

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SMK jurusan multimedia. Mata pelajaran dasar desain grafis mengajarkan tentang komunikasi visual yang menggunakan gambar, video, dan warna sebagai penyampaian informasi atau pesan. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Penggunaan media yang tepat dan baik dalam menyampaikan materi pembelajaran dasar desain grafis sangatlah menentukan keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Dalam mata pelajaran dasar desain grafis terdapat materi unsur tata letak. Materi unsur tata letak pada mata pelajaran dasar desain grafis merupakan salah satu materi pembuka yang nantinya akan menjadi dasar pengetahuan peserta didik dalam memahami desain grafis. Menurut Ardika Yanti (2020) kebanyakan sekolah menyampaikan materi ini hanya disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi, padahal materi unsur tata letak merupakan materi yang bersifat konseptual, sehingga perlu pemahaman yang lebih mendalam pada siswa agar nantinya siswa lebih mudah dalam memahami materi selanjutnya.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di SMKN 2 Bandung dengan menyebarkan tes dasar kepada peserta didik kelas X AMM 1 menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki pengetahuan yang rendah terhadap materi unsur tata letak. Nilai hasil belajar siswa mengenai materi unsur tata letak turut di analisis karena menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Minat belajar merupakan determinan hasil belajar siswa, artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik pula begitupun sebaliknya. Setelah itu, peneliti mengajukan wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui penyebab rendahnya pengetahuan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa masih memiliki minat membaca yang kurang karena bahan ajar yang membosankan serta

metode pembelajaran yang selama ini diterapkan masih belum sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan siswa. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, 28 dari 30 siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan menyukai pembelajaran dengan berbantuan alat dan multimedia dibandingkan dengan pembelajaran berkonsep ceramah.

Selain penyebaran angket kepada peserta didik, dilakukan juga pra penelitian dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pendidik. Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Hari Sandi Nur Ikhsan selaku guru mata pelajaran Multimedia dan Animasi menunjukkan bahwa pendidik masih menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku cetak dan juga LKS serta pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu, masalah yang paling sering ditemukan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan peserta didik serta rendahnya minat membaca siswa, sehingga tercapainya kompetensi yang diharapkan kurang optimal. Berdasarkan hasil pra penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan pendidik dalam mata pelajaran desain grafis masih kurang maksimal dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Terbatasnya daya kreasi keterampilan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran menjadi salah satu faktor berkurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran desain grafis yang berdampak pada pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik dengan melihat bahan ajar yang digunakan hanya berupa modul yang berisi materi dan soal latihan saja, padahal sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai seperti LCD, proyektor, laboratorium, dan alat penunjang lainnya yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik harus bisa menyajikan bahan ajar yang menarik sehingga dapat merangsang minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena minat belajar merupakan determinan hasil belajar siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Standar proses dalam Permendikbud Republik Indonesia No.65 tahun 2013 dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik

untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (N Wahyuningtyas, 2017) . Salah satu upaya untuk menyelenggarakan proses pembelajaran agar sesuai dengan standar proses tersebut, yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran diperlukan juga kemampuan peserta didik dalam mencari serta menemukan kebutuhan belajarnya secara mandiri. Sumber belajar peserta didik tidak hanya mengacu dari apa yang diberikan pendidik, tetapi juga dari berbagai sumber/media belajar yang bisa menunjang kelancaran proses belajar.

Inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, salah satunya dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan menggunakan pembuatan bahan ajar yang akan dipergunakan. Keterseediaan bahan ajar yang akan dipergunakan oleh peserta didik merupakan komponen utama pada pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya bahan ajar yang dipergunakan saat ini bentuknya monoton dan langsung memaparkan pelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan, kehilangan minat belajar dan tidak terjadinya timbal balik peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipergunakan sebaiknya memiliki bentuk, kandungan materi, dan metode penyampaian pelajaran yang unik dan menarik supaya bisa memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar merangsang meningkatnya minat belajar siswa (Haryanti & Adi Saputro, 2016).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menciptakan rasa keingintahuan siswa dan rasa semangat siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga guru dituntut untuk selalu kreatif dalam pembuatan media ajar yang mampu menggabungkan antara text, gambar, audio dan video dalam satu kesatuan agar mudah dipelajari sehingga tujuan dalam proses pembelajaran bisa tercapai agar kompetensi yang hendak disampaikan dan dicapai dapat dengan mudah dipahami oleh siswa sehingga minat belajar siswapun nantinya dapat meningkat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang pesat serta memberi dampak besar bagi perkembangan dalam dunia pendidikan dan bisa memberikan kemudahan sekaligus kepraktisan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Emilzoli, 2013) . Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

