

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kehadiran revolusi mencakup berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk teknologi berkembang begitu cepat. Perkembangan teknologi tidak pernah ada habisnya, dan akan terus mengalami evolusi. Teknologi membawa pengaruh yang begitu besar terhadap aspek lain seperti pendidikan. Teknologi memiliki peran vital untuk menunjang standar manusia dengan ragam potensi yang memiliki pengaruh dalam lingkup pendidikan. Pendidikan sesungguhnya kewajiban atas kebutuhan untuk menunjang standar manusia dengan ragam potensi (Wahyuni et al., 2021). Dalam pandangan masyarakat umum, pendidikan merupakan masalah krusial yang harus diutamakan. Akibatnya diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan standar sumber daya manusia dalam mengatasi situasi tersebut (Muthoharoh & Sakti, 2021). Dalam lembaga pendidikan, tenaga pengajar adalah fasilitator utama dalam upayanya untuk membuat siswa memahami suatu keilmuan, tenaga pengajar wajib sebagai sosok terpercaya dan sebagai panutan peserta didik, tugas tenaga pendidik pada lembaga pendidikan tidak mudah, tenaga pengajar bukan sekedar menyebarkan suatu keilmuan, tenaga pengajar juga ambil andil terhadap perkembangan dalam lingkup pendidikan. Maka dari itu, media pembelajaran

penting sebagai instrumen dalam menyampaikan keilmuan pada proses belajar dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan instrumen untuk mendukung penyajian materi ketika kegiatan belajar bersama siswa terlaksana (Muthoharoh & Sakti, 2021). Media pembelajaran sangat membantu guru pada proses belajar bersama siswa karena tidak hanya berfungsi sebagai media, penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong interaksi, komunikasi, dan menunjang penyajian materi dari guru terhadap peserta didik agar lebih produktif dan efisien (Kurniawati & Nita, 2018). Interaktivitas dalam media pembelajaran tidak berhubungan dengan sistem *hardware*, melainkan menitikberatkan pada karakteristik siswa ketika belajar dan memberi respon instruksi yang ditampilkan pada monitor komputer (Mustika et al., 2018). Kualitas interaksi siswa dengan media pembelajaran yang digunakan sangat dipengaruhi oleh tampilan media dan pengalaman pengguna media tersebut sehingga penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada interaktifitas suatu media. Media pembelajaran dengan sifat interaktif dan memiliki tampilan modern juga telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru sebaiknya mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran interaktif agar dapat memberikan motivasi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif sangat ideal terhadap perkembangan peserta didik sebab dapat memberikan peserta didik kesempatan agar lebih terlibat dengan media secara langsung, hal ini selanjutnya membuat siswa tertarik dan semakin termotivasi ketika proses belajar mengajar berlangsung (Siamy et al., 2018). Dengan demikian,

diperlukan inovasi media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan belajar siswa dan hal tersebut juga dialami oleh SMK Negeri 1 Sukasada.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah terlaksana di SMK Negeri 1 Sukasada dengan mewawancarai tenaga pengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X adalah Bapak I Komang Tandingada, S.Pd., adapun informasi yang diperoleh yaitu kurangnya media dengan variasi untuk diaplikasikan tenaga pengajar ketika melaksanakan kegiatan belajar karena cenderung memakai buku cetak ajar dari sekolah saja. Oleh karena itu siswa cenderung menjadi bosan karena media buku hanya menyantumkan teks dan gambar. Hal tersebut telah dialami siswa sebelum penyebaran COVID-19. Namun saat awal penyebaran COVID-19, guru memiliki kendala dalam menyampaikan materi belajar kepada siswa. Guru hanya memfasilitasi siswa dengan materi ajar berupa dokumen pdf. Hal itu menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun karena siswa kurang tertarik membaca materi dan cenderung bosan saat belajar. Saat pembelajaran sudah diadakan di kelas, siswa juga masih mengalami hal tersebut. Guru juga tetap menerapkan metode konvensional ketika mengajar dan hal tersebut terasa kurang efisien, karena kurang variatifnya media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti ketika belajar (Yuliani & Widana, 2018). Maka dari itu, pentingnya perkembangan media pembelajaran yang berbasis interaktif sebagai penunjang motivasi belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada.

Desain Komunikasi Visual adalah seni dalam menyampaikan informasi melalui media sosial berupa desain dengan menggunakan bahasa visual (Anggraini

& Nathalia, 2020). Inti dari Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yaitu mata pelajaran dengan pemaparan teori, praktik, dan profesionalitas untuk mengaplikasikan kerangka serta desain produk dengan cara konvensional atau digital sesuai dengan kemajuan teknologi khususnya dengan keperluan industri yang ada masa kini. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual membantu peserta didik memahami inti dari desain desain kreatif sehingga sehingga menimbulkan rasa estetis ketika membuat produk Desain Komunikasi Visual.

