

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran melalui kegiatan formal, informal, atau nonformal dengan tujuan meningkatkan kemampuan seseorang dalam berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. “Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang tidak hanya dilakukan di sekolah saja, oleh pendidik, melainkan dapat dilakukan oleh berbagai pihak yang terlibat termasuk pemerintah untuk memajukan individu,” kata Mudyaharjo (2010). Dalam kasus ini, kegiatan yang dimaksudkan adalah pengajaran dan atau arahan yang berlangsung sepanjang hidup dan dapat dilakukan di mana saja selain di sekolah. Akibatnya, peserta didik akan dididik untuk menjadi individu yang bermanfaat dan memiliki peran yang tepat di masyarakat. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) mengatur tentang arah dan cara penyelenggaraan pendidikan nasional termasuk tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi –potensi dalam diri seseorang baik itu jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai – nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan (Hakim, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang tertuang dalam undang-undang tersebut, maka arah pendidikan menjadi jelas: pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik.

AECT (2018) memunculkan definisi baru tentang teknologi pendidikan yaitu

educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management and implementation of learning and instructional processes and resources.

Definisi tersebut menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu studi dan penerapan secara etis dari teori terbaik, penelitian, serta praktiknya

untuk menghasilkan pengetahuan dan memediasi dan meningkatkan belajar dan kinerja melalui berbagai langkah strategis dari desain, manajemen, dan implementasi strategic pendidikan dan sumber daya pelaksanaan belajar dan pembelajaran. Dibandingkan dengan definisi tahun – tahun sebelumnya, definisi pada tahun 2018 ini tetap berfokus pada studi dan penerapan secara moral namun tidak terbatas pada aplikasi teori dan praktek saja melainkan termasuk aplikasi penelitian (Suparman, 2019).

Guru merupakan komponen pendidikan yang sangat dominan dalam peningkatan proses pembelajaran di sekolah, Sudjana (2002 : 42) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa 76.6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar (Rahmatullah, 2017). Hasil survei PISA 2018 tentang sistem pendidikan menengah di seluruh dunia, yang dirilis pada tahun 2019 lalu, menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi ke-74 dari 79 negara yang disurvei. Dengan kata lain, dibandingkan dengan negara-negara lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah. Ini adalah situasi yang sangat memprihatinkan. Sangat disayangkan bahwa meskipun Indonesia memiliki banyak sumber daya manusia, kualitas SDM seharusnya lebih baik karena pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia, namun nyatanya belum bisa. Banyak faktor yang menghambat kemajuan pendidikan di Indonesia, terutama karena kualitas pendidikan di Indonesia sangat rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia. Kurniawan (2016) menyatakan bahwa ada banyak variabel yang dapat memengaruhi keberhasilan sistem pendidikan, termasuk peserta didik, peran guru, keadaan ekonomi, sarana dan prasarana, dan lingkungan (Kurniawati, 2022). Sejalan juga dengan yang dinyatakan oleh Sallis (1984) dalam *Total Quality Management in Education*; kondisi yang menyebabkan buruknya kualitas pendidikan dapat disebabkan oleh banyak hal, seperti perencanaan kurikulum yang buruk, ketidaksesuaian dengan manajemen gedung, lingkungan kerja yang kurang baik, ketidaksesuaian sistem dan proses (manajemen), jam pelajaran yang tidak mencukupi, kurangnya sumber daya dan kurangnya staf (Nurdin & Adriantoni, 2016)

Berangkat dari hal – hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam prosesnya pendidikan memiliki komponen – komponen yang berintegrasi dan harus berjalan dengan selaras / berkesinambungan satu sama lain. Proses pembelajaran merupakan faktor penting atau inti dari kegiatan pendidikan. Hasil belajar siswa merupakan salah satu indicator keberhasilan pendidikan karena pendidikan mendorong kreativitas melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Salah satu komponen pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan kualitas pendidikan yaitu pengembangan suatu model pembelajaran, yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Joyce & Weil (1992) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Helmianti (2016) menyatakan bahwa bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara unik oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan, maksudnya para pendidik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai, untuk mencapai tujuan pendidikannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu ke arah yang lebih baik lagi dari yang sebelumnya.

Pendidikan menengah, khususnya sekolah menengah kejuruan (SMK), mempunyai peranan strategis dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja. Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang lulusannya dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja dan mempunyai kemampuan beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja. Hasil belajar siswa SMK menjadi tolak ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas sistem pendidikan.

Model pembelajaran *Context-Based Teaching and Learning* (CTL) menekankan pada hubungan antara isi mata pelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan pada situasi kehidupan nyata, sehingga menjadikan relevansi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari semakin kuat. Beberapa tahun terakhir, model pembelajaran CTL menjadi topik penelitian yang semakin populer di kalangan pendidikan. Irawati (2020) menyatakan bahwa Pendekatan Pembelajaran Berbasis Konteks atau dalam dunia ilmiah biasa dikenal dengan disebut juga dengan *Context-Based Teaching and Learning* (CTL) merupakan sistem pembelajaran yang lengkap dan terdiri dari bagian yang saling terintegrasi. Jika bagian-bagian ini terjalin, maka akan menghasilkan suatu pengaruh yang melebihi hasil-hasil yang dihasilkan oleh bagian-bagiannya sendiri. Masing-masing dari bagian berbeda dari CTL berkontribusi terhadap pemahaman siswa terhadap tugas pembelajaran dan “bersama-sama membentuk suatu sistem yang memungkinkan siswa melihat makna dan mengingat materi akademik” (Johnson, 2010). Munandar (2007), menyampaikan pengertian CTL sebagai “suatu proses pendidikan dimaksudkan untuk membantu siswa memahami makna dari materi pelajaran yang dipelajarinya dengan menghubungkannya dengan konteks kehidupannya sehari-hari, khususnya lingkungan, sosial dan konteks budaya pribadi”.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran berbasis konteks, atau CTL, menggunakan pembelajaran aktif untuk mendorong peningkatan kompetensi, minat, dan motivasi belajar setiap siswa. Model ini juga berusaha membantu memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan apresiasi yang sama.

Pembelajaran di era digital saat ini semakin berkembang pesat, sehingga banyak sekolah yang memanfaatkan teknologi sebagai pendukung fasilitas dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan memaksimalkan usaha pendidik dalam meningkatkan prestasi belajar

siswa, khususnya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk mencapai dan mengendalikan tujuan pembelajaran (Pribadi, 2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang akan disampaikan akan membantu menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk tetap fokus. Ini juga akan memberikan pengaruh psikologi kepada siswa, membuat mereka lebih tertatik pada pelajaran dan membuat mereka lebih tertarik untuk terus belajar.

Clip Studio Paint berbeda dari program yang memiliki fitur yang dirancang untuk membuat komik, seperti alat untuk membuat tata letak panel, penggaris perspektif, sketsa, tinta, penerapan nada dan tekstur, mewarnai, dan membuat balon kata dan teks. Program ini akan mendukung pembelajaran jangka panjang dengan menerapkan model pembelajaran CTL.

Penerapan model CTL terhadap hasil belajar menurut hasil penelitian sebelumnya oleh (A. Rasul & Subhanudin, 2022) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Siswa Kelas X SMK Yapis Timika” menghasilkan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) mengalami peningkatan dari sebelum diterapkan model pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL). Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pretest adalah 34,54 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 59,54 .

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang berjudul “*Contextual Teaching and Learning (CTL) Model to Students Improve Learning Outcome at Senior High School of Model Terpadu Bojonegoro*” oleh Tamam Syaifuddin, L. Nurlaela, Sukma Perdana (2021) penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN di kelas X di SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro. Kesimpulan dari penelitian dan diskusi

adalah bahwa penerapan model CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN. Siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 7,08 persen. Hasil belajar PKN dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran CTL pada siswa kelas X Implikasi praktis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CTL dapat digunakan sebagai prediktor yang efektif dalam pembelajaran PKN dan sebagai panduan dalam pembelajaran PKN. Dan penelitian selanjutnya adalah dapat diujicobakan pada siswa yang lebih luas dan diterapkan dengan media pembelajaran yang berbeda (Tamam Syaifuddin et al., 2021).

