

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan ialah salah satu bagian dari usaha yang lebih untuk meningkatkan standar sumber daya manusia Indonesia. SDM yang berkualitas dibutuhkan untuk mengikuti perkembangan zaman setiap tahunnya. Seiring berjalannya waktu, itu harus diimbangi dengan kemajuan pendidikan. Masyarakat memanfaatkan pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan diri secara intelektual dan profesional agar dapat sukses dalam hidup (Alpian, 2019). Seiring kemajuan kehidupan, pendidikan memainkan peran penting dalam pertumbuhan pribadi individu, berapapun usia mereka. Proses pengembangan ialah proses mengkoordinasikan berbagai tahapan dan memberikan keterampilan lain untuk pengembangan manusia melalui pendidikan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam setiap individu., yang mempunyai dampak signifikan pada kualitas sumber daya manusia kita. Karena membuat kemajuan signifikan dalam pendidikan dapat mengarah pada pengembangan individu yang berketerampilan tinggi. Kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh keberadaan tenaga pendidik yang terampil. Guru memegang peranan penting dalam melaksanakan program pendidikan dan ialah kunci dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Juhji, 2016). Peran dan fungsi sebagai guru salah satunya yakni sebagai penyelenggara yang mampu mewujudkan pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan dalam proses perubahan nilai (Kirom, 2017). Sebagai penyelenggara pendidikan, penting bagi

guru untuk memastikan kalau siswa memiliki akses pada lingkungan yang mendorong dan mendukung pendidikan. Selain memenuhi kebutuhan belajar siswa, guru juga harus mampu memahami pemakaian media inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang guru tidak hanya perlu memiliki pemahaman mendalam pada materi pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan membuat dan memakai media pembelajaran secara efektif (Siregar, 2014).

Pendidikan kejuruan ialah suatu bentuk pendidikan yang membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkembang di dunia profesional. Siswa diharuskan untuk dapat menguasai keterampilan sesuai dengan bidang yang dipilih, sehingga pengetahuan itu dapat disalurkan dengan baik di dunia kerja. Pendidikan menengah yang mengajarkan siswa keterampilan yang diinginkan oleh perusahaan dikenal sebagai pendidikan kejuruan, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. SMK Negeri 3 Singaraja ialah lembaga pendidikan kejuruan yang menawarkan berbagai program teknik bagi siswa yang berminat pada bidang-bidang seperti teknik komputer dan informatika, teknik konstruksi dan properti, teknik elektro, teknik mesin, teknik otomotif, teknik elektronika, dan banyak lagi.

SMK Negeri 3 Singaraja menawarkan jurusan DKV sebagai salah satu programnya. Dunia komunikasi saat ini sangat bergantung pada teknologi digital dan multimedia. Multimedia ialah seni memanfaatkan berbagai bentuk media untuk berkomunikasi, menghibur, menginformasikan, dan melibatkan khalayak secara efektif. Di lingkungan departemen DKV, terdapat beragam mata pelajaran dan kompetensi keterampilan yang tersedia. Diantaranya ialah desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, teknik pengolahan audio dan video,

serta produk kreatif dan kewirausahaan. Materi desain produk ialah bagian integral dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja dengan fokus pada produk kreatif dan kewirausahaan. Biasanya, konten dalam subjek ini berpusat pada pembuatan kemasan 2 dimensi untuk suatu produk memakai perangkat lunak seperti Corel Draw, Photoshop, dan Illustrator.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi. Media berperan penting dalam membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara efektif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran yang tidak memadai dapat menimbulkan tantangan dalam penyampaian pesan secara efektif dan dapat menghambat penyampaian materi pembelajaran secara optimal. Mengingat keadaan saat ini, sangatlah penting untuk beradaptasi dengan kondisi yang berubah. Dengan adanya peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka, penting untuk memiliki media dan model pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi transisi tersebut.

Saat wawancara mengenai proses pembelajaran pada kondisi pandemi, guru mata pelajaran ditanyai tentang pengalamannya, mendapatkan hasil kalau timbul suatu kendala pada proses pembelajaran dimana guru hanya memberikan materi melalui bahan ajar berupa modul atau materi di internet dan diberikan ke siswa. Konten pada mata pelajaran terbilang terbatas, karena terdiri dari teks dan gambar 2D yang terbatas. Guru hanya memberikan modul untuk membantu dalam pemberian tugas yang bersifat paraktek. Lebih jauh lagi, tidak adanya kreativitas guru menjadi tantangan dalam menciptakan bahan pembelajaran yang inventif bagi siswa. Wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas XI jurusan DKV SMK Negeri

3 Singaraja. Temuan Penelitian menyatakan kalau pemahaman siswa pada desain kemasan produk belum maksimal. Periperihal ini bisa disebabkan oleh ketersediaan bahan yang terbatas dan acak. Dimana siswa masih kebingungan dalam menentukan bentuk, layout, dan ukuran kemasan yang diperlukan untuk desain kemasan mereka. Siswa mungkin ragu untuk menemui guru untuk meminta klarifikasi lebih lanjut mengenai materi yang dibahas. Perihal ini disebabkan terbatasnya waktu mengajar yang tersedia, sehingga guru tidak dapat meninjau kembali materi secara individu dan setiap siswa meminta klarifikasi. Jika perihal ini terus berlanjut, maka standar pendidikan akan semakin terpuruk. Ketika guru tidak memasukkan media ke dalam pembelajaran mereka, mereka menghadapi tantangan dalam menjelaskan materi secara efektif. Akibatnya siswa dibiarkan hanya mengandalkan pemikiran abstrak sehingga menyebabkan terbatasnya pemahaman pada konsep yang diajarkan.

Masalah diatas dapat diatasi dengan dirancangnya media yang bersifat interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan semakin maju, memungkinkan konten pembelajaran interaktif yang memberdayakan siswa untuk belajar dan terlibat. Konten pembelajaran interaktif sangat efektif dalam menarik perhatian siswa karena mampu menyajikan gambaran visual yang menawan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Wati dan Nugraha (2020) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 ditemukan kalau siswa yang memakai media pembelajaran interaktif lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mampu menyimak isinya, namun juga mengamati, menerapkan, dan berinteraksi dengan media. Pendekatan ini membantu mencegah kebosanan selama sesi pembelajaran.

Memiliki beragam media dalam pembelajaran dapat sangat meningkatkan pemahaman siswa pada materi. Jika media pembelajaran hanya berdasarkan materi dalam bentuk tulisan, maka akan sulit untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan tentu saja hal itu kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Edgar Dale (dalam Wibawanto, Wandah 2017), efektivitas bahan bacaan hanya kurang lebih 10%. Jika media pembelajaran dibuat dengan pendekatan yang dirancang dengan baik dan menggabungkan grafis, audio, video, dan interaktivitas, maka efektivitas penyerapan materi dapat meningkat secara signifikan hingga 80 – 90%.

Teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar di bidang pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk memilih teknologi yang tepat untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. Articulate Storyline ialah alat penulisan canggih yang memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Perihal ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video untuk menghasilkan konten yang menarik. Hasil publikasi alur cerita artikulasi hadir dalam dua format: media berbasis web (html5) dan file aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone, atau ponsel. Dengan demikian, Articulate Storyline muncul sebagai teknologi ideal untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yumini & Rakhmawati (2015) menemukan kalau media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan memakai Articulate Storyline terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar mengajar baik di kelas maupun pada saat belajar mandiri. Hasil penilaian dari validator menunjukkan



skor yang mengesankan yakni 87,2%. Materinya sangat interaktif, menampilkan objek model 3D yang berasal dari desain kemasan 2D dan disertai dengan video tutorial. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bustanil, Asrowi, dan Ardianto (2019) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif di SMK, ditemukan kalau pemakaian video tutorial sebagai media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri dengan memilih program studi mereka sendiri. Pendekatan ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bertahan lama bagi siswa. Pemakaian model pembelajaran yang sesuai dengan konten pembelajaran interaktif akan meningkatkan dari isi media pembelajaran tersebut. Saat ini, Blended Learning ialah salah satu pendekatan pendidikan yang paling efektif. Pembelajaran campuran memanfaatkan pengajaran di kelas tradisional dan sumber daya online untuk memaksimalkan prestasi siswa (Bonk dan Graham, 2006). Menurut Noord dkk (2007), pembelajaran campuran melibatkan perpaduan metode pembelajaran yang berbeda, termasuk pembelajaran online, offline, dan tatap muka. Cara ini sangat cocok diterapkan baik pada masa pandemi Covid-19 maupun pasca pandemi. Bayangkan saja kemudahan bagi guru ketika siswa bisa belajar mandiri, baik di rumah maupun di sekolah. Perihal ini tentunya meringankan beban guru selama proses pembelajaran di kelas.

Dari uraian yang diberikan, maka perlu adanya produk media pembelajaran untuk menjawab tantangan pada mata pelajaran Materi Desain Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Untuk mewujudkannya produk media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain :

(a) Memungkinkan siswa untuk meninjau dan mempraktikkan bagian yang mungkin belum mereka pahami sepenuhnya, dengan mempertimbangkan

kecepatan dan kemampuan belajar masing-masing; (b) Dengan menggabungkan beragam metode pengajaran, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan mencegah siswa maupun guru mengalami kelelahan; (c) Memanfaatkan model hybrid pada materi pembelajaran yang memadukan model tutorial dengan model drill and practice.; (d) Siswa mempunyai keleluasaan untuk belajar tidak hanya di sekolah, tetapi juga mandiri di rumah memakai komputer atau smartphone.; (e) gabungan dari grafik, teks, audio, video, animasi yang beragam dan kreatif untuk menambah motivasi belajar siswa. Karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk di SMK Negeri 3 Singaraja”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan tersebut dapat dirumuskan dengan memakai hasil uraian latar belakang diatas, yakni:

- 1.2.1 Bagaimana rancangan dan implementasi Konten Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk ?
- 1.2.2 Bagaimana respon guru dan siswa pada Konten Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan-tujuan berikut ini didasarkan pada rumusan masalah diatas dan

dimaksudkan untuk dicapai oleh penelitian ini.

- 1.3.1. Membuat produk konten interaktif yang menggabungkan unsur audio, video, dan animasi yang berfokus pada topik Produk Kreatif dan Materi Desain Produk Kewirausahaan.
- 1.3.2. Memahami bagaimana pendidik dan siswa terlibat dengan konten interaktif yang mencakup objek audio, video, dan animasi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Materi Desain Produk Kewirausahaan.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan yang diuraikan, penting untuk mengetahui kendala-kendala dalam diskusi penelitian.

- 1.4.1 Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan kelas XI DKV Semester I.
- 1.4.2 Kompetensi dasar yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif ini meliputi materi Membuat Desain atau *Prototype* dan Kemasan Produk Barang atau Jasa.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

- 1.5.1 Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan akan memunculkan ide-ide baru dan membantu memajukan pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Harapannya, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang



berharga dan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis.

#### 1. Bagi Siswa

- a) Mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif.
- b) Meningkatkan efisiensi hasil belajar siswa.
- c) Mengoptimalkan efektivitas waktu belajar siswa.
- d) Menginspirasi siswa untuk mengembangkan rasa haus yang lebih besar akan pengetahuan.
- e) Rangkullah peran pembelajar mandiri.

#### 2. Bagi Guru

Menjadi media yang sesuai dengan guru saat menyampaikan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

#### 3. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemahiran merancang media pembelajaran interaktif memakai Articulate Storyline 3 bagi guru dan siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.