

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Menurut (Yolandasari, 2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan antara guru, sumber pembelajaran, lingkungan dan siswa secara sadar dan bersifat sistematis, komunikatif, komunikatif dan ter arah dalam upaya untuk mencapai suatu aspek pembelajaran (pengetahuan,sika p, keterampilan)

Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan

pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang (Suparno, 2016).

Dalam menghadapi dunia kerja tentunya siswa-siswa kelas XII dihadapkan akan dua pilihan yaitu studi lanjut atau menghadapi dunia kerja. Tentunya dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan masyarakat harus mampu beradaptasi baik dari sisi pemanfaatan maupun pemahaman tentang teknologi tersebut. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer (Afriansyah, 2018).

B. KAJIAN TEORI RELEVAN

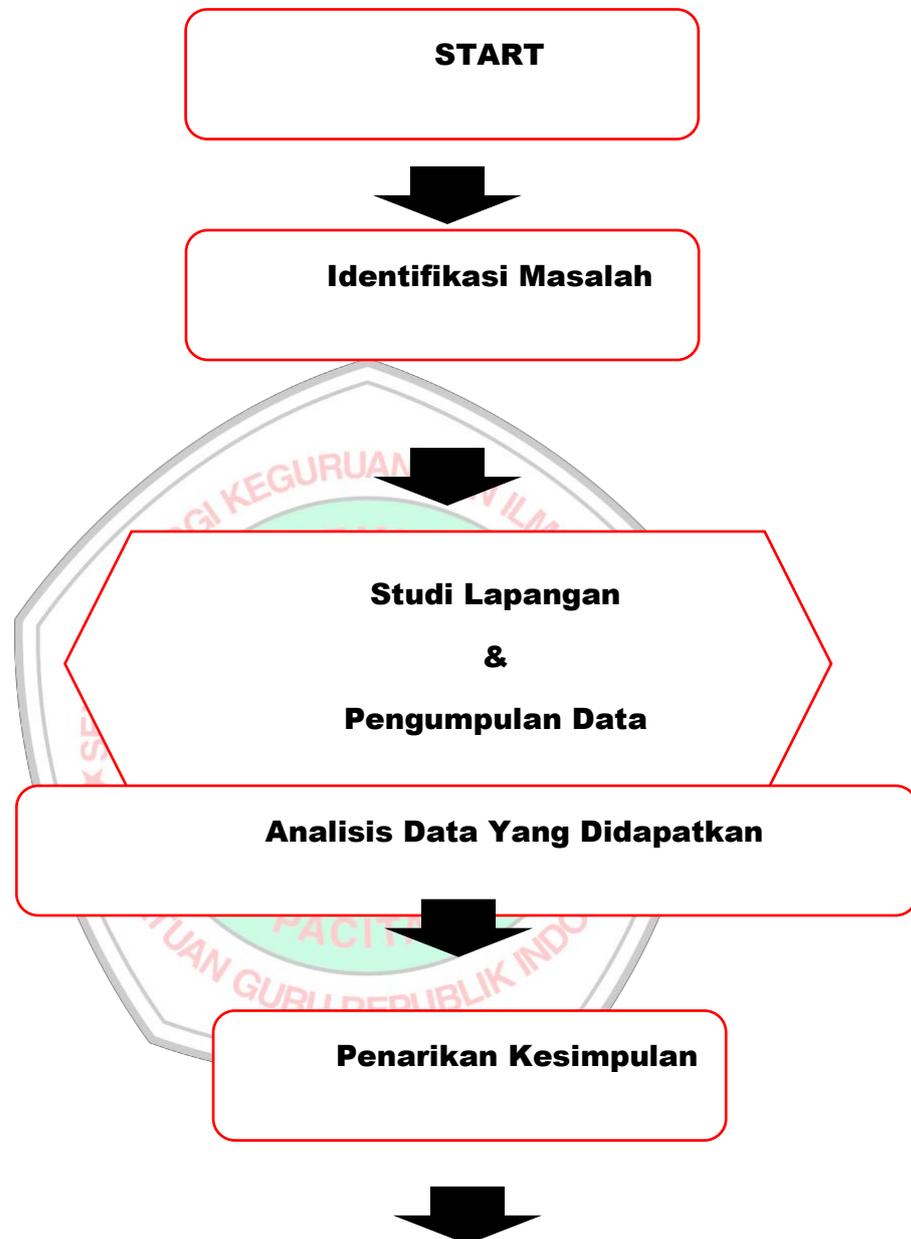
Guna mendukung sebuah penelitian, peneliti mengacu pada beberapa relevansi penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kajian penelitian yang terkait dengan judul efektivitas penggunaan *Corel Draw* untuk meningkatkan kreatifitas desain grafis sebagai berikut:

Corel Draw adalah sebuah software ilustrasi grafis berbasis vektor dari perusahaan pengembang software terkemuka Corel Corporation yang berbasis di Ottawa, Canada. *Corel Draw* mempunyai keunggulan karena kemudahan penggunaannya, interface yang user-friendly dan juga kelengkapan fasilitas dan fitur yang mudah digunakan (Luthfi, 2015 : 2)

Corel Draw merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat sebuah desain seperti, logo, poster, pamflet, undangan, stiker, spanduk dan layout visual lainnya (Andi ,Ifan dan Nur 2021). *Corel Draw* memiliki banyak versi, yang mana terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, seperti *Corel Draw X3* yang dirilis pada 17 Februari 2006, *Corel Draw X7* yang dirilis pada 27 Maret 2014, hingga yang terbaru adalah *Corel Draw 2020* yang memiliki lebih banya tampilan-tampilan baru dari pada *Corel Draw* versi yang sebelumnya (Bakti,Ifan dan Nur 2021).



C. KERANGKA PIKIR



D. PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang diteliti :

Bagaimana Efektifitas Penerapan Shortcut key Corel Draw Dalam Meningkatkan Kreativitas Desain Grafis Kelas XII Multimedia SMKN Kebonagung

Bagaimana Efektifitas Penerapan Shortcut key Corel Draw Dalam Meningkatkan Kreativitas Desain Grafis Kelas XII Multimedia SMKN Kebonagung Apakah hasil desain grafis siswa memenuhi prinsip desain grafis yaitu ada kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, irama, kesederhanaan, kejelasan, dan ruang

