

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era sudah berganti, hari ini teknologi informasi (TI) sudah berkembang pesat ke seluruh lini masa, kecanggihannya dapat dimanfaatkan oleh berbagai macam profesi, guna membantu mempermudah suatu pekerjaan, hal ini yang menyebabkan era ini disebut dengan era digital. Tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan TI (Teknologi dan Informasi) diyakini dapat meminimalisir beberapa hambatan yang ada dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu domain yang ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah memaksa budaya belajar di kelas untuk berubah. Dengan adanya perubahan era ini sebagaimana yang disampaikan oleh Roblyer (2003, hlm. 229) bahwa *“technology resources also will help teachers shift their emphasis from delivering information to facilitating learning.”*. Perkembangan teknologi khususnya dalam pemanfaatan ataupun pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan akan mengoptimalkan peranan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Abad 21 adalah abad dimana perkembangan teknologi dan arus informasi berkembang dan bergerak dengan pesat, tentu saja hal ini mempengaruhi dunia pendidikan, globalisasi berperan dalam hal ini. Pada abad 21, pendidikan menjadi salah satu domain yang menjadi sasaran

perubahan dan inovasi. Kerangka pendidikan abad 21 yang ada terdapat pada situs *www.p21.org*, menyatakan bahwa keluaran yang dibutuhkan pada pendidikan abad 21 dibagi menjadi tiga subjek utama yaitu kehidupan dan karir, pembelajaran dan inovasi lalu kemampuan informasi, media dan teknologi. Secara khusus, ketiga subjek utama yang ada dalam pendidikan abad 21 jika diturunkan maka akan terdapat beberapa *skill* pada tiap subjek. Kehidupan dan karir dapat diturunkan menjadi beberapa *skill* antara lain, *fleksibilitas* dan adaptif, inisiatif dan kemandirian, keterampilan dan sosial budaya, produktif dan *akuntabel*, dan kepemimpinan serta tanggung jawab. Turunan dari pembelajaran dan inovasi antara lain, kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi, dan kreativitas. Selanjutnya dari kemampuan informasi, media dan teknologi antara lain tentang, informasi literasi, media literasi dan teknologi informasi serta komunikasi literasi.

Kecepatan akses informasi di abad 21 menimbulkan banyak perubahan, di abad ini manusia harus mampu bersaing dan memiliki *skill* atau keterampilan khusus yang dapat digunakan untuk bertarung dalam era ini. Pendidikan di era ini memiliki tingkat kompetensi yang tinggi dan harus dicapai oleh peserta didik yang sedang mengenyam di bangku sekolah atau lembaga pendidikan tertentu. Keterampilan menjadi pembeda antara satu siswa dengan siswa lain, seseorang yang memiliki keterampilan lebih akan dengan mudah untuk melewati rintangan yang ada di depannya, termasuk derasnya arus di era ini.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran serta meningkatkan

hasil belajar peserta didik, peran guru menjadi sangat berpengaruh sebagai pelaksana kurikulum. Akan tetapi permasalahan yang dihadapi sekarang ialah minimnya keterampilan guru melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif, pembelajaran yang ada ialah menekankan pada pencapaian target materi dan ranah kognitif yang disampaikan secara *verbal* (lisan) sehingga dampaknya adalah rendahnya hasil belajar, karena memang metode itu adalah metode kuno. Hal ini lah yang menjadi tuntutan bagi para guru agar menggunakan cara baru yang inovatif sehingga dapat membuat peserta didik lebih menangkap materi yang disampaikan. Teknologi menjadi sebuah bagian yang memiliki pengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran. Setiap sekolah baik yang berada di kota-kota besar bahkan hingga desa terpencil pun memanfaatkan teknologi, contohnya seperti pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sebuah alat ataupun sejenisnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran sebagai pembawa pesan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran didalam proses pembelajaran itu sendiri, maka peran guru sebagai penyampai pesan akan terbantu untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta didiknya. Bukan hanya itu saja, tetapi dengan seiring perkembangan zaman seorang guru harus ikut berperan aktif dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran multimedia disekolah, karena media pada dasarnya dapat memberikan minat dan motivasi peserta didik. Sudjana dan Rivai (1991), berpendapat tentang manfaat media dalam pembelajaran

yaitu

Pertama, pembelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh peserta didik untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah, yaitu di sekolah menengah kejuruan SMKN Jatiluhur Purwakarta, terdapat dua aspek permasalahan pokok yang terjadi pada proses pembelajarannya. Pertama masalah waktu. Bahan ajar atau materi pelajaran yang memerlukan waktu yang panjang selalu jadi masalah bagi pendidik, yang mana mengharuskan semua materi tersebut dapat dimengerti oleh peserta didik. Faktor waktu yang singkat ataupun faktor yang tidak terduga lainnya, itu semua bisa membuat pendidik tidak bisa menyampaikan seluruh materinya. Meski dalam segi materi dan penyampaiannya berkualitas, akan menjadi percuma bila pendidik tidak bisa memberikannya secara utuh dan menyeluruh. Inilah salah satu contoh hambatan yang ada dalam dunia pendidikan pada umumnya, masalah waktu. Senada dengan hal itu sebuah penelitian yang ditulis oleh Asyur. (2014). *Implementasi Modifikasi Media Pembelajaran Aktivitas Permainan Bavoli Untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar*, menyatakan bahwa “waktu aktif belajar merupakan faktor yang paling dominan dalam menentukan efektivitas belajar”.

