasana yang kondusif untuk mencapai tujuan. Reigeluth (1983: 18) berpendapat bahwa ada 3 komponen utama dalam pembelajaran yaitu kondisi, metode, dan hasil yang saling terkait dalam mencapai efektifitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Upaya kreatif guru melalui optimalisasi komponen strategi pembelajaran yang meliputi metode, media dan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai

tujuan/kompetensi pembelajaran tertentu dengan cara menyenangkan sehingga tercapai efektifitas dan efisiensi hasil belajar.

Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk dapat memberikan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, guru dapat melakukan pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dalam lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru bagian B, yaitu guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial siswa. Penggunaan media bertujuan untuk membantu terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa.

Hasil angket siswa untuk melihat kebutuhan pengembangan bahan ajar desain grafis menyimpulkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami pelajaran desain grafis karena kecenderungan kegiatan pembelajaran berpusat pada guru. Jumlah komputer yang belum sebanding dengan jumlah siswa SMA di Pesawaran serta kecenderungan siswa yang tidak memiliki komputer sebagai sarana belajar di rumah menyebabkan pembelajaran praktik yang seharusnya dirasakan oleh seluruh siswa belum optimal. Hal ini kurang sesuai dengan karakteristik pembelajaran TIK materi desain grafis yang lebih ditekankan pada peningkatan keterampilan menggunakan

komputer. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer bagi siswa kelas XII SMA di Pesawaran sebagai suatu strategi mengelola pembelajaran. Pengembangan media visualisasi pembelajaran desain grafis tersebut dimaksudkan untuk menarik perhatian, memperjelas ide dan mengilustrasikan fakta mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam membangun grafis.

Dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar berbasis TIK Kementerian Pendidikan Nasional (2010) dijelaskan pendapat Flemming dan Levie, suatu pembelajaran seharusnya menggunakan multimedia agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap karena telah meliputi rangsangan yang disebabkan oleh penggabungan *audio* dan *visual*. Penggunaan media *audio visual* dalam bentuk *Compact Disc (CD)* tutorial pembelajaran memungkinkan untuk digunakan dalam memudahkan proses pembelajaran desain grafis bagi siswa kelas XII SMA. Faktor pendukung pengembangan media visualisasi tersebut adalah ketersediaan LCD projector dalam menyampaikan materi serta adanya kemampuan guru dalam menggunakan komputer dan keinginan untuk memahami penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran dalam membantu pencapaian tujuan, mengembangkan kreatifitas guru dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar TIK.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kompetensi akhir pembelajaran desain grafis bagi siswa kelas XII SMA adalah kemampuan siswa menggunakan perangkat

lunak pembuat grafis. Salah satu strategi yang memenuhi prinsip pembelajaran berbasis kompetensi adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran kontekstual berdasarkan teori behavioristik, kognitif dan konstruktivis (Rusman, 2011: 35). Proses pembelajaran ini mendorong kemandirian dan inisiatif belajar, mengembangkan rasa ingin tahu serta memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengalamannya. Agar siswa dapat merasakan secara langsung proses pembelajaran maka peralatan pembelajaran yang tersedia di laboratorium komputer memiliki standar rasio minimal peralatan per siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 24 tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana juga dijelaskan bahwa ruang laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK dan dapat menampung minimum satu rombongan belajar yang bekerja dalam kelompok @ 2 orang.

Keterbatasan sarana pembelajaran TIK bagi siswa SMA di Pesawaran berdampak pada implementasi kurikulum yang belum dilakukan secara utuh. Dampak keterbatasan pembelajaran TIK bagi siswa kelas XII pada materi desain grafis di dua tahun terakhir ini cenderung kurang mengalami peningkatan pembelajaran. Berdasarkan data pencapaian hasil belajar siswa di semester ganjil untuk materi menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis, siswa yang tidak mencapai Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKM) pada Tahun Ajaran 2010/2011 dan 2011/2012 sebanyak 64% dan 62%.

Tabel 1.1 Penilaian Ketuntasan Tes Formatif Siswa Kelas XII SMA N 1 Way Lima

SK	KD	Pencapaian KKM	
		2010	2011
Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis	Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	≤ 40%	≤ 40%
	Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	≤ 36%	≤ 38%
	Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran	≤ 32%	≤ 38%

Berdasarkan data tersebut, hasil pembelajaran cenderung memiliki rata-rata kemampuan yang kurang dari ketuntasan minimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan, kurang optimalnya hasil belajar siswa dikarenakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru berdampak pada kurangnya peran aktif siswa. Selain itu, materi disajikan menggunakan Modul/LKS dan jumlah komputer yang kurang atau belum sebanding dengan jumlah siswa menyebabkan penyelesaian tugas terkadang menjadi tidak tepat waktu. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam memotivasi siswa dalam belajar, memfasilitasi proses belajar, melayani perbedaan individu, menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendorong terjadinya interaksi, serta kurangnya pemanfaatan media-media yang dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembelajaran menyebabkan minat belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran menjadi tidak utuh.

