

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah aspek yang wajib semestinya dipunyai oleh individu. Pendidikan sangat berperan aktif untuk menuntun menuju kearah mana proses pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan merupakan kegiatan proses dari pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Setiap individu mengalami proses belajar yang merupakan suatu proses yang rumit. Interaksi antara individu dan lingkungan mereka memicu terjadinya proses belajar. Sehingga, proses belajar bisa berlangsung di tempat dan waktu apapun. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi, dapat mendukung proses belajar yang bisa diwujudkan dengan media pembelajaran yang adaptif untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Menggunakan media pembelajaran bisa membantu meningkatkan antusiasme dan dorongan belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat memperluas wawasan siswa dengan menyampaikan informasi dalam berbagai format yang lebih mudah dipahami. Dengan menggabungkan komunikasi verbal dengan media, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bervariasi. Perkembangan teknologi juga berkontribusi besar pada dunia pendidikan.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan kumpulan berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, dan audio yang terintegrasi dalam satu program berbasis komputer. Program ini dibuat dengan struktur dan interaktivitas untuk menyampaikan konsep atau pesan pembelajaran spesifik (Ariyanti et al., 2020). Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu perpaduan dari berbagai jenis media yang disusun secara terstruktur dan interaktif untuk mengkomunikasikan konsep atau pesan pembelajaran yang spesifik (Firdian dan Maulana, 2018). Penerapan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar akan menjadikan materi lebih menarik dan lebih mudah untuk dimengerti. Namun, tanpa didukung oleh model pembelajaran yang tepat, hasilnya mungkin hanya sebatas membuat siswa tertarik saja (Irwanto dan Marliah, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan seorang guru mata pelajaran fotografi yang bernama Ibu Karin Rahmadina, A.Md pada kelas X DKV 1 di SMK Tritech Informatika Medan, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dalam kurikulum merdeka akan mengawali salam dan doa kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan pembelajaran inti yaitu menjelaskan dan menjabarkan topik pembelajaran yang ingin dipelajari oleh murid dan mempraktikannya selanjutnya aktivitas penutup yaitu menugaskan pekerjaan untuk diselesaikan di rumah, baik dalam bentuk kelompok maupun mandiri.

Saat proses belajar berlangsung guru memakai buku cetak dan *power point*. Dalam pembelajaran Fotografi Dasar media *power point* cenderung menampilkan teks saja yang membuat siswa sulit menegerti pelajaran. Waktu yang digunakan saat belajar juga terbatas, hingga siswa membutuhkan waktu lebih saat belajar.

Selain permasalahan dalam proses pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil belajar dari peserta didik juga menjadi permasalahan yang terjadi di kelas X DKV Reguler 1 karena dari proses belajar peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan nilai dibawah UKM. Adapun hasil dari nilai daftar MID semester genap yang telah didata, dijumlahkan dan disesuaikan dengan UKM yang berlaku di sekolah SMK Tritech Informatika Medan, dapat dilihat sebagian besar peserta didik pada daftar nilai MID tidak mencapai UKM yaitu 70. Dari 22 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang dapat memperoleh nilai MID dengan mencapai nilai diatas UKM sehingga peserta didik yang memperoleh nilai diatas UKM tidak akan mengikuti remedial susulan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran. Dari 14 peserta didik ada 5 peserta didik yang mendapatkan nilai MID dibawah UKM dan 9 peserta didik yang mendapatkan nilai MID yang sesuai UKM yaitu 70 namun nilai 70 dinyatakan bahwa nilai tersebut paspasan dan dikategorikan remedial.

Sehingga peneliti akan menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu murid dalam mengerti dan merespons kegiatan belajar yang disampaikan oleh tenaga pendidik sehingga disaat UAS peserta didik mendapatkan nilai diatas UKM. Media tersebut memiliki potensi untuk menggambarkan konsep-konsep yang mungkin belum terjangkau oleh guru secara langsung, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Shalikhah, 2016).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti dari penyebaran angket di kelas X DKV Reguler 1, di ketahui bahwa 77,3% siswa tidak paham konsep dasar pada materi Fotografi Dasar. siswa merasa kesulitan dalam mempelajari

materi Fotografi Dasar data yang dapat di peroleh 81,8%. Temuan lainnya diketahui 100% materi yang guru sajikan hanya berupa teks. 68,2% Guru memakai buku cetak dan *power point* sebagai media pembelajaran. 100% peserta didik memiliki *Android*. 100% peserta didik menggunakan *Android* ketika pembelajaran berlangsung. 100% peserta didik mengakses internet untuk membantu proses pembelajaran dan 100% peserta didik setuju setuju jika diterapkan media belajar *Multimedia Pembelajaran Interaktif* pada materi Fotografi Dasar.

Dalam penelitian ini, peneliti merancang multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Adobe Animate CC*. Menurut Afifah, Ghina (2019) *Adobe Animate CC* merupakan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk pembelajaran yang menarik karena memanfaatkan multimedia, memungkinkan pembuatan objek sesuai keinginan seperti menambahkan suara, gambar, atau animasi gerakan, sehingga meningkatkan tingkat interaktivitas. Sedangkan Menurut Wandah Wibawanto (2018), *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan berbagai fitur karena merupakan pengembangan lebih lanjut dari software-software sebelumnya seperti Macromedia Flash dan Adobe Flash. Yuwita et al. (2019) juga mencatat bahwa *Adobe Animate CC* memiliki kemampuan yang superior dalam menampilkan berbagai jenis multimedia, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan teks.

Atas dasar itu, peneliti memiliki kesempatan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate CC* yang akan di tampilkan pada *Android*, dimana *Android* ini akan lebih mempermudah peserta

didik dalam memahami pembelajaran, lebih praktis untuk peserta mengakses pembelajaran dan dapat mengulang pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas. Multimedia pembelajaran interaktif ialah sarana belajar yang berisi tulisan, suara, gambar, video dan animasi yang dirancang secara sistematis dan menarik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti berencana untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan menggunakan *Adobe Animate CC* dengan judul **“Pengembang Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fotografi Dasar Di SMK Tritech Informatika Medan”**.

1.2 Identifikasi masalah

Mengacu pada konteks yang ada, kita bisa mengidentifikasi beberapa isu sebagai berikut:

1. Kurangnya media belajar yang mendukung proses pembelajaran siswa secara mandiri pada mata pelajaran Fotografi Dasar dikelas X DKV Reguler 1.
2. Media pembelajaran cenderung di isi teks membuat siswa sulit memahami materi Fotografi Dasar.

1.3 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan masalah yang telah diidentifikasi, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang ditampilkan dalam media belajar adalah materi yang berdasarkan Kurikulum Merdeka pada E7 Fotografi Dasar mata pelajaran fotografi dasar kelas X DKV Reguler 1.
2. Media yang akan di kembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC*.

3. Hasil yang diperoleh berupa media belajar yang didasarkan pada *Android* yang dijadikan format file berbentuk (apk) yang dapat digunakan pada perangkat *Smartphone*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1 Bagaimana kelayakan dari Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran fotografi dasar di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan?
- 2 Bagaimana akseptansi dari Multimedia Pembelajaran Interaktif di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan?
- 3 Bagaimana efektivitas dari Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran fotografi dasar di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijelaskann, maka tujuan penelitian ini ialah:

- 1 Untuk mengetahui kelayakan dari Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam mata pelajaran fotografi dasar di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan.
- 2 Untuk mengetahui akseptasi dari Multimedia Pembelajaran Interaktif di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan.

- 3 Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam mata pelajaran fotografi dasar di kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi beberapa manfaat, adapun manfaatnya yakni:

1. Manfaat Teoritis

Dalam teori, penelitian ini bisa menjadi referensi untuk belajar menggunakan multimedia interaktif yang berbasis *Adobe Animate CC*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi tenaga pendidik, penelitian dalam penggunaan media pembelajaran yang berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif diharapkan guru dapat memanfaatkan media dengan baik saat pembelajaran berlangsung dan memberi kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi Fotografi Dasar.
- b. Bagi Siswa, Memberikan kemudahan kepada siswa-siswi kelas X DKV Reguler 1 di SMK Tritech Informatika Medan untuk mempelajari mata pelajaran Fotografi Dasar dengan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mengaplikasikan multimedia pembelajaran interaktif dengan baik.
- c. Bagi Sekolah, menjadi pertimbangan pada kegiatan belajar mengajar untuk memajukan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti, bisa menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.