

BAB I

PENDAHUALUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring pesatnya laju modernisasi menuntut pentingnya peningkatan mutu akan pendidikan baik di segi pengetahuan maupun keterampilan. Pendidikan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan manusia yang erat kaitannya dalam menjadi pribadi yang mandiri. Dalam pendidikan kemandirian yang dimaksud adalah kemampuan manusia untuk tidak bergantung kepada orang lain, mampu berdiri dan mengatur dirinya sendiri. Hal tersebut tercapai dengan menciptakan kualitas dan daya saing keningkat yang lebih global.

Peran dan manfaat memiliki keterampilan sangat dirasakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam memenuhi syarat dalam memperoleh mutu kehidupan yang lebih baik keterampilan menjadi modal utama dalam bertahan di era persaingan saat ini. Dalam pekerjaan maupun usaha yang ingin dikembangkan keterampilan menjadi hal utama yang dicari.

Di dunia usaha diperlukannya strategi agar mampu bertahan dan mengembangkan segala bentuk persaingan bisnis. Salah satunya merupakan strategi pemasaran yang sedang berkembang pesat di

masyarakat. Strategi pemasaran yang paling sering dijumpai adalah pemasangan iklan melalui media cetak maupun media elektronik. Dengan melihat peluang dalam banyaknya penggunaan iklan maka munculah lembaga yang mengajarkan keterampilan dalam mendisain sebuah iklan.

Kelompok belajar masyarakat Taman Siswa memberikan fungsi yang sama akan lembaga kursus dan pelatihan pada umumnya. Sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 26 ayat 5 mengenai sistem pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu kursus dan pelatihan bukan sekedar memberikan keterampilan untuk mencari pekerjaan tetapi diharapkan mampu menciptakan lapangan pekerjaan.¹

Dengan tujuan memberikan pendidikan akan keterampilan kepada masyarakat lembaga seperti kursus dan pelatihan banyak didirikan oleh pemerintah maupun pihak swasta. Dengan nama kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa mencoba memberikan pelatihan akan memiliki keterampilan komputer bagi masyarakat kalangan menengah ke bawah.

¹ <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2202977-pengertian-belajar-kelompok/#ixzz2Morhbkcw> diakses pada Rabu, 6 Maret 2013

Kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa yang terletak di dalam gedung STIE Taman Siswa. dikelola di bawah yayasan Taman Siswa dan terletak di jalan Garuda, Kemayoran, Jakarta Pusat. Dengan status bangunan gedung milik sendiri dan memadai untuk terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa memiliki program pendidikan masyarakat yaitu kelas keterampilan komputer untuk warga belajar kesetaraan paket C dan masyarakat umum. Dengan memberikan fasilitas pembelajaran mengenai keterampilan komputer dengan sarana dan prasarana yang mendukung di dalamnya. Terletak ditengah pusat kota yang banyak terdapat usaha percetakan ini diharapkan warga belajar di kelompok belajar masyarakat komputer ini mampu memiliki keterampilan yang nantinya mampu mereka kembangkan yaitu mendesain media iklan berupa pamflet.

Sebagai fasilitas didalam kegiatan pembelajaran kelompok belajar masyarakat komputer ini didukung dengan ketersediaannya laboratorium komputer dengan 39 unit komputer karena sedang ada renovasi laboratorium mengalami pemindahan tempat yang mengakibatkan fasilitas internet belum dapat digunakan seperti biasanya. Berdasarkan tingkat kehadiran warga belajar menunjukkan bahwa motivasi yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran di laboratorium. Kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta juga telah memiliki beberapa angkatan yang telah lulus namun masih aktif hadir dalam pertemuan dikelas

mayoritas bertujuan untuk membantu kegiatan belajar komputer dan bahkan mendalami pengetahuan akan keterampilan komputer yang sedang berlangsung.

Selain potensi kelompok belajar masyarakat komputer ini memiliki kelemahan yaitu dari segi internal pengelolaannya, tersedianya tutor komputer yang hanya ada satu orang dan kegiatan di luar kelompok belajar tutor juga sebagai guru di formal. Menyebabkan kurang adanya penginovasian dalam media dan metode mengajar yang seharusnya mampu diterapkan pada warga belajar yang merupakan orang dewasa. Penggunaan modul sebagai pegangan tutor dan warga belajar kurang optimal dikarenakan bentuk modul yang hasil *fotocopy* menjadi kurang menarik untuk dibaca dan dijadikan catatan bagi warga belajar. Kurang optimalnya penggunaan modul sebagai sumber belajar menyebabkan warga belajar hanya terfokus pada narasi dan praktek yang tutor sampaikan yang mengharuskan pengulangan dalam penyampaian materi sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu materi membutuhkan waktu yang cukup lama. Warga belajar yang mayoritas merupakan karyawan swasta dari pekerja rumah tangga sampai *office boy* di sebuah perusahaan swasta, keterikatan akan waktu kerja menyebabkan waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 5 sore sampai 8 malam belum dapat dikatakan optimal karena banyak yang datang terlambat dengan berbagai alasan sepulang kerja sehingga waktu

belajar tidak sesuai dengan jadwal. Kurang optimal pelaksanaan pembelajaran tersebut dirasakan bagi warga belajar yang terlambat tentunya harus mengikuti materi yang telah berjalan sesuai jadwal ketertinggalan tersebut yang tentunya tutor harus melakukan pengulangan pada pertemuan selanjutnya belum lagi apabila warga belajar yang tidak dapat hadir dengan tingkat penyerapan yang berbeda-beda menyebabkan tutor harus melakukan pengulangan yang cukup sering.

