

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang memiliki tujuan untuk memberikan pengajaran dan bimbingan kepada siswa melalui guru. Mutu dari pendidikan di sekolah harus terus dikembangkan untuk dihasilkannya lulusan yang berkualitas. Salah satu aspek yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran terdiri dari proses belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik. Mengajar berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk untuk diberikan kepada seseorang agar diketahui. Mengajar dapat diartikan usaha guru untuk mengorganisasi lingkungan sehingga tercipta kondisi belajar bagi siswa (Susanto, 2013:20). Sedangkan belajar di dunia pendidikan diartikan sebagai proses adanya perubahan dari peserta didik yang bersifat positif sehingga didapat hasil berupa keterampilan, dan pengetahuan baru dari pengalaman serta pembelajaran yang dialami (Saefuddin, 2014:8). Pembelajaran merupakan komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar (Rusman, dkk 2011:60).

Pelaksanaan pembelajaran merupakan penggabungan beberapa komponen yang saling mendukung untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Rusman dkk (2011:17), dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yaitu tujuan, strategi, evaluasi, materi dan media pembelajaran. Menurut Sukoco dkk (2014:216), proses komunikasi dalam pembelajaran memerlukan alat bantu yang

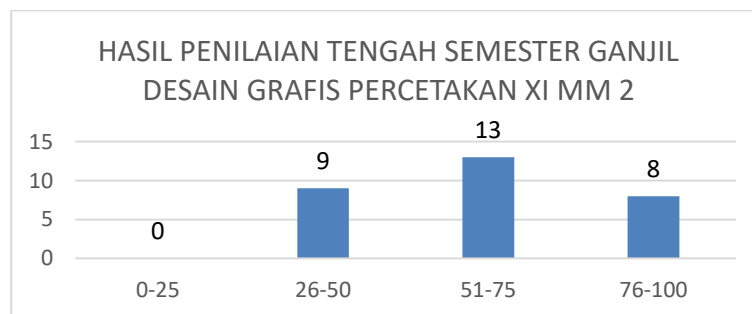
dinamakan media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan maka akan tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Suyitno (2016:102), media pembelajaran interaktif dengan komponen text, visual dan simulasi dapat membantu siswa dalam pemahaman materi dan konsep yang lebih dalam.

Menurut Hasil penelitian *Computer Technology Research* (CTR) tahun 1993, menyatakan bahwa seseorang akan memiliki kemampuan mengingat sebesar 80 % dari apa yang didengar, dilihat dan dilakukan. Multimedia pembelajaran sendiri menyajikan berbagai informasi yang dapat didengar, dilihat dan dilakukan secara interaktif sehingga multimedia dapat dijadikan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Munir (2014), keuntungan penggunaan media pembelajaran dikelas membuat kemampuan penyampaian informasi menjadi lebih realistis dan pengguna dapat berinteraksi langsung dan memilih materi sesuai kemampuan masing-masing. Dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif melihat, mendengar dan melakukan sehingga pemahaman siswa mengenai materi dalam proses pembelajaran dapat maksimal.

Berdasar hasil observasi yang dilaksanakan di SMK N 1 Godean bulan September 2018 pada proses pembelajaran desain grafis percetakan terdapat beberapa masalah yang terjadi yaitu tidak adanya sumber belajar ataupun buku pegangan untuk siswa maupun guru, dalam pembelajaran yang berlangsung guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Dengan proses pembelajaran ini siswa banyak yang kurang memahami materi dengan hanya mendengar penjelasan dari guru, tanpa adanya buku

yang digunakan sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran tersebut siswa meminta guru terus mengulangi materi yang disampaikan dan terkadang guru juga harus mendatangi satu persatu siswa yang kurang paham untuk menjelaskan kembali materi yang disampaikan. Berdasar pada observasi saat pembelajaran terlihat siswa yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru merasa bosan, kurang memperhatikan dan tidak fokus dalam pembelajaran yang berlangsung, kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang. Permasalahan lain adalah siswa yang belum paham dengan materi pembelajaran kurang aktif dalam mencari sumber belajar secara mandiri. Proses pembelajaran ini akan mengakibatkan sulitnya mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Selain beberapa masalah tersebut, penulis mendapat data penilaian tengah semester yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa. Didapatkan nilai mata pelajaran desain grafis percetakan yakni 22 siswa belum mendapat nilai melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga dapat dikategorikan belum tuntas. KKM mata pelajaran desain grafis percetakan tersebut adalah 75.



