

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dapat dikatakan pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya.¹

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara 3 komponen utama pembelajaran, yaitu guru, isi/materi pembelajaran dan siswa. Interaksi ketiga komponen tersebut melibatkan sarana dan prasarana seperti metode pembelajaran, media pembelajaran dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Mata pelajaran Seni Desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran yang mendukung kemampuan siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Di SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer Jakarta Timur mata pelajaran Seni Desain Grafis sangat penting karena perkembangan jaman dan teknologi diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu setiap proses dalam kegiatan belajar yang

¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 266.

dirancang dan diselenggarakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan.

Desain grafis merupakan anak dari ilmu seni rupa. Seni rupa mempunyai cabang lain yang lebih luas antara lain: seni murni, seni tekstil/mode, desain interior, desain produk.² Kemajuan sekarang telah memberi kemudahan-kemudahan dalam berbagai hal, salah satunya adalah berkaitan dengan pengolahan gambar. Pengolahan gambar baik berupa pembuatan gambar, pengeditan gambar dan penyelesaian atau finishing gambar dapat dengan mudah dikerjakan dengan menggunakan piranti elektronika yaitu komputer. Saat ini desain grafis banyak dibutuhkan untuk berbagai kepentingan. Seperti pembuatan logo pada perusahaan-perusahaan, pengeditan gambar, foto, *video*, maupun yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk peserta didik yang akan digunakan untuk pengembangannya di masa yang akan datang.

Mata pelajaran Seni Desain Grafis di SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer Jakarta Timur merupakan mata pelajaran Seni Lukis yang dimodifikasi ke dalam bentuk digital menggunakan komputer. Saat ini terdapat beberapa aplikasi khusus untuk desain grafis yang banyak dijumpai salah satunya adalah *Corel Draw*. Pada pembelajaran Seni Desain Grafis siswa belajar tentang fungsi *toolbox* yaitu *tools* yang terdapat pada *Corel Draw*. *Toolbox* ini bisa juga diartikan sebagai kotak perkakas yang berisi *tools* yang berfungsi untuk membuat dan memodifikasi objek sehingga memudahkan siswa untuk membuat seni grafis sesuai dengan keinginan dan siswa dituntut untuk bisa membuat desain grafis atau membuat pesan berbentuk gambar seperti poster semenarik mungkin. Karena pada isi poster yang

² Hendi Hendratman, *Computer Graphic Design*, (Bandung: Informatika, 2014), hal. 3.

berkualitas itu tidak lepas dari yang namanya unsur komunikatif, keindahan dan menarik. Adapun proses pembelajaran Seni Desain Grafis dilakukan oleh guru di laboratorium komputer.

Pada pembelajaran seni desain grafis guru menjelaskan pengertian *Corel Draw* dan fungsinya termasuk beberapa *tool* pada *toolbox* untuk membuat contoh-contoh objek grafis kemudian dipahami dan dipraktikkan oleh siswa. Namun terdapat beberapa siswa yang kurang serius dan tidak fokus karena siswa lebih memilih untuk membuka program lain selain aplikasi *Corel Draw* dan banyak pula yang lebih memilih untuk bermain *game*, mendengarkan *music/video* yang tidak semestinya, *browsing website* yang tidak tepat dan banyak hal lainnya yang membuat pembelajaran tidak efektif sehingga hasil belajar siswa menurun dan siswa belum mengetahui fungsi dari *tools* yang ada pada *Corel Draw*. Oleh karena itu harus ada sebuah cara supaya guru bisa lebih interaktif dengan siswa menggunakan media pembelajaran berupa *video tutorial* dan memonitor komputer yang sedang digunakan siswa secara langsung tanpa siswa merasa terganggu.

Sementara itu dari pihak guru strategi dan model pembelajaran yang digunakan juga sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Siswa banyak yang tidak memperhatikan guru, tidak merespon stimulasi yang diberikan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena model pembelajaran yang dipakai guru dalam kegiatan pembelajaran tidak bervariasi, monoton dan membosankan. Metode pembelajarannya hanya ceramah, mendemonstrasikan objek-objek desain grafis, strategi pembelajaran tidak berpusat pada siswa sehingga minat belajar siswa menurun.