Permasalahan yang kedua adalah masalah perbedaan tingkat pemahaman siswa. Permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu perbedaan karakter dan tingkat kognitif dan keterampilan, tidak semua peserta didik

memiliki tingkat *kognitif* dan keterampilan yang sama dalam menerima materi pelajaran, ada peserta didik yang cepat dalam menangkap ada juga peserta didik yang sering mendapat masalah dalam menyerap materi dari pendidik atau terkesan lambat menyerap materi. Menurut Novianingsih, (2017) dalam penelitiannya yang berjudul. *Implikasi Pemahaman Guru Tentang Perbedaan Individual Peserta Didik Terhadap Pembelajaran*. Menyatakan bahwa “peserta didik merupakan subjek utama dalam pendidikan, peserta didik memiliki berbagai macam perbedaan yang memungkinkan mereka memiliki cara yang berbeda dalam menerima, mengolah, maupun menyampaikan informasi. Oleh karena itu, tenaga seorang guru wajib mengetahui dan memahami perbedaan-perbedaan dalam diri peserta didik untuk merancang pembelajaran dengan metode, model, dan pendekatan yang sesuai. Apabila pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan perbedaan dalam diri siswa, maka penyampaian dan pemerolehan pengetahuan dapat terlaksana secara optimal.”

Materi pelajaran dasar desain grafis pada jenjang pendidikan SMK memiliki salah satu pokok bahasan yaitu tentang memanipulasi gambar raster. Umumnya peserta didik hanya mendengar, menyimak dan melihat informasi yang disampaikan oleh guru di kelas. Pasalnya pembelajaran di kelas hanya menggunakan media buku paket, hal tersebut akan menyebabkan rasa bosan pada saat pembelajaran. Lambat laun jika hal tersebut dibiarkan maka peserta didik akan kehilangan minat untuk belajar mata pelajaran desain grafis. Padahal mata pelajaran ini bersifat produktif, artinya tujuan akhir dari mata pelajaran ini siswa harus memiliki keterampilan dasar mengenai desain grafis, bukan sekedar teori

saja.

Hambatan – hambatan seperti itu hari ini dapat diselesaikan dengan bantuan teknologi, salah satunya dengan menggunakan bantuan media, contohnya media video. Sudah banyak sekolah yang menggunakan bantuan media dalam pelaksanaan pembelajarannya, di sekolah dasar contohnya ada SDN Cikasungka I Kabupaten Bandung, SMP Negeri 5, SMA LAB School UPI, SMK Negeri 1 Bandung, dan lain-lain. Media video menjadi opsi yang bisa digunakan dalam penyampaian materi, karena menurut sebuah teori dari Edgar Dale (1946) yang terkenal dengan teori kerucut pengalaman belajar, “sekitar 50% kita akan mengingat apa yang kita lihat dan kita dengar”, ditambah lagi dengan media video siswa dapat belajar secara mandiri, karena siswa dapat menonton ulang video yang mereka lihat.

Penggunaan media dalam pendidikan di era ini sudah sangat banyak di terapkan dalam pembelajaran. Jenis-jenis media yang ada juga tergolong variatif, yaitu; (1) media audio yaitu media penyampaian pesan melalui suara seperti radio dan perekam pita *magnetik* (2) media *visual* yaitu media penyampaian pesan melalui *image* atau gambar seperti *diagram*, *grafik*, *slide*, *foto* atau *filmstrip* (3) media *audio visual* yaitu gabungan dari media audio dan media visual yang merupakan media penyampaian pesan melalui suara sekaligus gambar bahkan gambar yang bergerak seperti video. Menurut Haney dan Ulmer (1981) dalam Miarso (2004) media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Media tersebut adalah gambar hidup seperti (film) dan

televisi / video. Nurjaya dalam penelitiannya (2006, hlm.97) mengungkapkan bahwa video tutorial dapat menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, namun secara khusus memiliki tujuan untuk penyebaran informasi. Kegunaan lain dari video tutorial ialah mampu mengajak peserta didik untuk mendapatkan pengalaman pribadi secara langsung dari sebuah proses. Hal ini biasanya disajikan dalam bentuk program pendek, dimana dalam penelitian ini pun berupa video tutorial yang memiliki durasi pendek. Dengan perkembangan teknologi dan informasi di era ini, memungkinkan video tutorial menjadi salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai salah satu bentuk media gambar gerak yang disertai audio dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media ini akan memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan dengan media-media lainnya.

