

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai kehidupan yang lebih baik (Tambusai, 2021). Sumber daya manusia yang kompeten tercipta karena salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan menjadi faktor yang tidak bisa dikesampingkan untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan suatu pendidikan menjadi tujuan utama dari pada pendidikan. Keberhasilan pendidikan bisa dilihat dari komponen pembelajarannya, karena komponen pembelajaran merupakan faktor penunjang dari keberhasilan pendidikan. Komponen pembelajaran terdiri dari beberapa bagian dan salah satunya adalah media pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Segala jenis teknologi, dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks, telah lama digunakan sebagai alat pengajaran. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, teknologi dapat digunakan untuk membangkitkan minat siswa terhadapnya (Putriani & Hudaidah, 2021). Media pembelajaran adalah bahan pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur pesan untuk menarik perhatian dan

membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran guna membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Widianto et al., 2022). Hal tersebut diakibatkan perubahan zaman dan perkembangan teknologi semakin cepat yang memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia. Beragam variasi media pembelajaran yang bisa digunakan dengan menambahkan teknologi salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana yang menarik dan menyenangkan yang disajikan oleh guru dengan konten pembelajaran berupa teks, gambar bergerak, audio dan video (Wulan et al., 2021). Siswa harus benar-benar semangat dan termotivasi dalam belajar, karena hal ini akan membantu proses belajar di masa pandemi. Ketika menggunakan materi pembelajaran interaktif ini, siswa terlibat dalam komunikasi dan interaksi langsung selain memperhatikan presentasi dan objek. Proses pembelajaran dapat dibuat lebih efektif dan efisien dengan menggunakan bahan ajar interaktif, namun sebagian orang masih menggunakan bahan ajar di bawah standar, yang mengurangi efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Harsiwi et al., 2020).

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 3 Singaraja yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, teknik dan media dengan menggunakan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Peserta didik yang mempelajari mata pelajaran DKV

harus mampu mengolah pesan-pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif. Banyak pengetahuan mendasar yang dipelajari pada mata pelajaran DKV. Mengembangkan bentuk bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata), keduanya adalah untuk tujuan sosial maupun komersial dari individu maupun kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar dapat tersampaikan dengan baik pada sasaran. Variasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang sesuai digunakan yaitu media pembelajaran interaktif karena media pembelajaran interaktif akan memberikan motivasi yang tinggi yang dikaitkan dengan kesenangan dan kreativitas dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang fleksibel, efektif, bisa meningkatkan keterlibatan, kepuasan dan partisipasi peserta didik tentunya sebuah tujuan yang ingin dicapai untuk keberhasilan pembelajaran. Untuk itu melihat perkembangan teknologi yang semakin melesat dan sangat penting untuk dimanfaatkan terutama dalam pendidikan yang berpengaruh pada metode pembelajaran, salah satunya metode *Blended Learning*. Model pembelajaran *Blended Learning* dapat mendukung proses pembelajaran disituasi pandemi (Arifin et al., 2021). Pembelajaran *Blended Learning* ini memberikan fleksibilitas pada peserta didik dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses materi pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak perlu menghabiskan waktu melakukan perjalanan menuju ke sekolah untuk mendapat pembelajaran, tetapi bisa mendapat materi pembelajaran dari mana saja dan kapan

saja. Penggunaan metode *Blended Learning* merupakan pilihan yang paling tepat karena pada dasarnya metode *Blended Learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) sebagai pendukung saat pembelajaran daring dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Fitriani et al., 2021).

Media pembelajaran interaktif bisa dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* (Febria Zulma1 et al., 2020). Aplikasi ini sangat berperan penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, karena pada *Adobe Captivate* memiliki banyak fitur yang membuat media pembelajaran interaktif menjadi menarik, dan dengan memanfaatkan fitur tersebut akan membuat media pembelajaran menjadi lebih bervariasi .

Wawancara dan observasi telah dilakukan sebelumnya di Jurusan Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 3 Singaraja dan teridentifikasi bahwa penggunaan teknologi media pembelajaran interaktif belum sepenuhnya diterapkan pada proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan tenaga pendidik yang mengampu mata pelajaran Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 3 Singaraja dan mendapatkan hasil bahwa peserta didik sebagian besar masih belum maksimal dalam memahami materi Karya Desain. Bahkan peserta didik terlihat masih banyak yang kebingungan ketika diminta untuk menjelaskan kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru dan siswa juga ragu untuk menanyakan kembali perihal materi yang sudah dijelaskan oleh guru karena

salah satu alasan yaitu keterbatasan waktu guru mengajar sehingga tidak bisa untuk diulang secara berkala ketika ada siswa yang ingin bertanya terkait materi yang kurang dipahami.

Hasil wawancara dan observasi terdapat 68% merasa bosan dengan kurangnya variasi dari media pembelajaran yang digunakan, kemudian 97% siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung, dan 99% siswa tertarik jika saat proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif maka dari itu diperlukan sebuah alat bantu untuk meningkatkan daya pemahaman siswa terhadap materi dan bisa diakses kapan saja, untuk itu alat yang tepat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif yang dapat diaplikasikan oleh siswa secara mandiri dengan simulasi dua arah. Ada tiga sub bidang pada materi Karya Desain, 1). Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi; 2). Perangkat Lunak Desain; 3). Karya Desain. Sub materi tersebut membutuhkan media pembelajaran interaktif yang didalamnya berisikan objek teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan memberikan judul yaitu “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning***”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang masalah yang ada, maka terdapat identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Kurangnya Interaktifitas pada media pembelajaran yang digunakan.
3. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kurang mevisualisasi sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan rancangan dan mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*?
2. Bagaiman respon tenaga pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*.
2. Mendeskripsikan respon tenaga pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah yang lebih luas, maka diuraikan dalam penulisan skripsi ini, sesuai dengan judul penelitian yang peneliti sajikan, maka pembahasan pada akan dibatasi mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*” meliputi :

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan fitur teks, gambar, audio, video dan animasi 3D + live shoot.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran interaktif ini berbasis *Blended Learning* yang diawali dengan mengemukakan masalah dan pada akhir pelajaran menemukan jawaban dari hasil identifikasi masalah.
3. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini meliputi Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual dengan Materi Karya Desain yang mempunyai sub materi yaitu prinsip dasar desain dan komunikasi, perangkat lunak desain, dan karya desain.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*” diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan teori – teori yang didapat dalam perkuliahan dengan mengimplementasikan ke dalam media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual untuk peserta didik jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 3 Singaraja.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi Karya Desain, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Tenaga Pendidik

Hasil penelitian ini akan menjadi bahan pembelajaran untuk memudahkan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memberikan materi yang lebih lengkap kepada peserta didik.