Gambar 1. Grafik nilai desain grafis percetakan

Berdasar hasil observasi tersebut pembelajaran yang merupakan proses komunikasi antar siswa dan guru dirasa kurang optimal karena siswa hanya menjadi pendengar dari materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dan guru maka penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dibutuhkan. Tanpa adanya media dalam pembelajaran, komunikasi akan berlangsung dengan kurang optimal. Dengan digunakannya multimedia pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif melihat, mendengar dan melakukan sehingga pemahaman siswa mengenai materi dalam pembelajaran dapat maksimal, tujuan pembelajaran akan terlaksana secara maksimal dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Dengan berdasar teori dan observasi yang ada maka dirasa perlu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang memuat materi fotografi. Fotografi adalah salah satu materi penting dalam mata pelajaran desain grafis percetakan untuk peserta didik dibangku sekolah menengah kejuruan. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini diharap dapat membantu proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi dan dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, berikut identifikasi masalah:

1. Tidak adanya buku pegangan bagi siswa yang dapat dijadikan sumber belajar.
2. Pembelajaran di kelas bersifat konvensional dengan metode ceramah.

3. Siswa kurang tertarik dan bosan dalam pembelajaran yang menggunakan metode konvensional maka siswa kurang optimal dalam memahami materi yang disampaikan.
4. Siswa yang belum paham dengan materi pembelajaran kurang aktif dalam mencari sumber belajar secara mandiri
5. Hasil belajar siswa masih rendah, sebagian besar siswa belum mendapat nilai diatas KKM atau belum bisa dikatakan tuntas.

#### **C. Batasan Masalah**

Berikut batasan masalah dalam ruang lingkup masalah yang dibahas:

1. Belum adanya sumber belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan khususnya pada materi fotografi bagi siswa kelas XI jurusan multimedia di SMK N 1 Godean.
2. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif materi fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan bagi siswa kelas XI jurusan multimedia di SMK N 1 Godean yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasar pada latar belakang serta batasan masalah, berikut beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan untuk siswa kelas XI multimedia?

2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan untuk siswa kelas XI multimedia?
3. Bagaimana tanggapan siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran desain grafis percetakan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan untuk siswa kelas XI multimedia.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan untuk siswa kelas XI multimedia.
3. Mengetahui tanggapan siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif fotografi mata pelajaran desain grafis percetakan.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Pembuatan produk multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Animated, multimedia ini mengandung unsur text materi, gambar, suara, dan video animasi 3D kamera. Multimedia pembelajaran ini berisikan enam menu utama yaitu menu KD, menu petunjuk, menu profil, menu materi, menu video dan menu evaluasi. Menu KD yang berisikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, menu profil yang berisikan profil pembuat produk dan dosen pembimbing, menu materi yang berisikan materi tentang fotografi yaitu ilmu fotografi mengenai pengertian fotografi, dasar

fotografi, teknik fotografi, dan jenis fotografi, yang dilengkapi dengan video video animasi 3D tentang penjelasan bagian-bagian kamera, menu kuis atau evaluasi yang berisikan 20 soal pilihan ganda, mencocokkan gambar dan isian singkat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi dan tugas praktek untuk mengukur tingkat keterampilan siswa. Multimedia pembelajaran interaktif berupa file berextensi .exe agar dapat langsung dijalankan menggunakan komputer.

### **G. Manfaat**

Berikut manfaat dari dibuatnya multimedia pembelajaran interaktif ini:

#### 1. Secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharap akan menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama sehingga penelitiannya dapat lebih inovatif.

#### 2. Secara praktis

##### a. Bagi Guru

Dengan multimedia pembelajaran interaktif ini diharap dapat membantu dan menambah variasi bahan ajar bagi guru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.

##### b. Bagi Siswa

- 1) Membantu peserta didik mempelajari dan memahami materi fotografi dalam pelajaran desain grafis percetakan.

2) Membantu peserta didik untuk memiliki sumber/bahan belajar mandiri.

c. Bagi Peneliti

1) Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan mengembangkan wawasan melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini.