

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu menjadi sarana penting bagi pendidikan yang lebih efisien. Pemanfaatan teknologi menjadi sangat diperlukan dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar dan pembelajaran membawa dampak yang sangat menguntungkan bagi pendidik. Pembelajaran yang berbasis komputer sangat mempermudah dalam penyajian bahan-bahan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran, manfaat dan fungsi dari media dalam pembelajaran sangat bisa dirasakan baik oleh Guru maupun Siswa. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi Guru untuk mengajar peserta didik.

Menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I ayat 1 juga menyatakan bahwa, pendidikan merupakan :

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Diawal tahun 2020 ini dunia digemparkan dengan merebaknya pandemi Covid-19 yang melanda di seluruh dunia tidak terkecuali indonesia, karena Covid-19 banyak negara mulai mengeluarkan kebijakan guna mengantisipasi wabah tersebut. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia.

Di indonesia, penutupan lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi Covid-19 sangat berdampak pada jutaan pelajar. Dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 proses belajar tetap harus dijalankan, oleh karena itu agar proses pembelajaran tetap berjalan selama pandemi Covid-19 dimana semula dilakukan pembelajaran tatap muka beralih menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring).

Sesuai dengan edaran dari kemendikbud RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Virus Corona (Covid – 19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Virus Corona (Covid – 19) serta mengikuti juga edaran dan himbauan dari masing – masing pemerintah daerah domisili Perguruan Tinggi (Sumi Astini, 2020).

Berdasarkan keputusan dari edaran tersebut maka proses pembelajaran diwajibkan untuk dilakukan dari rumah atau bisa disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dilakukan secara serentak pada bulan Maret 2020. Melihat kondisi tersebut maka ada beberapa penyelenggara pendidikan yang sudah memulai beralih dari

metode tatap muka menjadi metode pembelajaran dalam jaringan (daring) dalam proses belajar mengajar.

Pada kegiatan proses belajar mengajar dalam jaringan (daring) peran guru sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar agar memahami dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar online (daring). Dengan adanya pandemi Covid-19, guru sebagai pengajar harus berpikir kreatif dalam kegiatan belajar mengajar dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran dalam jaringan (daring).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Palangka Raya diperoleh informasi masih banyak peserta didik yang belum terlalu paham mengenai media pembelajaran SI Bajakah dan belum terlalu memahami kenapa mereka harus belajar menggunakan media pembelajaran SI Bajakah yang bisa saja menggunakan media pembelajaran lain.

Selama melaksanakan pengamatan di SMK Negeri 3 Palangka Raya, ada beberapa kesulitan yang saya temukan disana terutama saat saya memberikan tugas dengan materi pembelajaran “Desain Grafis” ada beberapa handphone yang kurang mendukung untuk mengakses website pembelajaran SI Bajakah dan ada juga peserta didik yang tidak mempunyai kuota internet untuk mengikuti pembelajaran yang ada di SI Bajakah. Sehingga peserta didik tidak dapat fokus selama pembelajaran

berlangsung dikarenakan sulitnya mengakses pembelajaran di SI Bajakah karena tidak mempunyai kuota internet.

Oleh karena itu, untuk menunjang hasil belajar peserta didik agar tidak ada yang ketinggalan dalam proses pembelajaran. Dalam menyikapi permasalahan yang ada ini, peneliti ingin menganalisis kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran SI Bajakah untuk menunjang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis. SI Bajakah adalah media pembelajaran dari Kalimantan Tengah berbasis teknologi yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran untuk peserta didik. Dengan menggunakan SI Bajakah diharapkan peserta didik mudah mengikuti pembelajaran secara daring.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif yang berjudul **“Analisis Kesulitan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran SI Bajakah Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan fenomena pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup penelitian yaitu “ Faktor apa sajakah yang mempengaruhi kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran SI Bajakah pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X ? ”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran SI Bajakah pada mata pelajaran dasar desain grafis Kelas X”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang di harapkan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil Penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi dan dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian sejenis untuk meneruskan penelitiannya mengenai pendidikan yang kaitannya dengan media pembelajaran SI Bajakah
 - b. Dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah penerapan media pembelajaran SI Bajakah
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Sebagai acuan untuk semua guru dalam mempersiapkan berbagai rencana pembelajaran dan pengajaran dengan baik dan kepala sekolah juga dapat mengadakan supervisi dan pembinaan guru kelas agar dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dari hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memahami tiap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dan lebih memahami lagi ketika pembelajaran dijelaskan menggunakan bantuan media pembelajaran sehingga pelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penelitian kualitatif dan dapat belajar dan memahami pentingnya peran sarana dan prasarana yang ada di sekolah sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini ada beberapa istilah yang menjadi penjelas agar tidak terjadi kesalahan penelitian. Adapun istilah yang didefinisikan yaitu :

1. Analisis

Analisis merupakan suatu usaha untuk menguraikan masalah secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan informasi yang tepat.

2. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar merupakan masalah yang ada pada setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar dapat menghambat

peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media atau alat bantu dalam pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan pesan informasi yang berupa materi pelajaran dari sumber yang sudah dipercaya secara efektif sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

4. SI Bajakah

SI Bajakah adalah media pembelajaran baru yang di buat oleh penggiat IT di kalimantan.

5. Desain Grafis

Desain grafis merupakan sarana yang bisa menyampaikan pesan dari desainer melalui hasil karya seni yang dibuat.

