BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi yang pesat di era globalisasi ini maka kegiatan dan aktivitas yang dilakukan sehari-hari menggunakan teknonolgi yang sudah sangat canggih ini dapat mempermudah manusia untuk melaksanakan kebutuhannya, khususnya didalam perkembangan teknologi pendidikan yang saat ini telah banyak menggunakan aplikasi media pembelajaran untuk mempermudah proses ngajar mengajar.

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran

Ali, M (2005) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh dosen.

Komputer memiliki peranan sebagai media pembantu dalam poses pembelajaran atau biasanya lebih di kenal dengan istilah Pembelajaran Berbantu Komputer atau CAI (*Computer Assisted Instruction*). CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan

2

peralatan komputer sebagai alat bantunya bersama-sama dengan knowledge base.

CAI merupakan pengembangan daripada teknologi informasi terpadu yaitu

komunikasi (interaktif), audio, video, image yang dikemas dengan sebutan

teknologi multimedia.

Media pembelajaran dengan alat bantu komputer telah berkembang pesat

pada saat ini dan telah terbukti manfaatnya untuk membantu guru dalam proses

ngajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa Computer Assisted Instruction (CAI)

adalah salah satu metode pengajaran yang digunakan untuk membatu proses

ngajar mengajar secara interaktif dalam aplikasi pembelajaran menggunakan

komputer (Mulyadi, 2007).

Orang zaman dahulu membuat tulisan dan gambar dengan cara

menggoreskan benda tajam atau pisau pada batang pohon, logam lunak, ataupun

selembar plat, ada juga yang menggunakan ujung kuas yang dicelupkan ke dalam

cairan hitam atau pewarna. Pada zaman ini orang tidak perlu bersusah-susah untuk

menggambar atau menulis, sejak ditemukannya pensil maka orang akan mudah

untuk menulis dan menggambar. Peran pensil dalam kehidupan kita memang

sangatlah penting. Baik itu untuk menulis sesuatu, menggambar, maupun

mendesain sesuatu.

Menurut Pamadhi yang di kutip dari Rahayu (2012), menggambar adalah

Kegiatan yang dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda

tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. Dapat

dikatakan anak mampu menciptakan sebuah gambar sesuai imajinasi dan

kreativitas anak.

Kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan bentuk baru dalam bentuk gambar atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode yang baru (Rahmawati, 2005).

Di Indonesia menggambar merupakan salah satu mata pelajaran yang dikenalkan sejak TK. Menggambar berfungsi sebagai sarana mengungkapkan gagasan dan ide menjadi karya seni dua dimensi menggunakan kombinasi garis dan arsiran. Untuk membuat garis dan arsiran yang benar tentunya perlu pembelajaran dan materi dasar yang harus dipelajari. Oleh karena itu penulis berencana untuk membuat sebuah penelitian dengan judul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PENSIL UNTUK PEMULA MENGGUNAKAN METODE CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

- 1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran agar menjadi sebuah aplikasi pembantu bagi pemula yang ingin belajar menggambar?
- 2. Bagaimana merancang media pembelajaran menggambar bagi pemula dengan menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dirincikan yaitu sebagai berikut:

- Perancangan media pembelajaran ini hanya bersifat teknik dasar menggambar untuk pemula.
- 2. Aplikasi yang dirancang bersifat static dan offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini agar dapat membatu pemula dalam mempelajari dasar-dasar teknik menggambar dengan menggunakan multimedia interaktif, sehingga para pemula akan dapat menguasai teknik dasar menggambar.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan:

1. Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan penulis serta mengaplikasikan ilmu yang telah penulis peroleh selama menempuh pendidikan di Universitas Internasional Batam dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.

2. Bagi Pengguna

Melalui penelitian yang dilakukan oleh penulis, penulis berharap agar aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu pemula ataupun pelajar yang ingin belajar menggambar.

3. Bagi Guru

Dapat mempermudah Guru dalam proses ngajar belajar menggunakan alat bantu dalam bentuk aplikasi media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

BABI: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara ringkas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka yang digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta kerangka teoretis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *tools* yang digunakan dalam membangun aplikasi ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, yaitu terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, serta perancangan sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan pengujian aplikasi yang dirancang.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi tentang saran untuk penelitian selanjutnya.