Kemudian penelitian terdahulu lainnya adalah *“Influence of the contextual teaching and learning model against student learning outcome”* oleh Juniwati et al. (2020), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model CTL mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi gelombang di SMA Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, menggunakan desain kelompok control yang tidak sebanding, dan mengumpulkan data dengan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi daripada tabel, yaitu 3,164 lebih tinggi daripada 1,70. Kelas eksperimen memiliki hasil N-Gain kategori tinggi 95%, dan kelas control memiliki hasil 55%. Ditunjukkan bahwa model CTL mempengaruhi hasil belajar siswa fisika. Ini menunjukkan bahwa model CTL mempengaruhi pembelajaran fisika materi gelombang di SMA Negeri 1 Baitussalam.

Penelitian terdahulu berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Sekolah Menengah Kejuruan”* oleh Juliwardi & Ganefri (2021) berangkat dari tujuan penelitiannya adalah untuk menentukan apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran MRL telah meningkat dengan menggunakan model pembelajaran CTL kelas X TITL 2 di SMKN 1 Pariaman. Studi ini adalah eksperimen semu dengan desain pretest – posttest satu grup. Pre-test dan post-test adalah instrument yang digunakan. Selain itu, hasil penelitian secara keseluruhan yang dihitung menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat, dengan $g = 0,462$ kategori sedang untuk hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pengajaran dan pembelajaran kontekstual.

SMK berfokus pada pendidikan kejuruan dan menyiapkan siswa untuk berbagai bidang pekerjaan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempelajari apakah penerapan model pembelajaran CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru di SMK Negeri 2 Kota Bandung, didapatkan temuan masalah mengenai model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, dan keterbatasan pengintegrasian penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran kelas X Animasi.

Proses pengalaman belajar yang terjadi di kelas mata pelajaran animasi kelas X (*teacher centered*) yakni bahwa proses pembelajaran masih terfokus pada pengajar, pengajar hanya memberikan materi kepada siswa dengan monoton kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dan kurang berimplikasi terhadap kompetensi atau prestasi hasil belajar yang harus dipenuhi oleh siswa. Latar belakang ini menunjukkan betapa pentingnya penelitian ini untuk mengungkapkan pengaruh model pembelajaran CTL terhadap hasil belajar siswa SMK. Hasil penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang apakah model pembelajaran CTL dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum SMK dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Berbasis *Clip Studio Paint* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Animasi SMK 2 Kota Bandung”** Penemuan penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai landasan untuk pengembangan metode yang lebih baik dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, yang nantinya dapat meningkatkan persiapan siswa SMK untuk dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Clip Studio Paint* terhadap hasil belajar siswa SMK?”

Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek mengaplikasikan (C3) ?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek menganalisis (C4)?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek mengevaluasi (C5)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek mengaplikasikan (C3)
2. Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek menganalisis (C4)
3. Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek mengevaluasi (C5)?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat memberikan manfaat dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian dan juga memberikan wawasan, informasi tentang penggunaan model pembelajaran

Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* pada mata pelajaran animasi, juga diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi disiplin ilmu teknologi pendidikan dalam memberikan dasar yang kuat bagi inovasi dan pengembangan dalam dunia pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis berupa:

- a Bagi peneliti
Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan ilmu yang telah didapatkan di dunia perkuliahan untuk menyelesaikan masalah dalam dunia pendidikan, terkhusus mengenai model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran animasi.
- b Bagi sekolah
Memberikan informasi tentang penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- c Bagi guru
Memberikan guru alternatif metode dalam proses kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat lebih efektif dan bermakna.
- d Bagi peserta didik
Memberikan opsi belajar berbeda dengan model yang variatif, inovatif, dan implikatif dalam belajar dan diharapkan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan agar dapat meningkatkan hasil belajar.