

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat dan tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.

Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam perkembangan masyarakat dan individu. Di era digital yang terus berkembang, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran desain grafis, khususnya bagi siswa kelas XI SMK Swasta HKBP

Sarulla. Desain grafis adalah disiplin ilmu yang sangat relevan dalam dunia industri, termasuk dalam industri kreatif, periklanan, dan media massa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk mendukung pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain grafis. Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa, seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Siswa kelas XI SMK Swasta HKBP Sarulla dihadapkan dengan tantangan dalam memahami konsep-konsep desain grafis yang kompleks dan perangkat lunak desain grafis yang terus berkembang. Selain itu, pemahaman tentang animasi juga semakin penting dalam dunia desain grafis modern, mengingat animasi telah menjadi bagian integral dari berbagai media, termasuk situs web, aplikasi, iklan, dan media sosial.

Setelah dua bulan melakukan observasi di SMK Swasta HKBP Sarulla khususnya pada kelas XI, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa belum memahami penyampaian materi yang disampaikan. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi yang membuat guru memberikan media pembelajaran dengan model atau konsep yang berulang-ulang pada mata pelajaran desain grafis. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki relevansi dengan kompetensi yang diharapkan dengan memberikan pemahaman

mengenai dasar-dasar desain grafis secara menyeluruh terhadap penyampaian materi yang disampaikan sesuai dengan rancana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Media pembelajaran interaktif menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep-konsep dasar desain grafis dan mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis.

Penggunaan media pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran desain grafis. Proses pembelajaran lebih interaktif dengan adanya media pembelajaran desain grafis dengan adanya pendekatan yang kreatif dalam penyajian materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar desain grafis.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan studi literatur yang dilakukan oleh peneliti, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam memecahkan masalah yang ditemukan untuk membuat media dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Animasi Untuk Siswa Kelas XI SMK Swasta HKBP SARULLA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Pada saat ini tidak tersedia media pembelajaran terkait desain grafis

berbasis animasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan.

3. Siswa dan guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran desain grafis yang konvensional kurang menarik bagi siswa, sehingga mengurangi keterlibatan mereka dalam proses belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih mendalam, berikut ini batas-batas masalah agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1. Pada penelitian ini akan dibangun media pembelajaran desain grafis berbasis animasi.
2. Animasi media pembelajaran desain grafis akan dibuat menggunakan *platform* desain grafis *online* Canva.
3. Animasi media pembelajaran desain grafis yang dibuat disesuaikan dengan silabus untuk tingkat SMK kelas XI.
4. Animasi media pembelajaran desain grafis yang dihasilkan bertujuan untuk digunakan pada *Android*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada mata

pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla?

3. Bagaimana Akseptabilitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi desain grafis melalui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla.
3. Mengetahui Akseptabilitas media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran desain grafis di SMK Swasta HKBP Sarulla.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa akan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi desain grafis melalui media pembelajaran berbasis animasi yang interaktif dan visual.
2. Media pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Guru dapat menggunakan media pembelajaran animasi sebagai alat tambahan dalam proses pengajaran untuk mendukung pemahaman siswa.