Dari hasil temuan di lapangan peneliti memfokuskan kepada penggunaan media yang kurang dirasakan manfaatnya dalam menunjang proses belajar. Sehingga menciptakan suasana belajar yang tidak kondusif hal tersebut terasa karena warga belajar hanya terfokus dengan pemaparan tutor tanpa memperhatikan modul maupun catatan sehingga materi yang diserap warga belajar lemah. Kelemahan akan daya serap ditunjukkan rendahnya tingkat warga belajar mampu mempraktikkan apa yang dinarasikan oleh tutor. Sehingga tutor harus melakukan pembelajaran secara personal kesetiap warga belajar yang mempraktikkan di komputer masing-masing. Hal tersebut menciptakan pembelajaran yang kurang optimal dengan pencapaian hasil belajar yang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan oleh tutor dan waktu pembelajaran yang lebih lama karena harus adanya pengulangan materi karena sumber belajar hanya dari tutor. Sedangkan dampak untuk tutor untuk menyelesaikan sebuah materi dengan baik diperlukan pengulangan

sehingga memerlukan waktu belajar yang lebih lama. Dampak untuk eksistensi kelompok belajar masyarakat kurang memiliki daya jual karena belum adanya sebuah keluaran atau produk yang dihasilkan oleh para peserta didik.

Pada masalah metode yang kurang tepat digunakan akan berdampak buruk kepada peserta didik yang kurang optimal dalam menerima informasi atau materi yang diberikan tutor. Dengan membentuk pembelajaran pasif dan kurangnya pendekatan terhadap peserta didik, tentunya bertolak belakang dengan tujuan dan strategi pendidikan andragogy.

Metode yang tepat juga memerlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai pula. Media pembelajaran sendiri harus mampu menjawab peran media yang tidak terhalang oleh waktu dan tempat. maka penggunaan media model 3gp yang nantinya diterapkan kedalam berbagai media elektronik yaitu *hand phone*, *compact disk*, komputer sebagai panduan dan pegangan yang multifungsi bagi warga belajar dalam memperoleh pelajaran yang diperlukan.

Media model 3gp disini yang dimaksud adalah sebuah video tutorial yang dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif bagi warga belajar dalam proses pembelajaran yang mandiri. Media model 3gp ini dibuat dengan mengubah pengaturan format sebuah video menjadi bentuk 3gp yang dapat digunakan diberbagai media elektronik. Penggunaan

media model 3gp yang dapat digunakan pada media elektronik yaitu telepon genggam sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran bagi warga belajar dimana saja dan kapan saja.

Maka diperlukan metode pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik dengan memasukkan pendekatan andragogy dengan menciptakan pembelajaran mandiri melalui media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* materi membuat pamflet untuk meningkatkan keterampilan mendesain warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan yaitu di kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah motivasi sebagian besar warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa datang mengikuti kelas keterampilan komputer?
2. Mengapa keterampilan mendesain diberikan kepada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta?
3. Apakah penerapan media model 3gp pada pelatihan *photoshop* materi membuat pamflet mampu meningkatkan keterampilan mendesain pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta?

4. Bagaimana penerapan media model 3gp pada pelatihan *photoshop* materi membuat pamflet mampu meningkatkan keterampilan mendisain pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Jakarta?
5. Apakah warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa mampu menggunakan media model 3gp dalam pembelajaran?
6. Bagaimana meningkatkan keterampilan mendisain warga belajar menggunakan media model 3gp?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* dalam meningkatkan keterampilan mendisain pamflet pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* mampu meningkatkan keterampilan mendisain pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* dalam meningkatkan keterampilan mendisain pada warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Tujuan Khusus

b. Sedangkan tujuan khususnya adalah:

- 1) Untuk mengetahui keberhasilan upaya meningkatkan keterampilan mendisain peserta didik kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa menggunakan media video tutorial berbentuk 3gp dalam pelatihan *photoshop* pada materi pembuatan pamflet
- 2) Untuk mengetahui seberapa pengaruh yang diberikan dalam penerapan media model 3gp dalam pelatihan *photoshop* dalam upaya meningkatkan keterampilan mendisain warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa.

2. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna, adapun kegunaan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran pada peserta didik kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa yang ada dilapangan.
- b. Bagi institusi lembaga, hasil penelitian ini dapat dijadikan pendukung dalam mengembangkan penggunaan media

pembelajaran yang dapat di sesuaikan dengan pembelajaran di lapangan.

- c. Bagi warga belajar, penerapan media model 3gp ini dapat keterampilan warga belajar dalam mendisain.