

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sebuah dunia pendidikan banyak sekali media belajar yang pernah di gunakan dalam sebuah pembelajaran. Di Indramayu pada umumnya, dibeberapa sekolah masih ada yang sering menggunakan media konvensional sebagai media alat pembelajaran kepada siswanya. Sehingga siswa banyak sekali yang masih kurang dalam keterampilan belajarnya karena media yang di kasih dari sekolah hanya media berupa buku dan papan tulis saja, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran interaktif agar bisa menghibur atau mengikat siswanya agar giat dan rajin terhadap minat belajarnya di sekolah (Seels and Richey, 1994).

Media pembelajaran interaktif tidak hanya bisa dipandang dan dibaca tetapi secara nyata berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut (Seels & Glasgow dalam arsyad, 2002: 36). Siswa dilibatkan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang baik dapat menunjang suasana belajar yang kondusif serta dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswanya dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut diungkapkan Arsyad (2016, hlm. 10) media pembelajaran interaktif dirancang khusus untuk dasar asumsi bahwa sebuah proses komunikasi dalam pembelajaran akan sangat menarik dalam belajar siswa dan bisa memberikan kemudahan dalam memahami materi.

Aspek kognitif ini sebuah kendala siswa dalam berfikir kritis serta menangkap materi dalam sebuah pembelajaran. Maka dari itu siswa perlu adanya peningkatan belajarnya dalam media yang dikuasainya, dalam sebuah pembelajaran diperlukan kegiatan diskusi karena dalam kegiatan diskusi siswa dapat bertukar fikiran dengan siswa yang lainnya sehingga siswa akan lebih gampang dalam belajarnya (Aminuddin, 1994). Metode pembelajaran seperti ini biasa di sebut dengan metode pembelajaran berbasis sebuah masalah atau "*Problem Based Learning*" atau PBL. Metode PBL ini nantinya akan di gunakan dalam pembelajaran memakai sebuah media pembelajaran interaktif yang dimana siswa

Eky Hilmi Laudza, 2022

RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF PADA SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan lebih mudah mengenal dan mempraktikkan materi desain logo dalam mata pelajaran dasar desain grafis (Graff & Kolmos, 2003).

Media pembelajaran yang di rancang menggunakan software *Adobe Animate CC Pro 2021* yang berisi tentang materi desain logo. Pembuatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi memecahkan sebuah masalah yang telah dipaparkan diatas. Untuk meningkatkan sebuah kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak atau aplikasi pendidikan dengan berbantu komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif serta interaktif . Materi belajar siswa dapat dipakai dan bisa diakses setiap saat bila di perlukan (Herman D. Surjono, 2010). Maka dari itu, penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang diharapkan bisa digunakan sebagai media pengenalan serta pembelajaran desain logo.

Desain logo sangat penting bagi pembelajaran disekolah mengingat siswa agar tidak terjebak plagiat bisa dengan cara memperbanyak sebuah riset dalam setiap awal proses berkarya. Hampir semua dalam tugas atau pekerjaan adanya sebuah riset, cukup bisa dengan adanya riset yang simpel dan sederhana tidak perlu disertai penjelasan ilmiah ataupun berisi data dan angka. Jadi, desain logo sangatlah penting agar siswa mudah berkarya dalam dunia pendidikan yang ada disekolah (Gilson dan Berkman dalam *Advertising Concepts and Strategies*, 1980).

Pada masalah yang sudah di jabarkan diatas peneliti sudah melakukan kegiatan studi lapangan pada jumat, 04 Maret 2022 di sekolah SMKS AL Irsyad AL Islamiyyah Haurgeulis. Pada studi lapangan ditujukan kepada guru dan siswa kelas X Multimedia yang dimana kegiatan ini berupa penyebaran angket berbasis google formulir dan wawancara kepada guru. Pada penyebaran angket ini peneliti sudah membuat tiga angket diantaranya angket guru, angket siswa dan angket soal Pre-Test. Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan di kepada siswa kelas X Multimedia yaitu berdasarkan fasilitas yang dimiliki siswa bahwasannya 87% siswa memiliki komputer/laptop pribadi untuk mendukung pembelajaran dan Sisanya 32% tidak memiliki dan hanya memanfaatkan fasilitas lab disekolah. Selanjutnya berdasarkan jenis pembelajaran yang disukai oleh siswa bahwasannya 72% siswa lebih menyukai pembelajaran dengan berbantuan alat multimedia dan

28% siswanya lebih menyukai pembelajaran dengan konsep ceramah. Berdasarkan tanggapan siswa mengenai mata pelajaran dasar desain grafis bahwasannya 4% siswa menganggap pelajaran ini sangat sulit, 16% siswa menganggap sulit, 40% siswa menganggap cukup sulit, 32% siswa menganggap tidak sulit, dan 4% siswa yang menganggap sangat tidak sulit. Selanjutnya berdasarkan tanggapan siswa mengenai bahan ajar yang telah diberikan oleh guru bahwasannya 16% siswa merasa media yang diberikan guru dalam pembelajaran sudah sangat membantu, 3% lainnya menganggap membantu, 28% menganggap cukup membantu, 44% merasa media tersebut tidak membantu dan tidak ada beranggapan bahwa media yang diberikan sangat tidak membantu. Selanjutnya siswa diberi soal pretest, untuk mengetahui hasil belajar namun belum menggunakan media pembelajaran interaktif dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,8, hal ini dikarenakan materi yang telah dipelajari sebelumnya telah terganti oleh mater-materi yang lain sehingga ingatan siswa terhadap materi desain logo menjadi berkurang.

