

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan atau disingkat SMK memiliki misi untuk melahirkan peserta didik terlatih, terampil dan terarah serta harus memiliki daya saing yang dapat diterapkan di dunia kerja dan industri. Dalam mewujudkan peserta didik yang terampil dan memiliki daya saing. Perlunya keterampilan-keterampilan tertentu, seperti dalam mengoperasikan *Software* dan *Hardware* yang menjadi persyaratan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan, terkhususnya Jurusan Desain Grafika (DGK). Maka dari itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus dapat mencetak Lulusan-lulusan terbaik. Adapun faktor-faktor dalam menghasilkan lulusan terbaik adalah keberhasilan dalam menghasilkan tamatan yang bagus bisa dilakukan dalam hal-hal seperti: pada Suasana belajar, Proses Pembelajaran di kelas, faktor Lingkungan Sekolah, Sarana Pembelajaran hingga pada Media dan Metode Pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya Tujuan dari Pembelajaran.

SMK Negeri 13 Medan merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan Desain Grafika (DGK). Jurusan ini memiliki fokus utama untuk menghasilkan peserta didik yang dapat bersaing dan terampil pada industri Percetakan dan Desain Grafis. Mata Pelajaran Desain Grafis merupakan mata pelajaran produktif pada jurusan Desain Grafika. Desain Grafis merupakan salah satu Kompetensi multi-disiplin untuk mengembangkan suatu

keterampilan Dasar Desain pada Media Digital. kompetensi ini memiliki beberapa fokus yang salah satunya merupakan Desain Grafis berbasis Vektor. Vektor merupakan salah satu tren dalam desain grafis yang saat ini cukup populer dalam dunia Desain, Vektor merupakan gambar yang tersusun oleh garis dan geometris (kurva). Mempelajari keterampilan Desain Grafis terkhusus vektor menjadi perhatian khusus dikarenakan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Hal ini di terlihat Pada kelas XI Desain Grafika dalam mata pelajaran Desain grafis. Berdasarkan Observasi dan pengujian sebagian besar siswa tidak dapat mengikuti pelajaran Vektor ini dikarenakan pemahaman mengenai bidang ini kurang dan waktu dalam pelajaran yang belum maksimal. Siswa terkendala bagaimana memahami cara untuk memulai dan memahaminya. Hal ini dikonfirmasi oleh guru mata pelajaran sebelumnya mengenai metode pembelajaran dan hambatan yang ditemui. Melalui diskusi, guru menggunakan metode Demonstrasi dalam menyampaikan Materinya, mulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran, menunjukkan proses, dan selanjutnya mempersilahkan siswa mengikutinya. Selain hambatan waktu yang tidak maksimal dan keterbatasan komputer pada lab, materi ini memiliki langkah-langkah yang cukup sulit sehingga sebagian siswa tertinggal dalam mengikuti Materi ini. Adapun perhatian khusus yang menjadi hal penting dalam materi ini adalah penggunaan *Tools* dan teknik pada aplikasi desain secara efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa Desain Grafika dalam mengembangkan kompetensinya terkhusus pada bidang Desain Grafis

berbasis Vektor. melalui Inovasi dalam pembelajaran Pratikum secara Demonstrasi, Menarik, dan dapat di akses dimanapun. Kondisi di atas menuntut Tenaga pendidik untuk dapat berinovasi dan mengembangkan suatu pembelajaran yang menarik serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep dalam materi Desain Grafis berbasis Vektor. salah satunya adalah mengembangkan dan membangun sebuah Media Pembelajaran yang dapat mencakup bagian-bagian materi sulit, mudah difungsikan, fleksibel, dan menarik. Salah satu cara yang dapat diupayakan dalam mengatasi masalah di atas dengan melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengubah metode pembelajarannya yang dapat menjadi Menyenangkan dan Mudah (Theresia Endang S, 2020).

Pembelajaran Pratikum umumnya dilaksanakan secara Demonstrasi, Menarik, dan tetap dapat dilakukan dengan lab Komputer dan waktu yang terbatas. Inovasi Media Pembelajaran belum tersedia sebagai pendukung pembelajaran yang dapat menjadi alternatif pembelajaran yang di ikuti. selain itu, Kondisi lab yang cukup sulit untuk dilakukannya pembelajaran secara Demonstrasi. kendala lainnya dalam pembelajaran Desain Grafis berbasis vektor seperti langkah-langkah materi yang rumit hingga jumlah Komputer yang terbatas pada lab sehingga tidak semua siswa dapat ikut praktik di lab. Berdasarkan pembahasan kondisi di atas, menuntut tenaga pendidik untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan suatu pembelajaran yang menarik untuk dapat menjadi solusi dari kendala yang dihadapi. Salah satu upaya

adalah mengembangkan Media Pembelajaran yang dapat difungsikan secara mudah, fleksibel, dan merangkul materi-materi vektor.

Berdasarkan Pemaparan di atas peneliti menggagas untuk mengembangkan dan membangun sebuah Media Pembelajaran tentang materi Desain Grafis berbasis Vektor secara Demonstrasi. Media ini dikembangkan secara interaktif, ringan, dan dapat diakses tanpa kuota internet. Gagasan peneliti adalah perlunya pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* yang menerapkan metode *Interactive Demonstration (ID)* atau demonstrasi interaktif. *Interactive Demonstration* adalah sebuah Metode pembelajaran yang pada penerapannya dilaksanakan dengan menyajikan Materi Pelajaran dengan cara menunjukkan atau menampilkan *Object*, Keterampilan, aktivitas, atau cara suatu proses yang dilakukan secara Sistematis dan Berlangsung dengan Interaktif.

