

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mempermainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang (Mudyahardjo, 2002). Pada hakikatnya pendidikan merupakan hal paling mendasar yang dibutuhkan oleh seluruh manusia, karena sesuai dengan tujuan negara, sebagaimana yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia yang terdapat pada alinea keempat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari tujuan tersebut dapat tergambar-kan cita-cita luhur serta harapan bangsa Indonesia dalam membangun sumber daya manusia yang unggul guna tercapainya kehidupan yang adil, makmur, dan sejahtera. Upaya yang akan terus dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dalam berbagai jalur, jenjang dan jenis Pendidikan.

Kelengkapan sarana prasarana sekolah yang memadai merupakan salah satu faktor yang menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk mendapatkan hasil atau tujuan yang akan dicapai. Implikasi dari penunjang sarana dan prasarana diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran dengan penggunaan yang optimal (Kurniawan, 2017). Pendidikan yang berkualitas terdapat pada sekolah yang berkualitas dan salah satu ciri dari sekolah yang berkualitas tersebut mempunyai kelengkapan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana Pendidikan. Sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak untuk mencapai tujuan pendidikan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien (Suryosubroto, 2009).

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jalur pendidikan formal tingkat menengah yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sifat spesialis kejuruan dan persyaratan dunia industri dan dunia usaha. Menurut (Mardiyanti & Yuniawati, 2015), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengutamakan untuk menyiapkan serta menimbulkan sikap profesionalisme siswa untuk memasuki lapangan kerja sesuai dengan keahlian yang sudah ditekuni selama tiga tahun atau empat tahun. Hal tersebut sangat berkaitan dengan Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008, yang menjelaskan bahwa setiap satuan Pendidikan diwajibkan menyediakan sarana dan prasarana berupa komputer dan alat praktikum lainnya yang menunjang untuk Kompetensi Keahlian Multimedia terlebih untuk mata pelajaran Desain Grafis Percetakan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan kemampuan peserta didik untuk persiapan menghadapi dunia industri dan dunia usaha. Akan tetapi yang terjadi di lapangan saat ini tidak semua sekolah bisa menyediakan alat praktikum yang memadai & sesuai dengan standar yang telah diatur oleh Kemendikbud, hal tersebut disebabkan karena sekolah tidak mempunyai dana yang cukup untuk membeli fasilitas praktikum bagi semua siswa, terlebih banyaknya alat praktikum yang rusak dikarenakan keterbatasan dan pemakaian yang terlalu sering dipakai secara bergantian. Seperti dalam mempelajari Desain Grafis Percetakan alat yang diperlukan untuk menunjang kegiatan praktikum yaitu adanya Kamera *DSLR* sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 2 Cimahi didapatkan hasil bahwa terdapat kendala yang dialami siswa maupun guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar terlebih ketika pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode ceramah, presentasi dengan modul karena kurangnya alat praktikum di sekolah yang memadai dan media serta gaya belajar yang digunakan kurang efektif, sehingga kegiatan pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara maksimal dan kurangnya minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil angket studi lapangan terhadap siswa Kelas XI (Sebelas) Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sedang mempelajari mata pelajaran

Komposisi Foto Digital salah satunya materi pengoperasian kamera. Hasilnya siswa cukup kesulitan dalam memahami materi tersebut karena proses belajar yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang bervariasi belum memanfaatkan teknologi multimedia interaktif dan masih menggunakan media seperti *PDF*, *PowerPoint* dan video di mana peserta didik hanya menyaksikan tanpa umpan balik, serta fasilitas praktikum tidak memadai karena pembelajaran dilaksanakan secara daring yang mewajibkan siswa mempunyai alat praktikum, sehingga jika hal tersebut terus dilakukan selama pembelajaran, peserta didik mengalami kejenuhan dan kurangnya motivasi untuk menguasai materi dalam proses pembelajaran serta menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut (Sanaky, 2009) kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* di antaranya adalah pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki, tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *PowerPoint*, membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft PowerPoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan dan memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh (Setyawati, 2016) kelemahan dari media *PowerPoint* yaitu sebagai berikut, Memakan waktu *Microsoft PowerPoint* ini memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Oleh karena itu, proses ini membutuhkan waktu yang tidak singkat dan hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows*. *Microsoft PowerPoint* memerlukan keahlian khusus untuk mengoperasikannya, dan keterampilan tambahan diperlukan untuk membuat presentasi *PowerPoint* yang baik, benar, dan menarik.

Dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, maka perlu adanya suatu gaya belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Gaya belajar merupakan cara seseorang dalam menangkap, memproses, dan mengingat informasi, serta bagaimana mereka berpikir dan memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Gaya belajar setiap individu dapat berbeda-beda, dan dipengaruhi oleh faktor bawaan serta lingkungan masing-masing. Dari seluruh gaya

