

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan sebagai alat ampuh untuk mencerdaskan peserta didik dan kehidupan bangsa tidak sekedar dilakukan begitu saja oleh pendidik di lingkungan sekolah, melainkan dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan bukanlah proses yang berdiri sendiri, tetapi banyak faktor yang terkait yaitu siswa, pendidik, materi, lingkungan dan media.

Pendidikan ialah pimpinan yang di berikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat” (M. Ngalim Purwanto, 2002:10). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Keberhasilan Pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar anak didik. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa secara garis besar ada dua, yaitu faktor individu dan faktor sosial. Faktor individu antara lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan pribadi, sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga atau keadaan rumah tangga,

guru dan cara mengajarnya, media yang digunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam pencapaian hasil belajar. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi design grafis (*corel draw*) di sekolah bertujuan untuk menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran yang dijabarkan dalam indikator-indikator, oleh karena itu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi design grafis (*Corel Draw*) harus dibuat lebih menarik dan mudah dipahami, karena materi design grafis (*Corel Draw*) membutuhkan pemahaman, aplikasi dan imajinasi (jiwa seni). Mengantisipasi hal tersebut perlu didukung media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran CD interaktif diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran, selain itu juga dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Kegiatan pembelajaran kenyataannya guru tidak selamanya mampu membuat siswa berperan aktif baik secara fisik, mental dan emosional, hanya dengan ceramah, tanya jawab dan lain-lain. Namun diperlukan media

pembelajaran untuk menarik minat atau motivasi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini sesuai pendapat Lesle J. Briggs (dalam Rudi Susilana dan Cepi Riana, 2007:65) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai keefektifan media , Brown (1970) menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer berupa CD interaktif , siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar. Cara seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, terlebih CD interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pulomerak kota Cilegon pada tanggal 1 September 2009 ditemukan bahwa kompetensi belajar (yang di jabarkan dalam bentuk nilai) siswa materi desain grafis (*Corel Draw*) masih rendah nilai rata-rata 5,74. Selain itu juga, wawancara dengan salah satu guru bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) motivasi belajar siswa cukup rendah materi design grafis (*Corel Draw*) kelas XII semester I. Selanjutnya pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif di harapkan dapat menemukan pola yang lebih efektif untuk mengetahui berbagai kelebihan dan kekuatan sehingga hasilnya dapat diterapkan di pembelajaran lain. Hal ini sesuai dengan dengan pendapat Surya Darma (2008:31) bahwa:

CD interaktif dapat digunakan pada pembelajaran disekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Terdapat dua istilah dalam perkembangan CD interaktif ini yaitu *Computer Based*

*Instructuion(CBI)* dan *Computer Assisted Instructuion (CAI)* Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis.

Komputer dan CD interaktif yang berisikan materi pembelajaran cukup memadai untuk mengurangi hambatan yang muncul pada proses pembelajaran. Diharapkan melalui pemanfaatan media pembelajaran CD nteraktif sebagai alat bantu akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar meningkat secara optimal.

CD interaktif adalah salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. CD interaktif ini cocok untuk para siswa pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. CD interaktif ini bisa dijalankan di CDROM pada komputer dengan spesifikasi minimal. Melalui media ini siswa akan belajar banyak hal dari CD interaktif, terutama untuk siswa yang mulai belajar program aplikasi. Manfaat dari CD interaktif ini terutama untuk siswa dengan mudah, melatih disiplin, melatih untuk mandiri, dan lain sebagainya. CD interaktif ini memberikan kesan yang berbeda terhadap Siswa dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini komputer sudah dimiliki sebagian besar instansi pendidikan termasuk Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pulomerak kota Cilegon dan jumlahnya relatif memadai untuk dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi efektif untuk siswa Madrasah Aliyah Negeri Pulomerak kota Cilegon, karena mempunyai potensi memadai dalam menggunakan komputer untuk tujuan pembelajaran. Penyampaian materi desain grafis (*Corel Draw*) melalui pemanfaatan CD interaktif menggunakan media komputer dapat membangkitkan keinginan, minat baru siswa, mengurangi kebosanan dalam menerima materi pelajaran serta lebih memotivasi siswa dalam belajar

Berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran setiap guru diuntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar bagi siswa dalam suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang berkesinambungan. Guru diuntut untuk mengembangkan pengetahuan dan kompetensi bagi siswa, bukan sekedar pengetahuan tetapi juga menentukan sikap (afektif) dan mampu bertindak (psikomotor), sehingga nantinya menjadi manusia yang bermartabat. Guru tidak lagi menjadi orang yang paling tahu di kelas, namun guru harus mampu menjadi fasilitator dalam belajar. Ada banyak sumber yang di rancang untuk belajar ataukah tidak di rancang namun di manfaat kan untuk belajar di antaranya media pembelajaran CD interaktif. (Thomas Wibowo dan Agung Sutjiono, jurnal pendidikan penabur- no.04/th.IV/juli.2005.)

Berangkat dari hal tersebut pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka secara umum masalah ini di rumuskan sebagai berikut: “ *Bagaimana Pemanfaatan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Pokok Bahasan Desain Grafis (Corel Draw ) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa?*”.

Secara lebih khusus masalah ini dirumuskan pada pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pemanfaatan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Pokok Bahasan Desain Grafis ?

2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran CD Interaktif?
3. Apa Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran CD Interaktif ?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penulisan**

#### **1. Tujuan**

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan tiga tujuan dari penulisan ini, yaitu :

- a. Mengetahui pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif pada pokok bahasan desain grafis (*Corel Draw*).
- b. Mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dengan memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif .
- c. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran CD interaktif.

#### **2. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru Madrasah Aliyah, manfaat dari penulisan ini diharapkan dapat lebih meningkatkan pelaksanaan pembelajaran siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif yang efektif, serta dapat membuat dan mengembangkan strategi pembelajaran dengan kondisi yang ada sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

- b. Bagi siswa Madrasah Aliyah, diharapkan termotivasi dengan memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif sebagai upaya diri lebih *kreatif* dan *proaktif*.
- c. Bagi lembaga Madrasah Aliyah, supaya lebih meningkatkan dukungan melalui pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Prosedur Pemecahan Masalah**

Pendekatan penulisan ini menggunakan metode *librarian research* atau studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi (nilai hasil tes), serta memanfaatkan sumber belajar yang sudah tersedia yang siap digunakan (*by utility resource*) oleh siswa media pembelajaran CD interaktif desain grafis (*Corel Draw*), dan menganalisa dari data yang telah terkumpul.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal yaitu berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahkan, kata pengantar dan daftar isi.

Bagian pokok terdiri dari empat bab, yaitu: BAB I : Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Prosedur Pemecahan Masalah, Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori, terdiri dari pemanfaatan media pembelajaran, media berbasis komputer, media pembelajaran CD interaktif, tinjauan khusus materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), hasil belajar. BAB III

Hasil Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil temuan saat observasi, pembahasan hasil temuan. BAB IV Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian ahir makalah ini memuat daftar pustaka yang digunakan dan Lampiran-lampiran yang diperlukan.