Modul berbasis inkuiri *Interactive Demonstration* merupakan salah satu dari sumber belajar yang dimana dalam penyajian materi dilengkapi dengan pertanyaan - pertanyaan yang produktif beserta Latihan Keterampilan Sains melalui penemuan, dilengkapi dengan soal - soal untuk memberdayakan dan meningkatkan keterampilan dalam Berpikir Analitis (Daryanto, 2013). Dengan adanya bantuan pengembangan Media interaktif dapat menjadi sesuatu yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran dan metodenya. Melihat tentang Pendapat dari Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002: 20-21) mengenai kegunaan Media Pembelajaran yang menekankan bahwa Media Pembelajaran dapat memberikan motivasi, semangat, dan

stimulus siswa untuk mau belajar, memberikan Intruksi, memberikan Informasi atau Perintah yang dapat menarik siswa agar bertindak dalam suatu Aktivitas. Multimedia adalah sebuah media yang mengkombinasikan dua atau lebih dari suatu media yang pada umumnya berisi Grafik, Text, Foto atau Gambar, Video, Suara/Audio, dan *Integrated Animation* (Robin dan Linda, 2001).

Meninjau Penjelasan di atas, maka peneliti menggagas sebuah Media berbasis Mobile dengan Metode Demonstrasi Interaktif yang dapat mencakup materi mengenai Desain Grafis berbasis Vektor sebagai media alternatif pilihan dalam mata pelajaran Desain Grafis. Media berbasis Mobile ini difungsikan sebagai alat bantu guru untuk memberikan kemudahan dalam simulasi proses dalam pembelajaran sehingga lebih menarik, dimulai dari Memprediksi, Menjelaskan, Memperkirakan dan mengambil kesimpulan. Dan sebagai upaya membantu mengembangkan kemampuan kompetensi Desain Siswa Desain Grafika (DGK)

Berdasarkan uraian Latar Belakang sebelumnya, Peneliti tertarik dan ingin mengangkat judul penelitian dan pengembangan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *metode Interactive Demonstration* berbasis *Mobile* di Smk Negeri 13 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang di atas, Adapun Identifikasi Masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Desain Grafis berbasis Vektor merupakan salah satu materi yang cukup sulit baik dalam penjelasan dan memahaminya.
2. Siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran materi Vektor yang diberikan oleh Guru secara Demonstrasi karena Lab dan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga keterampilan siswa dalam desain vektor belum maksimal.
3. Pembelajaran belum dapat terlaksana secara maksimal karena sedikitnya variasi bahan belajar yang digunakan.
4. Belum tersedianya Media Pembelajaran mengenai Desain Grafis berbasis Vektor.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini digunakan untuk hasil yang lebih terfokus dan optimal.

Berikut adalah Batasan Masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Mata Pelajaran pada Media Pembelajaran yaitu Desain Grafis untuk siswa kelas XI-DGK dengan Materi Pengenalan Bitmap dan Vektor dan Sesuai KI 3.6, 3.7, 3.8 dan KD 4.6, 4.7, 4.8 dengan fokus berbasis Vektor.
2. Media Pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Unity dan ditujukan untuk aplikasi Desain Grafis seperti Adobe Phtoshop, Adobe Illustrator, dan Corel Draw.

3. Media Pembelajaran dapat dijalankan pada platform Android minimal Android 8.0 KitKat ke atas.
4. Pengembangan media menggunakan metode *Interactive Demonstration* sebagai media model penyampaian materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang sebelumnya, Adapun rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mobile* untuk Mata Pelajaran Desain Grafis dasar dengan menggunakan metode *Interactive Demonstration*?
2. Bagaimana tingkat dari Kelayakan media pembelajaran berbasis *Interactive Demonstration* dalam proses belajar mengajar Pengenalan Bitmap dan Vektor di kelas XI Desain Grafika SMK Negeri 13 Medan?
3. Bagaimana tingkat dari Efektivitas dan pengaruh media pembelajaran berbasis *Interactive Demonstration* dalam proses belajar mengajar Pengenalan Bitmap dan Vektor di kelas XI Desain Grafika SMK Negeri 13 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Meninjau Rumusan Masalah yang telah diuraikan sebelumnya, adapun tujuan yang akan dicapai dari Penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mobile* dengan menggunakan metode *Interactive Demonstration*.

2. Mengetahui Bagaimana tingkat dari Kelayakan media pembelajaran berbasis *Interactive Demonstration* dalam proses belajar mengajar Pengenalan Bitmap dan Vektor di kelas XI Desain Grafika SMK Negeri 13 Medan?
3. Mengetahui Bagaimana tingkat dari Efektivitas dan pengaruh media pembelajaran berbasis *Interactive Demonstration* dalam proses belajar mengajar Pengenalan Bitmap dan Vektor di kelas XI Desain Grafika SMK Negeri 13 Medan?

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Dalam hal ini, harapannya Penelitian ini dapat memberikan suatu Manfaat secara langsung antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Membantu melatih dan meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan melalui materi yang terdapat pada Media Pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa DGK.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah, Penelitian ini semoga dapat menjadi manfaat yang berguna bagi pengembangan dan mutu kualitas pendidikan, teruntuk untuk membantu pembelajaran pada siswa XI DGK SMKN 13 Medan.
- b) Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer UNIMED, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi kedepannya yang dapat digunakan sebagai acuan penulisan karya ilmiah.