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, yaitu eksplorasi pakem-pakem desain, membuat sketsa, membuat ilustrasi, membuat pola, teknik membuat gambar, pengolahan tipografi, dan pengelolaan dasar perangkat lunak grafis. Proses belajar mengajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual memakai model pembelajaran fleksibel sehingga dapat dilaksanakan di kelas ataupun di luar kelas disesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, adapun beberapa penelitian terkait, yaitu oleh Sindu et al., (2021) terkait perancangan objek pembelajaran pada mata kuliah Dasar Sistem Komputer berbasis Articulate Storyline 3. Solusi yang ditawarkan penelitian tersebut adalah objek pembelajaran berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan integrative. Pengembangan ini berhasil mendapatkan hasil yang memuaskan dan dapat digunakan dalam proses perkuliahan. Selanjutnya ada penelitian dari Atmaja, (2018) yang membuat aplikasi media pembelajaran interaktif 3D tata surya dengan mengaplikasikan teknologi augmented reality melalui perangkat elektronik kepada peserta didik di kelas 5 SD.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu aplikasi AR dapat menjadi solusi bagi guru ketika memberikan informasi mengenai tata surya di dalam kelas dan siswa menjadi memahami dengan seksama ciri fisik dari planet-planet yang ada pada tata surya melalui smartphome. Adapun penelitian dari (Alfarizi & Prapanca, 2020), terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berdasar android. Hasil penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang capaian proses pembelajaran peserta didik khususnya untuk mata pelajaran 3D serta media pembelajaran tersebut cocok digunakan sebagai perangkat belajar mengajar. Selanjutnya ada penelitian terkait dari Putri et al., (2019), yaitu pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Adobe Captivate. Solusi dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran interaktif dengan teknologi Adobe Captivate untuk materi gerak harmonik pada mata pelajaran Fisika. Media interaktif tersebut membuat materi belajar memiliki fokus tertentu khususnya yang sejalan dengan kewajiban penerapan kurikulum 2013 dan juga dapat menyita minat dan bakat peserta didik untuk mata pelajaran Fisika berlangsung. Maka dari itu, tenaga pengajar akan memudahkan dalam menyampaikan materi dengan dapat memvisualisasikan materi pada saat kegiatan pembelajaran. Hal itu didasarkan pada hasil angket yang sebelumnya diperluas menggunakan google form (terlampir pada lampiran 2) dari 33 responden.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti memiliki ketertarikan yang mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian masalah sebelumnya, telah teridentifikasi masalah pada pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual sebagai berikut:

1. Kurang efisiennya dalam pemberian materi karena guru tetap menerapkan metode konvensional.
2. Materi pembelajaran yang diberikan guru hanya berupa dokumen pdf sehingga siswa kurang tertarik membaca materi dan cenderung bosan saat belajar.
3. Penerapan media pembelajaran tetap menggunakan buku paket serta kurang bervariasi.

Sesuai dengan identifikasi masalah sebelumnya, sehingga permasalahan penelitian dirumuskan antara lain:

1. Bagaimana rancangan dan penerapan dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana timbal balik peserta didik dan tenaga pengajar terhadap produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan, antara lain:

1. Untuk menyediakan produk untuk diimplementasikan pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk mengetahui timbal balik guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Terdapat hal-hal sebagai pembatas permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dengan materi yang meliputi Kesehatan, Keselamatan, Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dibidang Desain Komunikasi Visual, proses berpikir kreatif dan berpikir desain, lingkup bisnis industri desain komunikasi visual, dan kegiatan bisnis dalam bidang desain komunikasi visual.
- b. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas X semester 1 (Ganjil) dari jurusan Desain Komunikasi Visual dengan jumlah 33 siswa di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat sebagai hasil pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain menjadi referensi, penelitian tersebut diharapkan menjadi kajian untuk penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif selanjutnya. Serta diharapkan nantinya dapat membantu peneliti lain dalam memberikan acuan serta pemahaman khususnya mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

1. Memperkaya media pembelajaran interaktif untuk bahan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
2. Memberikan pengetahuan baru untuk pengembangan media pembelajaran baru yang inovatif dan efektif.

b. Bagi Siswa

1. Memotivasi peningkatan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.
2. Mempermudah siswa untuk menguasai materi terhadap mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

c. Bagi Sekolah

1. Menambahkan aset baru tentang pentingnya pengembangan media belajar agar interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual secara khusus.