Penggunaan CD Tutorial pembelajaran dilakukan sebagai upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran di kelas dengan memberikan gambaran nyata mengenai materi desain grafis. Hal ini sesuai dengan proses belajar bermakna yang lebih efektif menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik, efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

Pengembangan bahan ajar desain grafis dilakukan dengan memodifikasi metode penelitian pengembangan sebagai usaha untuk menghasilkan suatu produk yang efektif bagi pembelajaran siswa kelas XII SMA. Penelitian ini menggabungkan siklus R&D Model Penelitian Pengembangan ASSURE (*Analyze learner; State objectives; Select instructional methods, media and materials; Utilize media and materials; Require learner participation; Evaluate and revise*) dengan Model Desain Instruksional *Regeluth* dan analisis kelayakan SWOT dalam menghasilkan CD Tutorial Pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan guru sebagai komplemen dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Evaluasi kelayakan penggunaan media dalam penelitian diterapkan melalui praktik terbimbing pada materi KD 2. Hal ini diharapkan siswa lebih meningkatkan pemahaman konsep dasar desain grafis dan kemampuannya untuk membuat karya grafis sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang diidentifikasi, sebagai berikut:

- a. Materi disajikan dengan menggunakan LKS melalui metode konvensional atau terkadang melalui metode demonstrasi menggunakan media presentasi dalam membantu praktik siswa, namun contoh atau latihan praktis yang dapat diterapkan dalam dunia usaha masih kurang.
- b. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran desain grafis karena kecenderungan kegiatan pembelajaran berpusat pada guru.
- c. Pembelajaran dilakukan dengan sebagian siswa melakukan praktik sedang yang lain menunggu waktu berikutnya menyebabkan kondisi belajar menjadi kurang kondusif.
- d. Jumlah komputer yang belum sebanding dengan jumlah siswa SMA di Pesawaran serta kecenderungan siswa yang tidak memiliki komputer sebagai sarana belajar di rumah menyebabkan pembelajaran praktik yang seharusnya dirasakan oleh seluruh siswa belum optimal.
- e. Jumlah komputer sebagai fasilitas pembelajaran kurang atau belum sebanding dengan jumlah siswa sehingga pembelajaran praktik tidak dirasakan oleh seluruh siswa dan penyelesaian tugas pun menjadi tidak tepat waktu.

- f. Hasil belajar siswa khususnya di SMA N 1 Way Lima belum optimal, khususnya kelas XII pada materi Desain Grafis masih kurang dari standar yang ditetapkan dalam KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan dana serta untuk lebih mendalam penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada :

- a. Analisis proses pembelajaran sebagai dasar pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
- b. Pengembangan media pembelajaran berupa CD Tutorial Pembelajaran Desain Grafis sebagai media penyampaian materi bagi guru kelas XII.
- c. Pengembangan bahan ajar yang meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa SMA di Pesawaran.
- d. Penggunaan bahan ajar yang dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran TIK di SMA N 1 Way Lima, Pesawaran.
- e. Pengembangan bahan ajar ditujukan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran melalui peningkatan prestasi hasil belajar siswa di SMA N 1 Way Lima, Pesawaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan dan penggunaan media pembelajaran TIK bagi siswa kelas XII SMA di Pesawaran sebelum pengembangan produk?
- b. Bagaimana mengembangkan CD pembelajaran TIK materi desain grafis untuk sebagai media penyampaian pembelajaran bagi guru SMA?
- c. Apakah penggunaan CD pembelajaran desain grafis dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran TIK pada siswa SMA di Pesawaran?
- d. Apakah penggunaan CD tutorial desain grafis dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran pada siswa kelas XII SMA di SMAN 1 Way Lima, Pesawaran?
- e. Apakah penggunaan CD tutorial Desain Grafis dapat meningkatkan efektifitas prestasi belajar siswa kelas XII SMA di SMAN 1 Way Lima, Pesawaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menganalisis penggunaan media sebelum pengembangan produk pada materi pelajaran TIK bagi siswa kelas XII SMA di Pesawaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran *audio visual* berupa CD Tutorial Pembelajaran Desain Grafis bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
- c. Menganalisis daya tarik penggunaan CD pembelajaran desain grafis bagi siswa kelas XII SMA di Pesawaran.

- d. Menganalisis efisiensi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SMAN 1 Way Lima, Pesawaran.
- e. Menganalisis efektifitas penggunaan CD desain grafis pada pelajaran TIK dalam meningkatkan prestasi siswa kelas XII SMA di SMAN 1 Way Lima, Pesawaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian minimal memiliki manfaat atau kegunaan secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan teknologi pendidikan, khususnya pada kawasan Desain dan Pengembangan Teknologi Pembelajaran berbasis Komputer.

b. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan, diantaranya:

1. Sebagai alternatif media ajar berupa bahan ajar berbasis komputer sebagai media belajar mandiri bagi siswa kelas XII khususnya di SMA Negeri 1 Way Lima, Pesawaran
2. Sebagai masukan bagi guru dalam usaha meningkatkan kompetensi pedagogiknya, sehingga lebih baik dalam pelaksanaan proses

belajar mengajar dengan bantuan CD pembelajaran Desain Grafis sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

3. Sebagai masukan bagi sekolah dalam memberikan pertimbangan dan pembinaan dalam mengembangkan pembelajaran dan media pengajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.7 Produk yang Dihasilkan

Penelitian ditujukan untuk menghasilkan rancangan pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran TIK bagi siswa kelas XII SMA dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer. Produk pengembangan bahan ajar yang dihasilkan berupa CD Tutorial Pembelajaran sebagai media penyampaian pembelajaran bagi guru. Penggunaan CD tutorial pembelajaran desain grafis ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK kelas XII khususnya di SMA N 1 Way Lima, Pesawaran menjadi lebih baik.