belajar, salah satu yang dirasa baik untuk digunakan yaitu gaya belajar *VAK* atau *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* adalah gaya belajar yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan si belajar merasa nyaman (Shoimin, 2014). Lebih lanjut bahwa *VAK* merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia, ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Pembelajaran dengan gaya belajar ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan mengingat (*Visual*), belajar dengan mendengar (*Auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*Kinesthetic*) (Shoimin, 2014:226). Gaya belajar *VAK* merupakan suatu gaya belajar yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut (*Visual, Auditory, Kinesthetic*), dan dapat diartikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya. Pembelajaran *VAK* yaitu suatu gaya belajar dengan memanfaatkan potensi/gaya dimiliki siswa dengan cara melatih dan mengembangkan secara optimal gaya belajar siswa agar hasil belajar meningkat. Gaya belajar *VAK* bertujuan meningkatkan hasil akademik siswa, pembelajaran pengalaman secara langsung dan menyenangkan, dan mengembangkan gaya belajar siswa yang menarik (Wibowo, 2017: 16; Rahmawati, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah, Fifi Fitriana Sari, dan Supriyaddin (2022), yang memiliki gaya belajar *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan khususnya tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) efektif yaitu pengaruh gaya belajar *VAK* (*Visual, Auditory, dan Kinesthetic*) terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 7 Manggalewa Tahun Pembelajaran 2021-2022 dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kelasnya. Hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di kedua kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar yang paling menonjol ditunjukkan oleh kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *Post-test* 76,30 sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan peningkatan sebesar 66,66.

Media pembelajaran interaktif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu multimedia berbasis *Integrated Real-Life Video Animation* (IRVA). Menurut Abyadati, dkk. (2017), *IRVA* merupakan multimedia pembelajaran yang dibantu oleh perangkat keras komputer, yang berisi cuplikan video fenomena kehidupan secara nyata (real-life) yang dipadukan dengan animasi sebagai penguat pemahaman yang lebih mendalam. Fungsi cuplikan video dari media ini adalah menyajikan contoh kontekstual fenomena kehidupan sehari-hari dalam materi Komposisi Foto Digital yang sulit dihadirkan secara langsung di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Abyadati, dkk. (2017), yang meneliti pembelajaran multimedia interaktif berbasis *IRVA* untuk pembelajaran mata pelajaran Fisika dengan materi Dinamika Rotasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *IRVA* untuk belajar memiliki tingkat penguasaan konsep yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *IRVA*. Siswa pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 0,468, sedangkan siswa pada kelompok kontrol meningkat sebesar 0,207.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gaya belajar *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) yang dikombinasikan dengan multimedia pembelajaran *Integrated Real-Life Video Animation* (IRVA) diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran Komposisi Foto Digital. Penggunaan *IRVA* sebagai multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan visualisasi yang jelas dan nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada saat praktikum.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “Implementasi Gaya Belajar *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) Pada Multimedia Menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) Dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur untuk merancang dan membangun multimedia menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman kognitif siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dengan gaya belajar *Visualization, Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media dengan menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dalam mempelajari mata pelajaran Desain Grafis Percetakan?

1.3. Batasan Masalah

Dalam mengimplementasikan gaya belajar terhadap suatu kelas akan banyak sekali mendapatkan permasalahan yang muncul. Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, batasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini hanya ditargetkan pada siswa SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI yang belum atau sudah mempelajari mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.
2. Peningkatan pemahaman kognitif yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai yang didapat ketika belum menggunakan multimedia dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan.
3. Ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi hanya pada C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan) karena berfokus pada kompetensi dasar yang ada pada silabus mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun multimedia menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.
2. Mengetahui peningkatan pemahaman kognitif siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dengan gaya belajar pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dengan menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dalam mempelajari mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang dan membangun media pembelajaran interaktif menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dengan proses pembelajaran menggunakan gaya belajar *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

2. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya sehingga dapat bermanfaat untuk khalayak umum.

3. Manfaat Bagi Siswa

Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) ini diharapkan dapat memudahkan

siswa dalam melaksanakan praktikum dan memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama meningkatkan semangat belajar.

4. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya multimedia pembelajaran menggunakan *Integrated Real-Life Video And Animation* (IRVA) menggunakan gaya belajar *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) diharapkan dapat menjadi solusi dan dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar terutama untuk meningkatkan ketertarikan siswa serta tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

1.6. Definisi Operasional

1. *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA)

Merupakan media pembelajaran dengan bantuan perangkat komputer yang berisi tayangan video kehidupan nyata yang terintegrasi dengan animasi sebagai penjelasan lebih dalam.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

3. *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK)

Gaya belajar *VAK* adalah gaya belajar yang mengombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) pada setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih serta mengembangkannya, agar seluruh kebiasaan belajar peserta didik dapat terpenuhi.

4. Pengoperasian Kamera dan Perawatan Peralatan Fotografi

Pengoperasian kamera dan perawatan peralatan fotografi merupakan salah satu materi dalam pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan

yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

5. Aspek Kognitif

Kognitif merupakan penilaian yang dilakukan atas dasar kemampuan dalam mengenal sesuatu yang mengacu pada proses seseorang memperoleh pengetahuan yang ada dalam dirinya sendiri. Proses dalam memperoleh pengetahuan ini dapat diperoleh melalui beberapa hal sesuai dengan aspek yang terdapat dalam pengukuran ranah kognitif.

1.7. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi pada setiap bab-nya. Struktur organisasi penelitian tersebut disusun sebagai berikut :

A. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

B. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang media pembelajaran menggunakan *Integrated Real-Life Video and Animation* (IRVA) dan gaya belajar *Visual, Auditori*, dan *Kinestetik* (VAK) terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa.

C. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, serta instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

D. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan inti sari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar-dasar teori yang dibahas pada Bab II.

E. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan inti sari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar-dasar teori yang dibahas pada Bab II.