

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era Covid-19 mengajarkan kita untuk tetap dapat saling bertukar informasi tanpa harus melakukan kontak fisik. Semakin berkembangnya teknologi juga membuat komponen-komponen dalam keseharian kita harus disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang ikut terkena dampaknya. Selama pandemi Covid-19 pembelajaran *online* dan jarak jauh menjadi satu hal yang sangat dibutuhkan, pembelajaran ini tentunya membutuhkan sebuah media dalam menyampaikan materi pelajaran terkait. Melihat keadaan ini maka penggunaan media digital sebagai salah satu cara menyampaikan bahan ajar akan sangat dibutuhkan untuk mendukung agar kendala pada proses penyampaian guru dengan peserta didik yaitu siswa seperti kendala fisik, psikis, dan lingkungan dapat diatasi.

Dalam dunia pendidikan *storytelling* adalah salah satu teknik yang dipakai seorang pendidik dalam menyampaikan makna tentang topik pembelajaran yang sedang dibahas. *Storytelling* mampu melibatkan emosi, mengembangkan kemampuan berpikir dan imajinasi dari siswa sebagai peserta didik sehingga bisa merangsang kemampuan *problem solving*. Menurut Yuliana dan Putri (2021:38) *Digital Storytelling* merupakan suatu cerita yang diilustrasikan dalam suatu video yang terdiri dari audio (suara), gambar, bacaan, serta animasi agar lebih menarik dengan menggunakan aplikasi komputer.

Digital storytelling (penceritaan digital) telah mempengaruhi keterampilan pengumpulan informasi, pemecahan masalah, dan sikap terhadap kolaborasi guru dan siswa. Pendidik juga menggunakan penceritaan digital sebagai alat motivasi untuk menarik perhatian dan membimbing siswa mereka. Menurut Ohler proses penciptaan *digital storytelling* memiliki lima langkah: merencanakan, menulis naskah, menyiapkan papan cerita (*storyboard*), mengumpulkan bahan, produksi, dan evaluasi yang diperlukan. (Çetin, 2021)

Media dapat berfungsi sebagai suatu alat untuk visualisasi dari materi yang abstrak menjadi konkret (berwujud) serta bisa juga untuk menanggulangi pengalaman terbatas peserta didik (Rahmatika dan Ratnasari, 2018). Ketika kalimat dan gambar digabungkan dan disajikan, pelajar berkesempatan membentuk model mental verbal dan visual dan untuk menciptakan koneksi diantara mereka (Mayer, 2009:223). Menurut Mayer pada prinsip multimedia, manusia dapat belajar lebih bagus dari kalimat dengan gambar dibanding dengan kalimat saja. Adapun arti multimedia dalam penelitian ini merupakan media digital berupa media video animasi yang nantinya akan berisi elemen-elemen gambar, ilustrasi, tipografi, video, dan warna yang terkait dengan pokok bahasan yang dibahas. Elemen-elemen ini nantinya akan dihubungkan menggunakan transisi sehingga menciptakan sebuah topik materi yang memiliki koherensi. Media ini termasuk kedalam media audio visual yang mana merupakan sebuah media dengan subjek pengaruh pada pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan terutama kepada siswa dengan tipe belajar audio visual. Dengan elemen ilustrasi

dalam video animasi ini nantinya diharapkan, siswa lebih mudah dalam mengimajinasikan maksud dan tujuan dari pokok materi pelajaran terkait.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan topik yang hendak dibahas, menulis skenario (skrip), menyiapkan papan cerita, mengumpulkan bahan, mengembangkan, dan melakukan beberapa evaluasi sebelum menyelesaikan tahap produksi. Sebuah media untuk pembelajaran yang baik tentunya tidak terlepas dari konsep yang menarik agar mampu menambah atensi belajar dari peserta didik. Oleh sebab itu, pada riset yang dimaksud dalam tulisan ini nantinya akan dilakukan uji kelayakan dan keefektifan terhadap media yang sudah dirancang.

Dasar Desain Grafis dalam tulisan ini merupakan bidang pelajaran yang ada di kelas X SMK program keahlian TIK, terkait hal tersebut peneliti melaksanakan observasi dan penelitian di SMK Negeri 10 Medan pada Kompetensi Keahlian Multimedia. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran terkait di SMK Negeri 10 Medan pencapaian perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis belum maksimal dikarenakan beberapa faktor internal dan eksternal. Adapun faktor yang dimaksud, yakni: Faktor internal seperti belum lengkapnya fasilitas sekolah yang berupa alat tambahan yang menunjang siswa untuk mendesain, seperti: pen tablet, dII, serta lab yang kurang untuk semua kelas, sehingga terkadang ada kelas yang tidak bisa memakai lab. Dan faktor eksternal seperti beberapa murid tidak punya laptop, sehingga untuk mengeksplorasi dan mengerjakan tugas desain tidak bisa dilakukan dirumah. Dikarenakan beberapa faktor tersebut persiapan pembelajaran jadi memakan waktu sehingga jam belajar terpotong karenanya.