Hasil belajar nilai akhir yang meliputi ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan proyek siswa kelas VII A pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer mata pelajaran Seni Desain Grafis yaitu hanya 20 siswa dari 36 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau 56%, hal itu berarti 16 siswa atau 44% belum mencapai KKM, di mana KKM yang ditetapkan adalah 80 dari skala 100. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saat ini berkembang metode pembelajaran multimedia interaktif yang mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dengan mempelajari langsung dari sumber-sumber yang lain, salah satunya dengan menggunakan komputer yang di isi dengan materi pembelajaran multimedia interaktif dan terhubung dengan jaringan. Sebuah laboratorium komputer bisa difungsikan sebagai pusat belajar mandiri siswa, siswa dapat mengeksplorasi segala hal yang ada di ruang tersebut, di mana didalamnya sudah memiliki fasilitas-fasilitas antara lain seperangkat komputer multimedia, materi pembelajaran interaktif, multimedia pembelajaran, program kontrol aktivitas siswa dan semua hal yang bisa mendukung siswa untuk menambah ilmu.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra Primer Jakarta Timur, perlu adanya suatu program *control* aktivitas siswa yang dilengkapi dengan fasilitas media pembelajaran, agar guru dapat memantau aktivitas siswa dan dapat digunakan sebagai program pendukung pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan program *Netop School*. *Netop School* adalah sebuah program yang khusus diciptakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan

pengawasan penggunaan komputer oleh siswa. *Netop School* saat ini sudah dalam versi 6.02. terbagi menjadi dua yang pertama adalah *Netop School Teacher*, yang digunakan oleh guru, dan *Netop School Student* yang dipasangkan di komputer siswa atau *student*.

Dengan *software Netop School* guru bisa memasukkan media pembelajaran berupa *audio video* secara interaktif dan materi penunjang lainnya serta dapat memonitor seluruh tampilan layar siswa atau melihat program apa saja yang dijalankan oleh siswa, guru juga bisa menampilkan apa yang ada di monitornya supaya bisa terlihat di komputer siswa. Melalui *Netop School Teacher* dapat berkomunikasi secara tulisan maupun dengan *audio video*. *Netop School* dapat memfasilitasi media pembelajaran yang berfungsi sebagai *audio video* tutorial untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran.

Dari uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian proses pembelajaran yang terjadi di SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra Primer Jakarta Timur. Penelitian ini mengambil judul “Pemanfaatan Program *Netop School* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Desain Grafis Di SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra Primer Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Belum adanya motivasi siswa dalam pembelajaran Seni Desain Grafis.
- 1.2.2 Hasil belajar mata pelajaran Seni Desain Grafis di SMP Islam Al-Azhar 22 Jakarta Timur pada kelas VII A masih belum 100% mencapai KKM.

- 1.2.3 Guru mengalami kesulitan untuk mengontrol aktivitas belajar siswa di laboratorium komputer.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VII A SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra Primer Jakarta.
- 1.3.2 Penelitian ini dibatasi pada penggunaan program *Netop School* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas selanjutnya di arahkan pada perumusan masalah sebagai berikut.

Apakah dengan menggunakan program *Netop School* sebagai strategi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Desain Grafis.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk:

- 1.5.1 Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Desain Grafis kelas VII A SMP Islam Al-Azhar 22 Sentra Pimer Jakarta Timur.
- 1.5.2 Meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran Seni Desain Grafis.
- 1.5.3 Setiap siswa mampu belajar mandiri dan dapat mengeksplorasi hal yang baru dalam ilmu pengetahuan, tanpa menyulitkan guru dalam pengontrolan proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Desain Grafis meningkat.
- 1.6.2 Siswa lebih mengeksplorasi materi yang telah diberikan oleh guru.
- 1.6.3 Siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengerjakan tugas.
- 1.6.4 Mata pelajaran Seni Desain Grafis tidak dianggap sulit oleh siswa.
- 1.6.5 Pemahaman siswa akan lebih baik dan lebih cepat.
- 1.6.6 Tes dapat dilaksanakan dengan tertib dan memperoleh hasil yang obyektif.
- 1.6.7 Motivasi siswa dalam mata pelajaran Seni Desain Grafis meningkat.