

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah realitas tentang proses pembelajaran semakin memberikan keterbukaan dikala sebuah teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian dari perkembangan yang mengarah kepada perbaikan positif dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang memandang dari setiap tahapan persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi cukup beragam bentuknya dan memiliki corak yang majemuk, namun tetap dalam ranah yang mengacu pada sistem pendidikan nasional. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran mengalami kemajuan dan memudahkan masyarakat untuk dapat mengakses segala macam referensi pembelajaran dari berbagai sumber.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka menuntut institusi pendidikan untuk semakin berperan aktif dalam peningkatan proses pembelajaran, seperti dikutip “Kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni” terdapat dalam undang-undang Sisdiknas Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 (pasal 36 ayat 3 huruf g), sedangkan Peraturan Pemerintah

nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan juga menegaskan bahwa “Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat ibadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” (Pasal 1 poin 8).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin meningkat belum dapat dimanfaatkan secara baik dan ini menjadi sebuah tantangan bagi para pendidik untuk dapat berperan aktif dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi . Permasalahan ini menjadi daftar permasalahan dan tantangan dalam pembangunan bidang pendidikan tahun 2010 - 2014 (Rencana Strategis DEPDIKNAS 2010 – 2014) : “Aspek Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi menjadi akar permasalahan karena masih rendahnya usaha pemanfaatan dan penyebarluasan TIK dalam bidang pendidikan, untuk itu sebuah rekomendasi stakeholder yang dikemas dalam sebuah kebijakan dan perlunya upaya-upaya menciptakan terobosan untuk lebih mendorong pemanfaatan TIK di bidang pendidikan.

Rekomendasi Renstra diharapkan mampu mengembangkan kebijakan-kebijakan untuk memperkuat dan memperluas pemanfaatan TIK di bidang pendidikan”.¹

¹ Rencana Strategis, Departemen Pendidikan Nasional, Periode 2010-2014, Draft 19 November 2009, Jakarta, p 44, lampiran 2.1.

Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan merambah bukan hanya untuk tingkat pendidikan menengah namun juga telah menjalar kepada pendidikan tinggi khususnya kepada pendidikan tinggi yang menitikberatkan kepada profesi untuk mahasiswanya agar mampu bersaing didunia pekerjaan dan perdagangan bebas ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations*).

Proses pembelajaran menggunakan TIK juga dimanfaatkan Kampus Politeknik LP3I Jakarta untuk dapat membantu proses pembelajaran, namun terdapat hasil yang membuktikan bahwa kemampuan mahasiswa jurusan Computer Design Multimedia di Politeknik LP3I Jakarta dalam mata kuliah desain grafis yang diambil dari 3 kampus pada cabang yang berbeda, masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, khususnya untuk kemampuan mengidentifikasi program desain seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop. Hasil ini dapat dilihat dari hasil kemampuan Kampus Politeknik LP3I Jakarta cabang Pulogadung, Kampus Politeknik LP3I Jakarta cabang Sumber Artha, Kampus Politeknik LP3I Jakarta cabang Ciputat. Terdapat tiga aspek kemampuan yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik, pada ketiga cabang kampus ini kemampuan mahasiswanya dalam mengidentifikasi semua perangkat lunak (*software*) desain, masih dalam batas rata-rata minimum, yaitu 58% dari setiap aspeknya.

Dari hasil nilai akhir semester untuk mata kuliah desain grafis / *desktop publishing* didapatkan nilai rata-rata Kampus Sumber Artha, Kampus

Pulogadung , Kampus Ciputat adalah 68 dengan nilai huruf C sedangkan Standar Kelulusan yang ditetapkan oleh LP3I sebesar 75 atau setara dengan huruf B. Untuk Standar Uji Kompetensi Mahasiswa sebesar 85. Data diatas menunjukkan tingkat kemampuan dalam pengidentifikasi dan pengelolaan program desain yang sampaikan dalam setiap materi perkuliahan menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, namun sebuah proses pembelajaran desain grafis tidak hanya dilihat dari kemampuan proses pengidentifikasian sebuah program desain yang terintegrasi dengan kemampuan perceptual individu, sehingga membentuk sebuah desain yang menganut prinsip desain didalamnya.

Sementara itu dari hasil uji kompetensi mahasiswa CDM (*Computer Design Multimedia*) pada tahun 2012 didapatkan hasil dari 64 mahasiswa yang terdapat di 3 kampus didapatkan nilai rata-rata 70 sedangkan standar kelulusan mahasiswa untuk dapat dinyatakan memiliki kompetensi dalam bidang desain dan multimedia adalah 85, ini menunjukkan ada kemampuan yang tidak seimbang dari beberapa aspek yang memungkinkan tidak berlangsungnya proses belajar yang baik dalam mengidentifikasi sebuah materi pengenalan program desain sampai ke pada tahap pengolahan bentuk desain.

Dari data temuan maka ketidakberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain : Sarana prasarana untuk

pelaksanaan proses pembelajaran yang kurang memadai, dosen mata kuliah yang terlalu cepat dalam proses penyampaian materi kuliah, bahan ajar untuk mata kuliah desain grafis yang terbatas, kemampuan rata-rata kelas yang kurang memiliki minat untuk belajar di jurusan CDM (*Computer Design Multimedia*). Dari beberapa faktor diatas maka data mulai dikembangkan kepada mahasiswa berupa angket, dengan komponen pertanyaan dibatasi, dan terkait dengan kawasan teknologi pendidikan

Dari hasil pengamatan di lapangan melalui angket diperoleh hasil mayoritas mahasiswa Politeknik LP3I Jakarta sebanyak 100 % dari 160 mahasiswa CDM yang tersebar dari beberapa wilayah Pulogadung, Sumber Artha dan Ciputat yang menyatakan bahwa kampus tidak memfasilitasi perkuliahan dengan DVD Pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif, serta sebanyak 94% menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat diperlukan mahasiswa untuk belajar desain grafis di luar kampus, sedangkan sebanyak 88% mahasiswa mencari refensi tentang desain grafis dari internet.

Kemampuan dan peningkatan aspek psikomotorik mata kuliah desain grafis didasari dari sebuah sumber inspirasi dan belajar penciptaan karya desain yang telah ada, oleh sebab itu, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang didalamnya terkandung beberapa teknik identifikasi tool program, sejarah desain grafis, prinsip-prinsip desain seperti : garis, warna, kesatuan, komposisi, tekstur, dan beberapa karya desain dengan beberapa gaya.

Dari hasil penelitian pendekatan yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa faktor penyebab tidak tercapainya hasil belajar , dan ditemukan pula sebanyak 100% mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak cukup hanya dengan buku.

Oleh karena itu, akan dikembangkan media pembelajaran desain grafis berbasis multimedia interaktif yang dapat terintegrasi dengan sistem pembelajaran yang ada dengan memanfaatkan waktu terstruktur. Multimedia bermuatan ringkasan materi tentang teknik mengidentifikasi program yang diberikan oleh mahasiswa pada waktu terjadwal dan multimedia juga dilengkapi dengan bahan ajar beserta dengan latihan yang harus dikerjakan pada waktu kuliah serta menuntut mahasiswa untuk mengerjakan latihan dan tugas formatif

Tampilannya terdiri dari materi per chapter, aplikasi, video tutorial, produk referensi desain, dan latihan praktik. Tampilan ini dibuat untuk memudahkan mahasiswa dalam penggunaannya. Sistem evaluasi yang dibuat dapat menampilkan beberapa latihan soal praktek. Pengguna multimedia interaktif dapat membuka aplikasi ini dikomputer maupun di notebook, selain itu dosen dapat dengan mudah memantau siswa yang memanfaatkannya apabila dosen tidak masuk kedalam kelas.

Hasil pengamatan serta data yang ditemukan ini maka perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang berbasis TIK yang dapat membantu mahasiswa belajar desain grafis di luar kampus.

B. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi permasalahan proses pembelajaran desain grafis sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar dan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya desain grafis ?
2. Bagaimana dosen mengoptimalkan kemampuannya dalam memberikan materi desain grafis dengan pemanfaatan TIK ?
3. Bagaimana Pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam sebuah DVD Pembelajaran ?
4. Apakah dapat dibuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang penggunaannya dapat meningkatkan proses belajar diluar kampus ?
5. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu mahasiswa dalam kemampuan psikomotorik?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran desain grafis materi *Adobe Photoshop CS* berbasis multimedia interaktif mahasiswa *Computer Desain Multimedia* semester 3

D. Perumusan Masalah

Mengacu kepada identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka dapat dilakukan perumusan masalah yaitu Bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memenuhi syarat sebagai alternatif sumber belajar dalam pembelajaran desain grafis materi *Adobe Photoshop CS* pada mahasiswa *Computer Desain Multimedia* semester 3

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran desain grafis berbasis multimedia interaktif sebagai salah satu sumber belajar dalam mata kuliah desain grafis, materi adobe photoshop CS pada mahasiswa *Computer Desain Multimedia (CDM)* semester 3.

F. Manfaat Penelitian

1. Memberikan alternatif sumber belajar untuk mata kuliah desain grafis pada materi adobe photoshop yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk setiap proses pembelajaran di luar kampus.
2. Memberdayakan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk setiap proses pembelajaran.
3. Mendorong para dosen maupun pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

4. Untuk Lembaga (Kampus Politeknik LP3I Jakarta).
5. Program Studi Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
6. Masyarakat dan Civitas Akademika.
7. Peneliti sendiri dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan inovatif.