Guru mata pelajaran juga mengatakan bahwa selama pembelajaran daring masih terbatas dengan teori. Bahan ajar utama yang dipakai oleh guru pengampu Dasar Desain Grafis ialah Buku Pengantar Desain Grafis oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI tahun 2019 serta didukung materi pdf dan internet. Dalam buku Pengantar Desain Grafis materi yang dimuat masih kurang lengkap serta terdapat pokok bahasan yang tidak dibahas. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media berupa *ebook*, modul pdf, dan *power point*. Berdasarkan beberapa hal tersebut peneliti berniat mengembangkan sebuah media yang dapat membantu mengatasi pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal selama pembelajaran daring menggunakan Google Meet dikarenakan persiapan pembelajaran yang memakan waktu dan harus dijadwalkan terlebih dahulu. Media ini dibuat berbasis *web* agar dapat diakses di mana saja dan kapan saja serta bisa digunakan pada perangkat *mobile* maupun komputer. Media yang dikembangkan berbasis *website* juga dapat mengurangi penggunaan penyimpanan pada perangkat belajar daring (*mobile* dan komputer) yang digunakan.

Penyampaian materi pelajaran yang mana guru sebagai pusat dengan fungsi sebagai sumber informasi ditambah dengan metode konvensional seperti ceramah tentunya akan kurang efektif jika dibandingkan dengan metode penyampaian materi dengan menggunakan media secara visual. Media visual terlebih lagi ditambah audio akan membantu siswa melibatkan emosi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih baik dalam mengimajinasikan maksud dan tujuan pembelajaran materi terkait bidang pelajaran Dasar Desain Grafis. Guna membantu

mengatasi hal itu maka, dalam penelitian ini dibahas “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis *Digital Storytelling* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan**”. Adanya pelibatan emosi, pengembangan daya pikir, dan imajinasi yang diciptakan oleh *storytelling* diharapkan dapat merangsang kemampuan *problem solving* dari peserta didik. Media ini nantinya dapat dipakai pendidik maupun pemateri di proses penyampaian materi Dasar Desain Grafis khususnya pada pokok materi yang dimuat, serta dapat juga digunakan oleh siswa-siswi ataupun audiens di proses pembelajaran. Media ini juga nantinya dapat dipakai sebagai salah satu solusi dalam mengikuti proses belajar *online* selama pembelajaran daring (jarak jauh).

1.2. Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas terdapat beberapa masalah yang bisa diidentifikasi yang akan dijabarkan pada poin-poin berikut ini:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum mendukung pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal selama adanya pembelajaran daring menggunakan Google Meet dikarenakan persiapan pembelajaran yang memakan waktu dan harus dijadwalkan terlebih dahulu.

Untuk itu media yang dikembangkan ini nantinya dibuat berbasis *website* sehingga media dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari sasaran, penelitian ini hanya membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Penyajian Materi Berbasis *Digital Storytelling* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dalam materi Unsur-Unsur Tata Letak , Warna CMYK dan RGB serta Prinsip-Prinsip Tata Letak untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan menggunakan *software* Articulate Storyline serta Sparkol Videoscribe.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran uraian masalah diatas, adapun beberapa perumusan masalah yang akan dibahas pada tulisan ini akan dijabarkan pada poin-poin berikut:

1. Bagaimana proses perancangan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan layak digunakan sebagai bahan ajar?
3. Apakah media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan efektif digunakan sebagai bahan ajar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah diatas, adapun beberapa tujuan dari penelitian ini akan dijabarkan pada poin-poin berikut:

1. Untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan sebagai bahan ajar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 10 Medan sebagai bahan ajar.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dimaksud dalam tulisan ini memiliki beberapa manfaat yang akan diuraikan menjadi 2 bentuk manfaat, yakni:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dimaksud dalam tulisan ini diharapkan bisa menjadi referensi tambahan berkaitan dengan pengembangan media *digital storytelling* interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian yang dimaksud dalam tulisan ini diharapkan bisa memberikan manfaat praktis pada hal yang dijabarkan berikut ini:

1. Bagi Sekolah

Adapun manfaat yang didapatkan oleh sekolah adalah sebagai informasi berkaitan dengan media pembelajaran yang lebih optimal serta sebagai opsi solusi media yang bisa dipakai selama pembelajaran daring (jarak jauh).

2. Bagi Guru

Adapun manfaat yang didapatkan oleh guru adalah informasi tentang inovasi media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Adapun manfaat yang didapatkan oleh siswa adalah pertumbuhan minat dalam mengikuti pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Adapun manfaat yang didapatkan oleh peneliti adalah menjadi wadah untuk menuangkan pemikiran serta memberikan wawasan yang telah diperoleh selama kuliah.

