

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan cara yang tepat digunakan dalam mencerdaskan hingga mewujudkan peradaban bangsa yang bermartabat dan membentuk pribadi manusia menjadi lebih baik. Dunia pendidikan bahkan selalu berkembang seiring berkembangnya zaman, yang membuat sarana dan prasarana pendidikan semakin lengkap dan memadai sehingga dapat membantu proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Demikian juga media pembelajaran yang digunakan semakin kompleks dan bervariasi. Keberadaan teknologi saat ini dianggap memiliki nilai yang sangat penting bagi kehidupan sebagai penunjang untuk melakukan berbagai aktivitas, baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan. Seperti halnya teknologi pendidikan yang menjadi ruang spesialis baru bagi ilmu pendidikan. Meskipun sebagai ruangan yang relatif baru, teknologi pendidikan menjadi bidang studi yang mendekati desain, pengembangan, penggunaan, penilaian, dan manajemen sumber daya pembelajaran dan pendidikan dalam suatu kontekstual yang dapat meningkatkan kinerja siswa (Januszewski dan Molenda, 2008).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa untuk proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, sekaligus membentuk sikap. Atau dengan kata lain pembelajaran dapat membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran tidak terbatas pada lingkungan formal kelas atau institusi, yang mana dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dan melibatkan berbagai sumber daya, termasuk interaksi sosial dan teknologi. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila pemanfaatan teknologi dapat terlaksana dengan baik sebagai media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan berbagai aspek pembelajaran, seperti meningkatkan keterlibatan dan minat bagi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan retensi informasi,

mendorong pembelajaran mandiri, dan mengintegrasikan teknologi dalam mempersiapkan siswa kepada lingkungan yang semakin terkoneksi dan bergantung pada teknologi.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen strategis yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri bagi siswa. Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2015: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi siswa agar bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks tersebut dapat diartikan bahwa guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan sebuah media. Namun secara harfiah, pengertian dari media dalam proses pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau teknologi yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual maupun verbal. Media pembelajaran berperan sangat penting sebagai sarana atau alat bantu yang dapat membantu pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran perlu melibatkan elemen-elemen visual, audio, ataupun keduanya agar tujuan penggunaan media pembelajaran dapat tercapai, yakni meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan siswa.

Dan sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah lain yang dapat digunakan untuk mencapai peningkatan pemahaman siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, hingga menarik minat, yaitu dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, efisien, dan terkini seperti Adobe Illustrator. Adobe Illustrator merupakan alat atau media desain grafis yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe System* dengan fungsi untuk mendesain apapun yang ada di bayangan animator dalam membuat berbagai macam karya seni, gambar, grafis, hingga ilustrasi dengan presisi tingkat profesional. Software ini dapat membantu siswa terutama bagi siswa jurusan Animasi SMK Negeri 71 Jakarta dalam menyelesaikan tugas animasi 2 Dimensi sesuai dengan apa yang diinginkan. Didukung dengan tools dan fitur yang lengkap,

interface yang *user friendly*, dengan hasilnya yang memiliki kualitas gambar yang tajam akan menarik siswa dalam menggunakan Adobe Illustrator untuk mengikuti pembelajaran.

Namun realitanya pada proses pembelajaran dalam pembelajaran animasi 2 Dimensi di SMK Negeri 71 Jakarta media pembelajaran yang inovatif seperti Adobe Illustrator belum merata digunakan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil data penggunaan media pembelajaran muatan Animasi SMK Negeri 71 Jakarta pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1. 1 Penggunaan Media Pembelajaran Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 Muatan Animasi Kelas XI dan XII SMK Negeri 71 Jakarta

Muatan	Kelas	Jumlah Siswa Pengguna		Total Siswa
		Adobe Illustrator	IbisPaint	
Animasi	XI ANM	3	32	35
Animasi	XII ANM 1	17	12	33
Animasi	XII ANM 2	25	7	35

