

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

"Sumber resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikburistek) menyatakan bahwa, 'Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar diluncurkan pada tahun 2022'." (Mendikburistek, 2023). Program Kurikulum Merdeka Belajar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran. Ide dari Kurikulum Merdeka adalah mempelajari dan fokus terhadap materi pelajaran esensial serta pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila. Anindito (2023) menyampaikan bahwa "Kemendikbudristek mendorong satuan pendidikan untuk menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesiapan masing-masing satuan Pendidikan".

Kurikulum Merdeka dirancang dengan tujuan memberikan ruang fleksibilitas bagi lembaga pendidikan untuk menciptakan kurikulum yang sesuai dengan konteks mereka sendiri. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu murid. Menurut Zulfikri (2023), "Kemendikbudristek telah merancang kurikulum sederhana mungkin sehingga dapat diterapkan secara fleksibel dalam situasi apapun". "Yang penting meningkatkan kualitas hubungan antara guru dengan murid dan memiliki keinginan belajar, cinta belajar, dan semangat belajar sepanjang hayat. Prinsip Kurikulum Merdeka adalah memastikan materi yang disajikan sederhana, esensial, fleksibel, sesuai dengan konteks, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta situasi daerah masing-masing. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menitikberatkan pada pembentukan karakter, memberi kebebasan bagi guru untuk berkreasi dalam berbagai situasi pembelajaran".

Kemudian menurut Safar (2022) mengenai media pembelajaran, "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana proses belajar

penerima dapat berjalan dengan efisien dan efektif”. Dalam konteks ini Safar melanjutkan bahwa media pembelajaran adalah elemen esensial dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu pendekatan kreatif dan terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung siswa. Media memiliki peran kunci dalam memicu minat belajar dan menjaga motivasi siswa, mencegah rasa bosan dalam proses belajar-mengajar. Namun, penting untuk diingat bahwa pemilihan media harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Oleh karena itu media pembelajaran yang baik diperlukan dalam proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Mengetahui hal tersebut maka peran media pembelajaran begitu diperlukan dalam menunjang pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut merupakan peluang yang besar dan perlu untuk dioptimalkan dalam pembelajaran. Berbagai teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif yang menarik dan interaktif yang tentu saja berbagai teknologi tersebut memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing.

Arsyad (2016) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak bisa terlepas dari media pembelajaran. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk kesatuan pendidikan yang berorientasi memberi bekal siswa untuk memasuki lapangan kerja tingkat menengah dan melanjutkan jenjang pendidikan yang sesuai dengan kekhususannya (kejuruannya).

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu bidang keahlian yang terdapat di SMK. *Graphic Communication* atau Grafis Komunikasi merupakan bidang keahlian yang menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung dalam desain (Feldman, Edmund Burke,1987:62). Sedangkan jika dilihat dari sudut medi, karena bersifat kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan *Visual Communication Design* atau Desain Komunikasi Visual. Di

sekolah dalam prakteknya, bidang keahlian DKV menuntut siswa agar dapat menggali ide, menyampaikan gagasan dan menghasilkan suatu produk Desain Komunikasi Visual, baik secara kolaboratif (berkelompok) maupun secara mandiri. Terdapat banyak keahlian yang dipelajari pada jurusan DKV ini, salah satunya adalah *Tipografi*.

Menurut Sihombing (2001) Secara umum tipografi merupakan seni menata dan memilih huruf sesuai dengan pengaturan pada ruang yang tersedia. Tipografi memiliki tujuan menciptakan kesan khusus dan membantu pembaca dalam membaca semaksimal mungkin. “Tipografi memiliki anatomi yang memiliki hubungan antar elemen pada tipografi, dan penyesuaian pada sifat yang membentuk karakter pada elemen tipografi menjadi dasar penting dalam pembuatan sistem aksara” (Strizver 2006). Menurut Benny & Muhammad (2018) “Media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran Tipografi”. Dengan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif siswa akan dengan lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat abstrak serta lebih memahami materi.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 3 Singaraja terhadap bidang keahlian kejuruan DKV fase E (kelas X), dengan narasumber yaitu Bapak Ketut Satria, S.Pd, M.pd selaku guru mata Pelajaran Tipografi, serta angket dari Karaktersitik Peserta Didik didapati hasil sebagai berikut: dari sisi guru, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran khususnya dalam materi Tipografi, karena Kurikulum Merdeka menuntut guru agar dapat mengembangkan materi dengan kreatif, dapat mencari dari sumber manapun dan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Dari sisi siswa setelah dilakukan penyebaran instrument Karakteristik Peserta Didik, ditemukan bahwa terdapat 43.3% siswa ragu-ragu, 36.7% siswa tidak setuju, 16.7% siswa setuju dan sisanya 3.3% siswa sangat setuju bahwa mata pelajaran Tipografi di sekolah “sulit” dipahami. Data tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran tipografi di sekolah masih kurang dipahami oleh siswa kebanyakan.

Dari beberapa permasalahan tersebut sudah tepat kiranya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis dengan konten interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi yang dijelaskan. Media pembelajaran ini diharapkan bisa mengintegrasikan baik materi ataupun bahan ajar ke dalam suatu wadah serta konten interaktif di dalamnya yang terdiri dari gabungan antara gambar, audio, dan video. Diharapkan juga media pembelajaran yang dikembangkan bisa efektif dan efisien dalam penerapannya sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, serta mampu membantu guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi sebelumnya. Terkait dengan media pembelajaran, Teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Cepi (2017) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi saling terkait satu sama lain. Ilmu pengetahuan merupakan usaha untuk memahami gejala serta fakta alam itu sendiri, yang kemudian dilestarikan secara konseptual, metodologis dan sistematis. Sedangkan teknologi adalah usaha manusia untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan dan kesejahteraan.” Terkait dengan konteks penelitian ini, teknologi yang digunakan yaitu iSpring Suite.

Menurut Khotimah (2019), iSpring sangat mudah digunakan, teknologi ini diintegrasikan dengan Microsoft Powerpoint sehingga sistem operasinya tidak rumit. Pemanfaatan iSpring Suite mampu mengintegrasikan berbagai elemen di dalamnya seperti gambar, video, audio sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menarik serta interaktif. Anistalidia (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi iSpring mudah dikonversi ke dalam format flash tanpa harus dibuat dengan perangkat Adobe Flash Player terlebih dahulu. Selain itu media pembelajaran yang telah dirancang dengan iSpring ini dapat juga dipublikasikan di halaman web secara offline. Saat ini versi terbaru dari ispring itu sendiri adalah ispring suite 10 dimana terdapat fitur terbarunya yaitu menyediakan fasilitas untuk melakukan *microcourse*. Kemudian dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) sebagai wadah untuk menyampaikan dan juga *manage* pembelajaran akan memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satu Learning Management System yang dapat digunakan adalah *Google Classroom*. Google Classroom merupakan *platform blended learning* yang dikembangkan oleh Google sebagai sarana edukasi. Keunggulan dari Google Classroom sendiri adalah gratis dan mendukung berbagai bahasa sehingga siapaun bisa menggunakannya

tanpa kesulitan yang terlalu berarti. Karena Google Classroom berbasis web, maka platform tersebut secara otomatis terintegrasi dengan layanan Google Suite for Education lainnya seperti Gmail, Google Documents, dan Google Kalender. Siswa mampu menerima serta mengirimkan tugas langsung di kelas online, begitu juga dengan guru atau pengajar. Layanan tersebut secara signifikan dapat mengurangi penggunaan kertas dan menyederhanakan proses pembelajaran, terutama jika dilakukan dari jarak jauh.

Banyak keunggulan yang bisa ditawarkan dengan memanfaatkan teknologi informasi tersebut, namun juga terdapat kekurangan atau kelemahan diantaranya seperti; kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial, siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal, kurangnya penguasaan komputer, kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Oleh karena itu strategi pembelajaran yang dijadikan solusi atas permasalahan tersebut adalah *blended learning*. *Blended learning* menggabungkan aspek format elektronik seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, dan komunikasi audio sinkron dan asinkron dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” (Sjukur, 2012). Tujuan dari *blended learning* adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang paling efektif dan efisien (Idris, 2018). Dengan demikian akan terjadi keseimbangan antara belajar secara online (menggunakan e-learning) dengan pembelajaran konvensional di kelas sehingga mampu mengatasi masing-masing kekurangan yang ada pada pembelajaran online maupun konvensional.

Metode yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran adalah *Project Based Learning* (PBL) dimana metode ini berfokus pada siswa (*Student Centered Learning*) dengan media pembelajaran yang banyak digunakan adalah audio visual atau video yang diperoleh melalui internet. Sementara penelitian ini menggunakan metode atau strategi *blended learning* dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran, maka *Project Based Learning* dapat dikombinasikan dengan *blended learning*. Kombinasi antara *Project Based Learning* dan *blended learning* memanfaatkan kelebihan masing-masing metode dan strategi pembelajaran tersebut.

Terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan strategi *blended learning* ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terkait diantaranya adalah; Penelitian yang dilakukan oleh Yuni (2020) tentang Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode semi deskriptif kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan sistem manajemen pembelajaran sebagai media pembelajaran online. Google Classroom, Edmodo, Moodle dan aplikasi sistem manajemen pembelajaran lainnya yang dikembangkan oleh universitas dan disediakan oleh pemerintah seperti SEVIMA Edlink dan LMS merupakan media pembelajaran daring dan daring yang sangat bermanfaat. Aplikasi LMS ini memastikan sistem pembelajaran dan komunikasi tetap berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi LMS.

Penelitian yang dilakukan oleh Yayang dan Siti (2021) tentang kelayakan media pembelajaran ispring suite berbasis android pada mata pelajaran nahwu shorof. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development 4D Thiagarajan*. Instrumen penelitian yang dilakukan berupa angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket respon peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan menggunakan spring dengan kategori Sangat Layak. Penelitian terkait selanjutnya adalah efektifitas penerapan model *blended learning* dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X TKJ-A SMK Asisi Jakarta yang diteliti oleh Maria (2018). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Data motivasi menunjukkan bahwa 11 siswa atau 78,58% siswa memiliki motivasi belajar yang baik, dan penerapan model *blended learning* berbasis media Quipper School telah meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif dengan memanfaatkan Learning Management System (LMS) Google Classroom dan juga Ispring suite 10 sebagai teknologi untuk pembuatan media interaktif serta dipadukan dengan pembelajaran *blended*

learning dalam mata pelajaran Tipografi jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 3 Singaraja dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ISpring Suite 10 Dengan Strategi *Blended Learning* Di SMK Negeri 3 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas dipaparkan sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi bentuk pembelajaran di kelas sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi.
2. Motivasi belajar siswa cukup baik, namun mayoritas siswa masih belum begitu paham dengan materi Tipografi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Tipografi dengan strategi *blended learning* di fase E (Kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Tipografi dengan strategi *blended learning* di fase E (kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media interaktif pada mata pelajaran Tipografi dengan strategi *blended learning* di fase E (kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan media interaktif menggunakan ISpring Suite 10 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berstrategi *blended learning* di fase E (kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual.

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan Batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini .

1. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media interaktif yang mengkombinasikan berbagai media seperti teks/bacaan, gambar, video, animasi, dan audio yang dapat berintraksi dengan peserta didik.
2. Menu atau fitur yang ada pada media interaktif ini terbatas hanya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, project siswa, evaluasi, referensi, bantuan dan profil pengembang.
3. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya berfokus pada materi tentang Tipografi semester genap fase E (kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini dapat dibedakan berdasarkan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pengembangan media interaktif dan diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga target pencapaian pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan tingkat pemahaman siswa khususnya dalam mata pelajaran Tipografi di fase E (kelas X) SMK Desain Komunikasi Visual semester 2 (genap), serta diharapkan siswa dapat meningkatkan kompetensinya sehingga target dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam pembelajaran pada mata pelajaran Tipografi dengan strategi *blended learning*. Dan diharapkan pembelajaran tidak berfokus hanya pada guru, namun juga siswa itu sendiri. Kontribusi media pembelajaran yang dapat mencakup hampir seluruh kegiatan pembelajaran dan

materi pembelajaran yang dapat di akses melalui *google classroom* sebagai salah satu CMS(Content Management System) yang dapat dimanfaatkan oleh guru/tenaga pendidik itu sendiri.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang dapat dimanfaatkan lembaga pendidikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Serta diharapkan bisa menjadi sarana untuk pengembangan media interaktif di lembaga pendidikan kedepannya.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dengan memanfaatkan pengetahuan dan ilmu selama perkuliahan.

e. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi peneliti lain dan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan batasan masalah yang ada. Serta diharapkan dapat menjadi acuan terhadap penelitian yang serupa.

