

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “mengamanatkan Pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang”. Pendidikan adalah 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, Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan yang berbangsa dan bermasyarakat, karena bangsa atau negara yang maju akan ditentukan oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki jiwa kreativitas dan inovasi yang sangat baik.

Untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang handal, bermutu dan berkualitas pada dunia pendidikan, pemerintah menetapkan proses jenjang sebuah pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal dan non formal. Pendidikan formal yang sudah diatur dari jenjang terendah hingga jenjang yang paling tinggi yang harus ditempuh. Pendidikan nonformal yang dapat diperoleh dari suatu atau beberapa lembaga pendidikan yang berfokus dalam meningkatkan keterampilan.

Melalui proses pembelajaran tersebut maka perkembangan pola pikir dan ilmu pengetahuan dapat meningkat. Oleh karena itu, perlunya perhatian yang lebih dari pemerintah pada bidang pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu dari beberapa jenjang pendidikan menengah dengan tugas untuk mempersiapkan siswa yang berkompoten untuk dapat bersaing dalam dunia kerja sesuai dengan bidang atau jurusan yang dipilih siswa dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan sehingga dapat mengatasi masalah pengangguran yang ada sampai saat ini. Salah satunya pada bidang teknologi, perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di beberapa aspek sosial. Kurikulum yang digunakan SMK telah disusun dan dibentuk sedemikian rupa untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi saat ini dan masa yang akan datang.

Berdasarkan kurikulum 2013 yang digunakan sekolah SMK Muhammadiyah 04 Medan, mata pelajaran Dasar Desain Grafis salah satu mata pelajaran produktif pada jurusan Teknik Komputer Jaringan yang diberikan kepada siswa kelas X, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak (pendengar), dalam hal ini adalah masyarakat luas. Mata pelajaran dasar desain grafis merupakan sebuah pemahaman yang mendasar pada kombinasi karya seni yang berbentuk komunikasi visual menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan yang efektif. Sebagai media komunikasi visual, pemahaman dan pengetahuan seni visual harus dikuasai oleh siswa sebagai dasar ilmu pada bidang teknologi, karena hal tersebut adalah sebuah keterampilan khusus yang harus dimiliki siswa. Karena itu, ada beberapa hal yang harus dipahami bagi siswa, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan disekolah, proses pembelajaran masih belum efektif dikarenakan masih kurangnya inovasi media pembelajaran yang membuat siswa tidak semangat dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, sehingga komunikasi antar siswa dan guru dalam proses pembelajaran belum berjalan dengan baik. Ketersediaan media pembelajaran tersebut membuat guru pada mata pelajaran desain grafis memanfaatkan media secara umum seperti: buku pelajaran, power point dan papan tulis, dengan cara membaca dan mencatat sehingga tidak ada kegiatan yang mendukung psikomotorik siswa yang membuat pembelajaran masih belum efektif pada mata pelajaran desain grafis, hal tersebut yang membuat guru masih sulit dalam menyampaikan beberapa materi yang diajarkan kepada siswa. Keadaan siswa yang tidak terlalu aktif dalam kegiatan belajar menyebabkan belum dapat memahami materi dengan baik, sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran.

Guru mata pelajaran dasar desain grafis juga menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih terdapat nilai dibawah KKM, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berikut adalah nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran Desain Grafis.

Tabel 1.1
Perolehan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ SMK
Muhammadiyah 04 Medan Semester Ganjil

Tahun Pelajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa		
			Nilai Diatas 75	Nilai 75	Nilai Dibawah 75
2018 – 2019	X TKJ 1	34	25 Siswa	4 Siswa	5 Siswa
	X TKJ 2	36	30 Siswa	3 Siswa	3 Siswa
	X TKJ 3	31	27 Siswa	2 Siswa	2 Siswa
2019 – 2020	X TKJ 1	36	29 Siswa	3 Siswa	4 Siswa
	X TKJ 2	39	33 Siswa	3 Siswa	3 Siswa
	X TKJ 3	36	29 Siswa	2 Siswa	5 Siswa
2020 – 2021	X TKJ 1	44	33 Siswa	5 Siswa	6 Siswa
	X TKJ 2	41	35 Siswa	6 Siswa	5 Siswa
	X TKJ 3	43	35 Siswa	5 Siswa	3 Siswa
	X TKJ 4	43	37 Siswa	4 Siswa	2 Siswa