Pemanfaatan media video tutorial dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan berpikir kreatif peserta didik, sehingga berdampak pada peserta didik dalam memperoleh pengalaman yang lebih mendalam mengenai sebuah proses yang dilakukannya.

Berkembangnya teknologi merupakan suatu keuntungan bagi dunia pendidikan, pasalnya terdapat sisi positif dari dampak penggunaan media video berbasis teknologi ini, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan ibarat *oasis* di tengah-tengah gurun pasir, artinya menjadi pilihan baru untuk mengatasi dahaga atau permasalahan dalam proses pembelajaran. Potensi pengembangan sebuah media pembelajaran

berbasis teknologi masih terbuka lebar, khususnya potensi pengembangan pada dunia pendidikan. Sumber daya teknologi yang mendukung seperti pada saat ini bisa diakses dan dibuka kapanpun dan dimanapun.

Media video tutorial diharapkan menjadi media pembelajaran yang mampu mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, salah satunya berasal dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ilham Baharuddin (Vol.2 No.2 Tahun 2014) yang berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan*" mengungkapkan bahwa (1) Minat belajar matematika peserta didik kelas XI 3 SMA Negeri 1 Bajo sebelum diberikan media video tutorial berada pada kategori sedang dengan rata-rata 84,88 sementara setelah diberikan media video tutorial masih tetap berada pada kategori sedang dengan rata-rata 89,06 dari nilai ideal 120; (2) terdapat peningkatan hasil belajar, sebelum diberikan media video tutorial berada pada kategori sangat rendah dengan rata-rata 33,75 sedangkan setelah diberikan media video tutorial meningkat menjadi kategori sedang dengan rata-rata 78,25 dari nilai ideal 100. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ales Oujezdsky (ICTE Journal, 2014) yang berjudul "*Creation Of Educational Video Tutorials And Their Use In Education*" mengungkapkan bahwa penerapan teknologi informasi modern dalam bidang pendidikan semakin meningkat. Contohnya adalah video tutorial, dimana video tutorial merupakan salah satu bentuk

e-learning yang paling efektif dalam mengajarkan siswa untuk mengenal tata cara menggunakan sebuah aplikasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba melakukan sebuah penelitian, mengenai “PENGARUH MEDIA VIDEO TUTORIAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN *COMPUTER BASED INSTRUCTION* TERHADAP KETERAMPILAN SISWA MEMANIPULASI GAMBAR RASTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS” untuk siswa kelas X SMK Negeri Jatiluhur Purwakarta. Media pembelajaran berupa video tutorial ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang cocok sehingga bisa meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam memanipulasi gambar raster pada mata pelajaran dasar desain grafis.

1.2. Rumusan Masalah

1. Umum

Apakah penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan peserta didik dalam memanipulasi gambar raster pada mata pelajaran dasar desain grafis?

2. Khusus

- a. Apakah terdapat perbedaan keterampilan antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan penggunaan *font*?
- b. Apakah terdapat perbedaan keterampilan antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction*

- (CBI) dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan penggunaan warna?
- c. Apakah terdapat perbedaan keterampilan antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan pemilihan *background*?
 - d. Apakah terdapat perbedaan keterampilan antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan menyesuaikan pesan dengan *background*?
 - e. Apakah terdapat perbedaan keterampilan antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan penambahan efek-efek?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Umum

Mendesripsikan pengaruh penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* (CBI) terhadap keterampilan siswa dalam memanipulasi gambar raster pada mata pelajaran dasar desain grafis

2. Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial pada aspek keterampilan penggunaan *font*?
- b. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial dalam aspek keterampilan penggunaan warna?
- c. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial dalam aspek keterampilan pemilihan *background*?
- d. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial dalam aspek keterampilan menyesuaikan pesan dengan *background*?
- e. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa antara penggunaan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dengan model pembelajaran *computer based instruction* tanpa media video tutorial dalam aspek keterampilan penambahan efek-efek?

1.4. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar desain grafis siswa kelas X SMKN Jatiluhur Purwakarta dengan penerapan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction*
- b. Bagi guru, penerapan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian penerapan media video tutorial dalam model pembelajaran *computer based instruction* ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.
- d. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan model yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Serta peneliti mempunyai

pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

1.5. Hipotesis

1. H_1 : Apakah ada perubahan yang signifikan terhadap keterampilan siswa dalam memanipulasi gambar raster?
2. H_0 : Apakah tidak ada perubahan yang signifikan terhadap keterampilan siswa dalam memanipulasi gambar raster?

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori – teori singkat tentang hal – hal yang berhubungan dengan judul yang ditulis oleh penulis.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan dan menguraikan tentang perancangan secara spesifik dalam memperoleh data penelitian.

4. BAB VI Hasil Penelitian

Bab ini menguraikan tentang hasil pengolahan data yang telah didapatkan dari hasil penelitian.

5. BAB V Penutup

Bab ini penulis menguraikan beberapa kesimpulan dari uraian bab-bab sebelumnya