Dari nilai pada tabel 1.1 dapat dilihat hasil penggunaan media pembelajaran dari siswa kelas XI dan XII pada muatan Animasi, penggunaan Adobe Illustrator belum merata dan lebih di dominasi oleh IbisPaint sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dari data siswa kelas XI dengan jumlah 36 siswa, terdapat 3 siswa pengguna Adobe Illustrator dan 33 siswa pengguna IbisPaint. Sedangkan siswa kelas XII dengan jumlah 68 siswa yang terdiri dari kelas XII ANM 1 dan XII ANM 2, terdapat 42 siswa pengguna Adobe Illustrator dan 19 siswa pengguna IbisPaint.

Menurut Guru Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi SMK Negeri 71 Jakarta, penggunaan Adobe Illustrator masih kurang mendapat perhatian bagi siswa, karena banyak media pembelajaran yang masih bersifat manual serta media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton atau kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena masih banyaknya siswa yang belum

memiliki laptop atau PC, yang mengakibatkan mereka lebih memilih menggunakan media lain yang dapat diakses melalui handphone dan dapat diunduh melalui Playstore ataupun Appstore. Selain itu, masih banyak siswa yang lebih memilih dan suka menggambar secara manual melalui *sketchbook* dibandingkan menggunakan media digital.

Efektivitas adalah pengukuran yang menunjukkan sejauh mana target (kuantitas, kualitas, maupun waktu) telah terpenuhi, namun mengukur efektivitas bukanlah hal yang sederhana, karena hal tersebut dapat dievaluasi dari berbagai sudut pandang dan bergantung pada orang yang menilai serta cara mereka menginterpretasikannya (Daniarsyah, 2020). Hal ini dibuktikan berdasarkan penelusuran pustaka tahun 2024 dan wawancara dengan guru-guru SMK Negeri 71 Jakarta yang meneliti tentang Adobe Illustrator, bahwa efektivitas belajar siswa masih rendah hal ini dikarenakan siswa masih belum mencapai hasil belajar yang diharapkan atau optimal, tidak terlalu menguasai keterampilan yang diajarkan, dan belum mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, penulis merasa sudah seharusnya siswa jurusan Animasi SMK Negeri 71 Jakarta yang belum mencoba menggunakan Adobe Illustrator untuk mencobanya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran animasi 2 Dimensi. Setelah siswa mencoba menggunakannya, penulis akan menganalisis sejauh mana tingkat keefektifan penggunaan Adobe Illustrator dapat diterima oleh siswa jurusan Animasi SMK Negeri 71 Jakarta dengan menggunakan metode angket (kuesioner) dalam pengumpulan data dan teknik random sampling dalam pengambilan sampel dari beberapa individu yang telah terpilih. Sedangkan untuk melihat hasil apakah Adobe Illustrator lebih efektif digunakan dibandingkan media pembelajaran lain, dapat melalui analisis statistik dengan uji T-test.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, muncul identifikasi masalah, yakni:

1. Belum meratanya penggunaan Adobe Illustrator sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Animasi 2 Dimensi;
2. Media yang dipakai kurang bervariasi dan banyak media pembelajaran yang masih bersifat manual;
3. Efektivitas belajar siswa yang masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana Adobe Illustrator dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas XI dan XII jurusan animasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dalam pembelajaran animasi 2 Dimensi di SMK Negeri 71 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mampu mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dalam pembelajaran animasi 2 dimensi.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi teori-teori dasar mengenai efektivitas media pembelajaran Adobe Illustrator yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian yang sejenis;

2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran animasi 2 dimensi dengan bantuan media pembelajaran Adobe Illustrator.

2. Bagi Guru

Memperoleh wawasan baru mengenai penggunaan Adobe Illustrator sebagai media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengajar.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman media pembelajaran Adobe Illustrator dalam pembuatan Animasi 2 Dimensi

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai penggunaan Adobe Illustrator untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam Animasi 2 Dimensi.