(IPTEK) terhadap kegiatan pembelajaran telah menggertak pengembangan sumber belajar serta media pembelajaran (Yuberti, 2015). Peran guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan mengatur strategi pembelajaran sangatlah penting, karena sangat berpengaruh terhadap mutu serta kemajuan pendidikan.

Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran adalah hal yang sangat penting apalagi didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sumber belajar alternatif yang bisa dikembangkan dengan berbasis TIK salah satunya adalah *e-book*. Pada umumnya *e-book* berisikan informasi digital yang bisa juga berwujud teks atau gambar. *E-book* biasanya bersifat informatif, tetapi ada pula *e-book* yang bersifat interaktif. *E-book* interaktif merupakan buku digital yang penggunaanya dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara timbal balik (Bozkurt & Bozkaya, 2015) .

Dalam pembuatan *e-book* interaktif diperlukan bantuan beberapa *software* agar *e-book* yang dihasilkanpun bisa lebih maksimal. Salah satu *software* pendukung pembuatan *e-book* adalah *Flip PDF Professional*. *Flip PDF Professional* merupakan aplikasi atau *software* yang menyajikan dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan serta dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Rachmah et al., 2018). *Flip PDF Professional* merupakan suatu *software* yang bisa dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital dengan efek 3D. *Software* ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk *powerpoint/pdf* menjadi *e-book 3D flash* dalam berbagai format. *E-book* interaktif ini diharapkan mampu menjelaskan materi unsur tata letak desain grafis agar terlihat menarik oleh peserta didik sehingga mempermudah dalam memahami materi.

Multimedia merupakan salah satu basis yang dapat diterapkan dalam *e-book* interaktif. Teknologi berbasis multimedia bisa memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena dengan multimedia pelajaran akan lebih menarik, mudah dimengerti, guru dapat mengkombinasikan lebih dari dua media secara bersamaan, dapat mengkolaborasikan strategi satu dengan yang lainnya serta membuat daya tarik yang besar bagi peserta didik karena mereka dapat melihat dan

mendengarkan materi (Permadi & Saini, 2017). Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, serta video dengan ciri intraktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Media berbasis multimedia dapat menarik perhatian dan minat siswa, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, dan interaktif, serta siswa bisa lebih leluasa menuangkan kreatifitas (Munir, 2013) .

Pada penerapan multimedia pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat diaplikasikan agar peserta didik menjadi lebih tertarik pada proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran selain itu model pembelajaran juga bisa disebut suatu perencanaan yang dipakai sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran (Suprijono, 2009). Salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *explicit instruction*. model pembelajaran *explicit instruction* (pengajaran langsung) merupakan pendekatan yang disusun untuk mengembangkan pembelajaran siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah (Arends, 2012).

Model pembelajaran *explicit instruction* dapat membuat siswa sangat memahami pengetahuan secara menyeluruh serta aktif dalam suatu pembelajaran karena dalam metode ini siswa dibimbing selangkah demi selangkah untuk menumbuhkan sikap percaya diri, bersungguh-sungguh dan berani (Megawati, 2015). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti bisa menyimpulkan bahwa model pembelajaran *explicit instruction* merupakan model yang bisa menyajikan materi secara bertahap dan terstruktur mengenai prosedural dan aspek deklaratif yang dirancang khusus untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga minat siswa dapat meningkat dan siswa dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah diuraikan peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-book* interaktif berbasis multimedia sebagai sarana media belajar untuk peserta didik serta kebutuhan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran desain grafis yang

menyenangkan, menarik dan meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik secara efektif. *E-book* interaktif dipilih karena di dalamnya terdapat visualisasi, video, audio, dan game sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional dan dapat lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Materi Unsur Tata Letak”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis dari penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pemanfaatan *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya pembahasan yang terfokus sehingga permasalahan tidak melebar. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *E-book* interaktif dalam penelitian ini berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dan *Macromedia Flash Professional 8*.
2. *E-book* interaktif dalam penelitian ini hanya dapat dioperasikan secara maksimal menggunakan PC/komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak.
2. Mengimplementasikan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak.
3. Menganalisis minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak.
4. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pemanfaatan *e-book* interaktif berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar dalam pelajaran desain grafis khususnya materi unsur tata letak sehingga pemahaman siswa dalam mata pelajaran desain grafis dapat meningkat.

2. Bagi guru

Membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti akan memberikan pengalaman dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan media dengan implementasi media pembelajaran.

1.6. Definisi Operasional

Untuk mewujudkan pandangan dan pengertian yang berhubungan dengan judul skripsi yang diajukan, maka perlu disertakan definisi. Definisi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. *E-book* Interaktif

E-book interaktif merupakan buku digital yang penggunanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik (Bozkurt & Bozkaya, 2015).

2. Multimedia

Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti audio, teks, animasi, grafis dan video dengan ciri intraktivitas untuk menghasilkan satu presentasi menarik (Mayer, 2001).

3. *Explicit Instruction*

Explicit Instruction adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah (Arends, 2012).

4. Desain Grafis

Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SMK kejuruan multimedia. Mata pelajaran dasar desain grafis mengajarkan tentang komunikasi visual yang menggunakan gambar, video, dan warna sebagai penyampaian informasi atau pesan.

5. Unsur Tata Letak

Unsur tata letak adalah salah satu komponen penting dalam desain grafis. tata letak dalam desain grafis terdiri dari beberapa bagian yang tidak boleh terpisahkan (Purnomo, 2018). Unsur-unsur tata letak tersebut yaitu garis, bidang, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

6. Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan jiwa yang tetap memperhatikann serta mengenang aktivitas atau kegiatan tertentu. Seseorang yang berminat terhadap suatu kegiatan akan memperhatikan kegiatan itu dengan rasa senang secara konsisten (Slameto, 2015).

1.7. Struktur Organisasi Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan pembahasan mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang penelitian yang menguraikan tentang beberapa pembahasan yang mendukung mengenai alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-book* interaktif berbasis multimedia. Selain itu pada bab I akan dijelaskan mengenai rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori-teori yang melandasi dan berperan penting dalam pembuatan skripsi ini. Teori-teori tersebut terdiri dari *e-book* interaktif (mencakup tentang definisi, kelebihan dan kekurangan *e-book*), multimedia, materi unsur tata letak dan model pembelajaran *explicit instruction* (mencakup tentang definisi, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *explicit instruction*), minat belajar, serta definisi *software* yang digunakan yaitu *Flip PDF Professional*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang komponen dari metode penelitian yang berisi tentang metode penelitian dengan model pengembangan *ADDIE*, kemudian dilanjutkan dengan desain penelitian dengan *one-shot case study*, prosedur penelitian yang membahas tentang langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, penentuan populasi dan sampel, jenis-jenis instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menampilkan hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian meliputi analisis (analisis studi lapangan, studi literatur, analisis pengguna dan analisis kebutuhan perangkat keras serta perangkat lunak), desain (materi, *storyboard*, model *explicit instruction*, instrumen penelitian),

pengembangan (pembuatan *e-book* interaktif) , pengimplementasian *e-book* interaktif, dan evaluasi penelitian (analisis hasil data dan uji hipotesis) .

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi/saran untuk menjadi bahan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang berbagai referensi dari berbagai ahli yang digunakan untuk mendukung penulisan karya ilmiah ini.