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya siswa kelas X TKJ pada tahun ajaran 2018-2019 mendapatkan nilai rata KKM KKM 75 adalah sebagai berikut; Kelas X TKJ 1 (4 Siswa), Kelas X TKJ 2 (3 Siswa), Kelas X TKJ 3 (2 Siswa), pada tahun ajaran 2019-2020 adalah sebagai berikut; Kelas X TKJ 1 (3 Siswa), Kelas X TKJ 2 (3 Siswa), Kelas X TKJ 3 (2 Siswa), pada tahun ajaran 2020-2021 adalah sebagai berikut; Kelas X TKJ 1 (5 Siswa), Kelas X TKJ 2 (6 Siswa), Kelas X TKJ 3 (5 Siswa), X TKJ 4 (4 Siswa). Nilai dibawah KKM pada tahun ajaran 2018-2019 adalah sebagai berikut; Kelas X TKJ 1 (5 Siswa), Kelas X TKJ 2 (3 Siswa), Kelas X TKJ 3 (2 Siswa), pada tahun ajaran 2019-2020 mendapatkan nilai dibawah KKM adalah sebagai berikut; Kelas X TKJ 1 (4 Siswa), Kelas X TKJ 2 (3 Siswa), Kelas X TKJ 3 (5 Siswa), dan pada tahun 2020-2021 adalah sebagai berikut: Kelas X TKJ 1 (6 Siswa), Kelas X TKJ 2 (5 Siswa) Kelas X TKJ 3 (3 Siswa), X TKJ 1 (2 Siswa). Pengembangan dan inovasi media pembelajaran perlu dilakukan, sehingga nantinya media tersebut mencapai tujuan baik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengembangkan media pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin meningkat pesat pada dunia pendidikan, sehingga nantinya keberhasilan sebuah pendidikan dapat dilihat dari proses, usaha serta upaya yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga nantinya siswa memiliki ketertarikan untuk belajar secara optimal terkait materi atau pelajaran yang diajarkan. Menurut (Ramli 2012:7) Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin baik, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan dalam proses pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, artinya segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Oleh karena itu pembuatan media pembelajaran yang dibuat haruslah interaktif, sehingga nantinya media tersebut dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang efektif. Media Pembelajaran Interaktif yang dibuat harus dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan kualitas belajar. Media pembelajaran interaktif ini dapat membuat siswa mudah untuk memahami dan mengerti terkait materi yang disampaikan guru. Media yang dibuat adalah penggabungan dari media audio dan media visual sehingga dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Salah satu aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah *Lectora Inspire*, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pada instansi pendidikan aplikasi *Lectora inspire* saat ini sedang dikembangkan dan digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Aplikasi *Lectora Inspire* ini dapat dijadikan salah satu sarana media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik siswa untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menutupi kekurangan dan kelemahan yang ada pada media pembelajaran sebelumnya.

Pada aplikasi *lectora inspire* ini tersedia beberapa bagian menu yang dapat dikombinasikan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, tersedia menu home sebagai sarana awal untuk proses pembuatan media pembelajaran interaktif, memiliki menu yang dapat menambahkan *button* sebagai langkah dalam memilih materi, terdapat menu untuk memilih *template* desain sesuai dengan apa yang diinginkan, terdapat menu soal yang disediakan dan dapat diolah menjadi bahan evaluasi seperti nilai akhir dan soal ujian bagi siswa.

Ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dan terbukti dengan adanya media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Fitri Rizki “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Berbasis Metode *Problem Solving* Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas VII”, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang dibuat mendapatkan kriteria yang sangat layak oleh tim ahli materi dengan rata-rata penilaian (81%) dan ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rata-rata penilaian (95%), dan dilanjutkan dengan hasil dari penilaian siswa dengan

kriteria sangat baik dengan rata-rata penilaian (97%). Andy Sudarmaji “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Sistem AC Di Smk Negeri 2 Klaten” mendapatkan hasil sangat layak dari penilaian ahli materi dengan rata-rata penilaian (3,8), hasil layak dari penilaian ahli media dengan rata-rata penilaian (3,4) dan ujicoba pemakaian media mendapatkan hasil layak dengan rata-rata penilaian (3,4). Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019” hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian mendapatkan kategori sangat layak oleh ahli materi dengan rata-rata penilaian (4,53), ahli media juga mendapatkan kategori sangat layak dengan rata-rata penilaian (4,48) dan guru juga mendapatkan hasil dengan kategori sangat layak dengan rata-rata penilaian (4,60).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan penulis diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ Di Smk Muhammadiyah 04 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

2. Penggunaan Media Pembelajaran masih belum efektif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
3. Siswa masih tidak terlalu aktif saat proses pembelajaran sehingga menyebabkan kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, identifikasi masalah yang sangat luas dan telah diuraikan oleh penulis, maka perlunya batasan masalah dalam penelitian yang bertujuan untuk mempermudah penelitian serta mendapatkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, dengan materi Unsur-Unsur Desain Grafis (KD 3.1 dan 4.1), Format File Gambar (KD 3.4 dan 4.4), dan Mengolah Gambar Vektor dengan Perangkat Lunak (KD 3.6 dan 4.6). dengan memilih materi tersebut siswa lebih mudah memahami hal yang mendasar atas apa yang dipelajari dari mata pelajaran dasar desain grafis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN?

3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka didapatkanlah tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN.
3. Mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK MUHAMMADIYAH 04 MEDAN.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya konsep wawasan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire*, terkhusus pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ, serta penelitian ini dapat dijadikan literatur dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, dengan adanya media pembelajaran ini, dapat membantu guru dan menjadikan media pembelajaran ini sebagai sarana penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan serta meningkatkan pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran.
- b. Bagi Siswa, media pembelajaran ini dapat membantu siswa dengan mudah untuk menerima materi dasar esain grafis, sehingga mampu untuk memahami dengan baik materi yang diajarkan.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini menjadikan sebuah pengalaman yang berharga dan menambah wawasan serta pengetahuan pada bidang kepenulisan.

