

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan yang tujuannya untuk mewujudkan system pendidikan menjadi lebih berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang lebih baik pula. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antarbangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi Indonesia hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu system pendidikan. Kebijakan pemerintah atas penggunaan teknologi ICT (*Information Communication Technologies*) didasarkan pada Keppres No. 50/2000 tentang Pengadaan Tim Koordinasi Telematika Indonesia. Telematika adalah kepanjangan dari Teknologi Telekomunikasi, Media dan Informatika yang mengacu pada pemanfaatan ICT dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan.

Usaha-usaha kearah peningkatan kualitas pendidikan masih terus dilakukan secara systematis. Salah satu upaya dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode atau meningkatkan relevansi metode mengajar salah satunya dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Jurusan Multimedia Kelas X. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, salah satunya diperlukan suatu metode mengajar yang tepat.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan mengadakan peningkatan dan pembaharuan pada komponen-komponen proses belajar yakni

guru, siswa dan metode pengajaran. Guru berperan sebagai salah satu faktor penting dan memiliki tanggung jawab penuh dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa aktif. Untuk itu, seorang guru harus mempunyai kreativitas dalam menjelaskan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka perlu adanya media belajar sebagai sarana pendukung. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar mandiri menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun lembaga pendidikan non-formal pada saat ini.

Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah media pembelajaran berbasis

komputer. Kelebihan media pembelajaran berbasis komputer dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik membuat media ini mampu untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Media berbasis komputer juga dapat digunakan untuk menampilkan konsep-konsep Biologi yang abstrak menjadi lebih konkrit melalui visualisasi statis maupun visualisasi dinamis (animasi), sehingga menghindari terjadinya verbalisasi yang terus menerus dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik ialah media yang mampu memberikan rangsang kepada siswa, sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, salah satu media pembelajaran berbasis komputer yaitu Media Pembelajaran Interaktif. Media Pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran yang lebih menekankan pada penyajian bentuk-bentuk animasi dengan muatan bahan pelajaran di dalamnya. Tujuan dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ini tidak lain untuk dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain dengan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan tingkat satuan pendidikan yang mengharuskan lulusannya siap kerja dan menjadi tenaga kerja yang terampil sesuai bidangnya. Demikian dengan salah satu bidang yang terdapat di SMK yaitu bidang Komputer. Lulusan dari jurusan ini dituntut untuk bisa terampil dibidang komputer. Salah satu kompetensi keahlian bidang ini adalah jurusan Multimedia. Jurusan Multimedia menuntut siswanya untuk

terampil dalam mengoperasikan, membuat dan mengembangkan berbagai macam desain.

Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan salah satu kompetensi keahlian Jurusan Multimedia yang membahas tentang deskripsi ruang lingkup dasar desain dan menganalisis ruang lingkup desain, mendeskripsikan desain struktur dan membuat desain struktur, mendeskripsikan desain hiasan dan membuat desain hiasan pada benda, mendeskripsikan unsur desain dan menerapkan unsur desain pada benda, serta mendeskripsikan prinsip desain dan menerapkan prinsip desain. Materi tersebut merupakan materi dasar yang nantinya akan berhubungan dengan materi lainnya. Oleh karena penting dan kompleksnya materi tersebut, maka diperlukan media yang bisa membantu siswa dalam memahami materi dan terampil dalam praktiknya.

Berdasarkan dari hasil kegiatan PLT di SMK N 2 Wonosari Kompetensi Keahlian Multimedia Kelas X proses pembelajaran Dasar Desain Grafis belum diselenggarakan dengan efektif. Masalah tersebut terjadi karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk siswa belajar teori tentang Pengolah Gambar Vektor . Sehingga siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru dan mencari informasi yang dibutuhkan untuk mempelajari pengolah gambar vektor melalui internet. Namun hal yang menjadi kendala adalah informasi yang didapatkan siswa di internet sebagian besar berasal dari *website* umum yang tidak terintegrasi satu sama lain, tidak sesuai dengan kurikulum dan informasi yang didapat tidak dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dan sebagai sumber belajar bagi siswa

dalam mempelajari mata pelajaran Dasar Desain Grafis sesuai dengan kurikulum sangat diperlukan. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah media berupa media pembelajaran interaktif pada materi CorelDraw.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media seputar ceramah, praktik dan demonstrasi.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang belum dimaksimalkan oleh guru di SMK N 2 Wonosari.
3. Perlunya media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa.
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang diterapkan di SMKN 2 Wonsari

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perlu dibuat pembatasan masalah agar penelitian menjadi fokus dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian ini lebih menekankan tentang :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang belum dimaksimalkan oleh guru di SMK N 2 Wonosari.
2. Perlunya media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang diterapkan di SMKN 2 Wonsari

D. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari.

F. Manfaat

1. Manfaat Teoristis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi dalam penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS6*.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Peserta Didik :
 - a. Dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar di dalam kelas.
 - b. Dapat memberikan motivasi untuk terus belajar.
 - c. Dapat memberikan contoh untuk mencoba membuat media pembelajaran berbasis komputer agar belajar lebih menarik.
2. Bagi Pendidik :
 - a. Sebagai media pembelajaran yang dapat di akses dimanapun siswa belajar.
 - b. Sebagai alternatif media pembelajaran berbasis komputer untuk menarik semangat belajar siswa.
3. Bagi Peneliti :
 - a. Dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang profesional yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi.
 - b. Dapat digunakan pijakan untuk membuat sesuatu yang lebih dari sekedar media pembelajaran berbasis komputer berupa game edukasi untuk kelangsungan pembelajaran.
4. Bagi Sekolah :
 - a. Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran .