

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki tiga tingkatan jenjang pendidikan, yakni pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi. Tingkat pendidikan menengah terdiri atas Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari capaian pembelajaran yang diakui sama atau sederajat dengan SMP atau MTs, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan siswa SMA untuk memasuki dunia kerja dan membantu mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja pada bidangnya masing-masing. Pendidikan kejuruan bertujuan menyiapkan peserta didik agar mampu menyelesaikan proses pembelajaran dan menguasai kompetensi sesuai dengan jurusannya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berupaya memberikan pendidikan yang lebih terspesialisasi sesuai dengan bidang pekerjaan yang dipilih dan mendidik siswa dengan keterampilan dunia nyata yang dapat diterapkan di dunia kerja. Diharapkan hal ini akan meningkatkan peluang siswa untuk mendapatkan pekerjaan dan ahli dalam profesinya.

Perkembangan teknologi pada masa sekarang membuat proses pembelajaran menjadi semakin mudah, namun masih banyak yang belum bisa memaksimalkannya. Salah satu contohnya adalah masih banyak sistem pendidikan yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Menurut Hidayatullah (dalam Fahrudin, Ansari, dan Ichsan, 2021, hal. 67), pembelajaran konvensional merupakan cara berpikir dan tindakan yang selalu berpegang pada norma dan

kebiasaan dari sejak dahulu. Maka dari itu, pembelajaran konvensional juga dapat diartikan sebagai konsep pembelajaran tradisional yang dimana proses belajar mengajar dilaksanakan dengan monoton dan verbalis, yaitu dengan menggunakan ceramah dan media pembelajaran yang seadanya, berupa *power point* atau media yang membuat siswa menjadi kurang interaktif. media ini membuat peserta didik susah untuk memahami apa yang dimaksud dan kurang tertarik pada mata pelajaran tersebut. Sukardi (Ruhlessin, Ratumanan, Tamalene 2019) menjelaskan bahwa guru memberi pelajaran berdasarkan apa yang tertera pada buku yang dipelajari dan menggunakan *Slide PowerPoint* untuk media pembelajarannya. Hubungan antara siswa maupun guru pun menjadi lebih terbatas. Pada proses belajar, siswa cenderung lebih pasif dan sekedar mendengarkan atau mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

Penggunaan *Slide PowerPoint* membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan sistematis. Setiap slide dapat berfungsi sebagai poin utama dalam pembahasan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami alur pembelajaran. Namun *Slide PowerPoint* sering kali hanya mencakup poin-poin utama dari materi yang diajarkan, sehingga tidak memberikan detail yang cukup. Ini dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep yang lebih kompleks tanpa penjelasan tambahan yang membuat peserta didik hanya mendengarkan materi dari satu arah (Fahrudin, Ansari, and Ichsan 2021). Padatnya materi dan waktu penyampaian yang diberikan menyebabkan siswa kurang fokus dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Pembelajaran seringkali menjadi tidak efektif karena hambatan ini. Salah satu hal yang membuat pembelajaran menjadi lebih sulit adalah ketika siswa merasa media yang digunakan dalam materi pembelajaran membosankan dan tidak menarik, sehingga menyulitkan mereka dalam menyerap dan memahami informasi penting. Khususnya bagi siswa kejuruan yang membutuhkan tutorial dalam proses pembelajaran kejuruan.

Menggunakan *software* yang mudah digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik materi pembelajaran adalah salah satu pendekatan untuk mengatasi masalah ini. Pada abad ini, kemajuan teknologi berkembang bersesuaian dengan ilmu pengetahuan, sehingga guru dan siswa diharuskan dapat

memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran. Di antara media pembelajaran yang mungkin dapat menarik perhatian serta digemari oleh peserta didik adalah pembelajaran berbasis komputer atau multimedia interaktif. (Masdar Limbong et al. 2022) Dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer seorang pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik sehingga diharapkan bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Di antara media yang seadanya yang bisa dilakukan guru pada peningkatan motivasi belajar siswa ialah melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih baik sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dikarenakan bisa memudahkan kegiatan pembelajaran lebih efektif. Djamarah dan Zain (2010, hal. 121), menyatakan bahwa media merupakan sarana untuk mengkomunikasikan ide-ide sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media interaktif merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas dan membangkitkan minat siswa. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang mempunyai tujuan memudahkan penjelasan serta tersalurkannya materi supaya tidak terlalu verbal (Riyana 2007 hal. 125). Dengan adanya media interaktif, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar, tapi ikut serta berinteraksi dengan pembelajaran secara langsung menggunakan media interaktif tersebut.

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran dimana media tersebut berisikan materi, metode, serta cara melakukan evaluasi yang disusun secara menarik dan sistematis agar tercapainya kompetensi dari mata pelajaran yang diinginkan berdasarkan tingkatan kompleksitasnya (Riyana, 2007, hal. 125). Multimedia interaktif mampu mempermudah penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalistik. Maka dari itu model tutorial adalah salah satu contoh model dari multimedia interaktif. Model pembelajaran interaktif model tutorial merupakan media yang memadukan teks, audio, dan video dengan media lain untuk menyediakan akses kepada siswa terhadap konten yang mereka pelajari kapan saja dan dari mana saja. Menggunakan multimedia untuk menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang menarik (Riovan 2022, hal. 8). Jenis model ini biasanya melibatkan interaksi dan umpan balik pengguna, yang memungkinkan

pembelajar menavigasi tutorial dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima panduan yang dipersonalisasi. Dengan adanya multimedia interaktif model tutorial, siswa dapat menguasai materi secara tuntas dengan mempelajari materi secara berurutan yang mampu memberikan peningkatan dalam motivasi dan gairah belajar menjadi lebih baik pada peserta didik. Siswa tidak hanya mendengar atau melihat materi saja tapi ikut berinteraksi ketika menggunakan media tersebut dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dengan seluruh fitur dari multimedia interaktif model tutorial. Menurut Syabarruddin (2020), pencapaian yang diharapkan dalam pendidikan adalah terjadinya perubahan sikap dan perilaku jadi semakin membaik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan kurikulum pendidikan, aspek pemahaman pada siswa akan tumbuh selama proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran harus dilaksanakan sebaik mungkin agar peserta didik memiliki perubahan yang lebih baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model tutorial bisa juga mempergunakan berbagai *software*. *Software* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Adobe Animate. Dilansir dari laman web [adobe.io](https://adobe.io), Adobe Animate atau yang sebelumnya dinamai Adobe Flash merupakan *software* yang digunakan pada pembuatan animasi dan media interaktif dari Adobe System. Adobe Animate sendiri merupakan peningkatan dari Adobe Flash yang memiliki fitur yang lebih baik dari *software* sebelumnya.

Adobe Animate adalah program animasi vektor 2D yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Program ini digunakan untuk membuat animasi 2D untuk web, televisi, film, dan aplikasi seluler. Adobe Animate dulunya dikenal sebagai Adobe Flash Professional, dan sebelumnya Macromedia Flash. Sistem Multimedia sering dianggap sebagai ilmu dalam pemanfaatan media untuk kebutuhan entertainment maupun kegiatan yang menghasilkan konten kreatif untuk berbagai kebutuhan terlebih khusus dalam media berupa video (Darnis, Kusumajaya, dkk 2023). Buku ini merupakan klarifikasi dan penjelasan mengenai ruang lingkup ilmu Sistem Multimedia. Penulis menyajikan penjelasan mengenai dasar-dasar media berupa teks, gambar, dan audio yang dikelola dan dirancang secara sistematis pada ruang lingkup sistem. Dalam buku ini juga terdapat teori-teori multimedia dan

perkembangannya sebagai referensi pengembang perangkat lunak (*software developer*) untuk mendalami dan memahami pengelolaan multimedia dalam sistem yang dikembangkan sehingga media-media didalam sistem itu dapat dimanfaatkan secara efektif, efisien, dan komprehensif Menurut Wibawanto (dalam Miftah 2018), Adobe Animate merupakan *software* yang memiliki fitur yang lebih lengkap karena *software* ini merupakan pengembangan dari *software-software* sebelumnya, seperti Adobe Flash. *Software* ini juga menawarkan fitur lain yang lebih mudah digunakan untuk grafik raster, menyematkan video dan audio, dan *ActionScript*. Adobe Animate memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan menggunakan objek vektor dan bitmap, serta menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript* untuk mengontrol animasi. Adobe Animate juga dapat digunakan untuk membuat animasi HTML5, yang dapat ditayangkan di berbagai platform seperti desktop, laptop, tablet, dan ponsel. Adobe Animate berbasis animasi vektor yang bisa dipergunakan dalam menciptakan multimedia interaktif serta memungkinkan pengguna untuk membuat animasi interaktif dengan mudah dan cepat. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mempergunakan multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate pada materi dasar-dasar desain grafis.

Studi pendahuluan yang dilakukan kepada peserta didik di SMK 2 LPPM RI Majalaya yang sedang mempelajari mata pelajaran desain grafis menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami ketika proses belajar mengajar, yaitu rasa jenuh dan bosan dikarenakan materi yang disampaikan sekedar menggunakan ceramah atau salindia biasa, terlebih proses pembelajaran secara daring yang sebelumnya diterapkan dalam proses pembelajaran membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pada siswa. Para siswa juga merasa sulit menerima materi yang disampaikan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa yang sedang belajar desain grafis sulit mengerjakan soal ataupun praktik yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Pada akhirnya, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dengan memperlancar proses komunikasi atau sinkronisasi pesan dari guru kepada siswa, sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan jelas. (Supandi, Azis 2020). Berdasarkan pertimbangan tersebut, guru membutuhkan media pembelajaran yang

dapat meningkatkan aktivitas pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak mudah jenuh sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan .

Penelitian ini berfokus pada pelajaran Dasar Desain Grafis. Desain grafis sendiri merupakan termasuk kompetensi kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pelajaran ini meliputi penggunaan perangkat lunak desain grafis untuk membuat desain visual. Pada mata pelajaran mencakup prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain dimana peneliti akan menggunakan materi tersebut untuk penelitian ini. Sebelum mempelajari desain grafis lebih lanjut, yang pertama harus dipelajari adalah unsur dan prinsip desain grafis yang mencakup garis, bentuk, tekstur, dan warna untuk unsur desain grafis dan keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan untuk prinsip desain grafis (Marina 2023:64). Dalam pembelajaran desain grafis, tidak cukup untuk menguasai *software* desain grafis saja, tetapi juga perlu memahami konsep dan teori di balik desain yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran desain grafis di SMK juga mencakup materi tentang prinsip-prinsip desain seperti komposisi, warna, dan tipografi. Proses pembelajaran pada dasar desain grafis terbagi pada dua jenis kegiatan, yakni kegiatan pembelajaran teori dan praktik. Setelah memperoleh materi teori dasar-dasar desain grafis, para siswa diharuskan melakukan praktik untuk penerapan materi yang sudah dipelajari dan membuat produk berupa desain grafis. Maka dari itu, siswa perlu memahami materi dasar terlebih dahulu, seperti dasar-dasar desain grafis. Materi dasar ini merupakan materi awal yang diperlukan untuk mengasah kemampuan di bidang desain grafis, seperti penggunaan warna untuk menyesuaikan dengan desain yang sedang dibuat.

Warna adalah elemen dasar dalam desain yang mempengaruhi bagaimana sebuah karya diterima dan dipahami oleh setiap orang yang melihat. Di awal pembelajaran SMK DKV, pemahaman tentang warna memberikan fondasi penting bagi siswa untuk mengenali dan menguasai elemen visual lainnya. Pengetahuan ini membantu siswa memahami bagaimana warna dapat digunakan untuk membangun identitas visual yang kuat dan berkomunikasi dengan efektif. Warna memainkan peran krusial dalam membentuk persepsi konsumen terhadap *brand*. Warna mampu menimbulkan emosi, asosiasi, dan makna yang berbeda bagi setiap orang.

(Prasetyo, Arifianto 2023). Pemilihan warna, yang tepat sangat penting dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan konsisten, yang harus diketahui oleh siswa yang hendak mempelajari desain grafis di jenjang SMK. Maka dari itu, penelitian ini diberi judul “Efektivitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pemahaman Dasar-dasar Desain Grafis; Studi kuasi eksperimen Kelas X Jurusan Persiapan DKV di SMK 2 LPPM RI Majalaya”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran desain grafis kelas X di SMK 2 LPPM RI Majalaya?”. Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif aspek pemahaman antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate dalam mata pelajaran desain grafis?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif pada aspek penerapan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate dalam mata pelajaran desain grafis?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif pada aspek analisis antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate dalam mata pelajaran desain grafis?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran desain grafis kelas X SMK 2 LPPM RI Majalaya. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini antara lain:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan pada hasil belajar kognitif aspek pemahaman melalui media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan pada hasil belajar kognitif aspek penerapan melalui media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan pada hasil belajar kognitif aspek Analisis melalui media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial berbasis Adobe Animate.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran diharapkan memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis

##### **1) Manfaat Teoritis**

Temuan penelitian ini, secara teoritis, diharapkan dapat membantu dalam penyusunan media pembelajaran dan memberikan pemahaman, rincian, serta penjelasan yang tepat tentang penerapan multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis fundamental yang diselenggarakan oleh Jurusan DKV SMKN 2 LPPM RI MAJALAYA

##### **2) Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi peneliti**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi serta bisa menjawab pertanyaan bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian mengenai efektivitas multimedia interaktif tipe tutorial.

###### **b. Bagi Siswa**

Bagi siswa penerapan Multimedia interaktif tipe tutorial pada mata pelajaran desain grafis ini .dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

###### **c. Bagi Guru**

Sebagai media pembelajaran, untuk membantu guru dalam melaksanakan kurikulum merdeka karena kurikulum merdeka ini menuntut peserta didik harus belajar mandiri dan mahir dengan teknologi



**d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti dapat menggunakan karya ini sebagai referensi atau panduan saat melakukan penelitian baru.

**e. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran serta dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dasar pengetahuan mahasiswa.

**1.5 Sistematika Penulisan****BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II: Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi kajian teori yang mendeskripsikan teori tentang efektivitas, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan hasil belajar, serta berisi tentang kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

**BAB III: Metode Penelitian**

Bab ini berisi uraian tentang desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.

**BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang deskripsi hasil dari penelitian, pengujian hipotesis serta pembahasan yang dilakukan dengan pendekatan analisis eksperimen.

**BAB V: Penutup**

Bab ini berisi tentang uraian pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.