

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang penting bagi manusia. Melalui Pendidikan kualitas dari seseorang akan dapat berubah. Selain kualitas, pendidikan juga dapat mengubah perilaku tingkah laku dari seseorang. Dalam UUD No. 20 tahun 2003 pasal 1 menetapkan bahwa:

“Pendidikan merupakan 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”

Usaha sadar dan terencana yang dimaksud yaitu mendorong guru supaya merancang kegiatan pembelajaran secara optimal.

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat. Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aktivitas kehidupan manusia, termasuk didalamnya bagaimana manusia melakukan aktivitas belajar. Teknologi informasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh khalayak atau audience. Seiring perkembangan teknologi komputer, saat ini telah banyak ditemukan *software – software* yang dapat menampilkan teks, suara, grafis, video dan animasi sehingga diperoleh sebuah karya yang menarik perhatian orang untuk menyimaknya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab membekali siswa dengan pengetahuan, ketrampilan, dan keahlian. Berdasarkan kurikulum 2013, SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. GBPP (1999) dinyatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari pendidikan menengah dalam sistem pendidikan Nasional: (1) menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, (2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha industri pada saat ini maupun yang akan datang, dan (4) menyiapkan tamatan agar mampu menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

SMK Negeri 1 Lintongnihuta menggunakan kurikulum 2013 revisi. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan Indonesia dimana kurikulum ini menggantikan kurikulum lama yaitu kurikulum 2006 (KTSP). SMK Negeri 1 Lintongnihuta terdapat 3 jurusan yaitu jurusan ATPH (Agribisnis Tanaman Pangan dan Horticultura), jurusan BKP (Bisnis Konstruksi dan Properti) dan jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan). Kurikulum 2013 yang diterapkan pada sekolah menengah kejuruan (SMK), memiliki mata pelajaran kelompok C atau kelompok peminatan, yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu C1 atau dasar bidang keahlian, C2 atau dasar program keahlian, serta C3 atau praktek keahlian.

Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jurusan TKJ dan termasuk dalam kategori dasar program keahlian. Dasar program keahlian merupakan sebuah pilihan paket bidang studi yang lebih spesifik dalam ilmu tertentu. Mata pelajaran dasar desain grafis ini dipelajari secara berkelanjutan mulai dari kelas X sampai kelas XI.

Hasil observasi dan wawancara dalam kegiatan pembelajaran guru mata pelajaran dasar desain grafis kelas X menggunakan media pembelajaran berupa modul, papan tulis, buku dengan model intruksi langsung.. Sistem pembelajaran dalam mata pelajaran dasar desain grafis dilaksanakan secara daring dan luring (tatap muka) dikarenakan adanya pandemic Covid-19.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa orang siswa kelas X TKJ 1 di SMK N 1 Lintongnihuta. Mereka mengatakan kurang memahami materi dalam pelajaran dasar desain grafis. Faktor yang menyebabkan siswa merasa sulit memahami materi yaitu waktu pembelajaran secara luring sangat singkat dan proses pembelajaran yang berlangsung hanya pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Siswa masih pasif bertanya dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru. Guru menjelaskan pembelajaran terlalu fokus terhadap buku sehingga membuat siswa merasa bosan. Sistem ini akan membuat siswa jenuh dan bosan di sekolah sehingga membuat mereka datang ke sekolah hanya formalitas saja.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SMK Negeri 1 Lintong Nihuta, sekolah telah memiliki ketersediaan sarana pendukung untuk pembelajaran multimedia seperti komputer, serta jaringan internet, tetapi penggunaannya

belum digunakan secara maksimal. Hal ini disebabkan karena belum berkembangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. Pembelajaran berbasis multimedia seharusnya dapat menunjang pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran pada siswa.

Pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan teknologi yang digunakan oleh guru akan membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih baik, sehingga pembelajaran lebih bermakna (Suyono dan Hariyanto, 2012:6). Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat supaya tujuan pembelajaran tercapai.

Perkembangan kemajuan teknologi zaman sekarang, guru sudah bisa membuat media pembelajaran yang menarik. Dari yang awalnya hanya berbentuk teks dan grafik saja, saat ini berkembang dengan pesat yang dapat mensinergikan teks, suara, grafis, video dan animasi sehingga diperoleh sebuah media pembelajaran yang menarik untuk dipelajari. Media pembelajaran adalah saluran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang dapat membantu proses belajar siswa. Dengan desain pembelajaran yang menarik diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif dan dapat meningkatkan semangat peserta didik.

Dengan menggunakan Adobe Flash CS6 peneliti berinisiatif mengembangkan salah satu media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa. Penggunaan media menggunakan program Adobe Flash CS6 diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mampu merangsang peserta didik untuk memperhatikan materi dan memudahkan memahami pesan yang

disampaikan dalam pembelajaran. Kelebihan dari *Adobe Flash CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu *Adobe Flash CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu mengatasi rasa jenuh atau bosan siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ini akan terdapat video pembelajaran dan materi pembelajaran yang mudah dimengerti siswa. Media ini juga akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas TKJ X SMK Negeri 1 Lintongnihuta”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami materi dalam pelajaran dasar desain grafis.
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis dan buku sehingga peserta didik jadi bosan dan jenuh.
3. Tenaga pendidik belum memanfaatkan dari kemajuan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

4. Belum adanya media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash CS6*.
5. Proses pembelajaran masih terpusat terhadap peserta didik, sehingga membuat peserta didik pasif bertanya pada saat proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan software *Adobe Flash Cs6* dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Lintongnihuta.
3. Materi pelajaran yang akan dimasukkan dalam peneltian ini adalah materi Dasar Desain Grafis semester ganjil pada KI 3.8 menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor, dan KI 3.9 menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).

1.4. Perumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana hasil akhir produk dari media pembelajaran interkatif Dasar Desain Grafis?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interkatif dengan dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil akhir produk dari media pembelajaran interkatif pelajaran dasar desain grafis.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interkatif dalam mata pelajaran dasar desain grafis.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak – pihak berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interkatif menggunakan *Adobe Flash* ini diharapkan bisa menambah wawasan dan sebagai bahan mengembangkan pola pikir mengenai cara mengembangkan media pembelajaran interkatif menggunakan *Adobe Flash CS6*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dalam pengembangan produk ini diharapkan bermanfaat bagi siswa yaitu dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interkatif

dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan produk ini dapat diaplikasikan guru sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses dalam pembelajaran.

4. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah ilmu dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