Selain penyebaran angket kepada siswa, dilakukan juga pra penelitian dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Akbar Nur Syahrudin, S.Kom selaku guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis menunjukkan bahwa guru 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 siswa 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 guru dalam mata pelajaran dasar desain grafis masih kurang maksimal dalam meningkatkan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran.

Studi lapangan selanjutnya ditujukan kepada 3 orang guru untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran dasar desain grafis pada materi desain logo, berdasarkan hasil pra penelitian mengenai kebutuhan dalam pembelajaran bahwasannya 33,3% guru sangat setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif namun 66,7% guru setuju dengan media pembelajaran interaktif, lalu

100% guru semuanya biasa menerapkan penggunaan software CorelDraw pada mata pelajaran dasar desain grafis termasuk dalam materi desain logo. Selanjutnya 33,3% guru memilih media E-book untuk sarana pembelajaran dasar desain grafis pada materi desain logo namun 66,7% guru memilih media aplikasi untuk sebuah sarana pembelajaran dasar desain grafis pada materi desain logo.

Dari kebutuhan sarana dalam pembelajaran dasar dasar desain grafis yang telah di kemukakan diatas bahwasannya 33,3% guru tidak keberatan dengan adanya media pembelajaran interaktif, sedangkan 66,7% guru sangat setuju tidak keberatan dengan adanya sebuah media pembelajaran interaktif lalu 66,7% guru sangat terbantu adanya media pembelajaran interaktif sedangkan 33,3% guru menjawab terbantu jika adanya media pembelajaran interaktif.

Dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas bisa disimpulkan bahwasannya dari beberapa siswa masih kurang tertarik dalam belajarnya begitupun dengan kemampuan belajarnya sehingga peneliti berkeinginan merancang sebuah media pembelajaran interaktif memakai aplikasi *Adobe Animate CC Pro 2021* agar siswa lebih aktif dan giat dalam belajarnya serta mampu menguasai materi desain logo pada mata pelajaran dasar desain grafis.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Metode Problem Based Learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis dalam materi desain logo?
2. Bagaimana hasil peningkatan belajar siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Problem Based Learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis dalam materi desain logo?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pemakaian media pembelajaran interaktif terhadap kognitif siswa dalam mata pelajaran dasar desain grafis pada materi desain logo?

1.3 Batasan Masalah

Laporan ini disusun berdasarkan data yang diperoleh selama melaksanakan skripsi. Karena luasnya bidang yang dihadapi, maka dalam penyusunan laporan ini

dibatasi berdasarkan ruang lingkup kegiatan pembelajaran di kelas dengan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Animate CC Pro 2021* dan hanya dapat dioperasikan secara maksimal menggunakan komputer.
2. Perancangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini diperuntukan secara khusus kepada siswa dan hanya berisi pembahasan materi desain logo, soal pilihan ganda, dan games ular tangga sebagai bahan evaluasi.
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *problem based learning*.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud tujuan dari sebuah penelitian ini ialah untuk membantu peran belajar siswa dalam menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif. Selain itu, tujuan akhir dari penelitian ini ialah merancang sebuah Media pembelajaran Interaktif tentang desain logo menggunakan sebuah aplikasi *Adobe Animate CC Pro 2021* agar siswa dapat meningkatkan kinerja pengetahuannya dalam belajar dan keterampilan belajar yang lebih baik , diantara rincian tersebut ialah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif memakai software *Adobe Animate CC Pro 2021* yang didalamnya mencakup materi desain logo dalam mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa SMK X Multimedia.
2. Untuk menganalisis sebuah respons siswa terhadap sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan software *Adobe Animate CC Pro 2021* dalam suatu mata pelajaran dasar desain grafis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mempermudah dan menambah pengetahuan siswa dalam memahami mata pelajaran dasar desain grafis terutama tentang materi desain logo.

- b. Menambah sumber pengetahuan mengenai materi desain logo pada mata pelajaran dasar desain grafis.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru guna sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran dasar desain grafis yang menyangkut tentang materi desain logo selain dengan media pembelajaran konvensional.
- b. Dapat dijadikan sebagai masukan referensi media pembelajaran elektronik bagi SMK jurusan multimedia yang terdapat pembelajaran mengenai dasar desain grafis.
- c. Membantu siswa untuk berlatih dan belajar secara mandiri dalam pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan dalam mengerjakan skripsi ini melalui beberapa tahapan. Adapun uraian dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan mempelajari literatur buku dan bahan-bahan yang berkaitan dengan materi dalam pembahasan laporan dan menulis data-data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan.

2. Konsep

Pada tahap ini tujuan dan dasar aturan untuk perancangan misalnya ukuran aplikasi target dalam perancangan multimedia ditentukan. Pada tahap ini pula dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pendidikan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum.

Eky Hilmi Laudza, 2022

RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF PADA SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Perencanaan

Merencanakan pembuatan aplikasi atau konsep dari aplikasi yang akan dibuat, seperti tujuan aplikasi, siapa pengguna aplikasi, dan jenis aplikasi yang akan dibuat. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada aplikasi yang akan dikembangkan.

4. Desain

Tahap desain untuk menciptakan spesifikasi secara rinci tentang rancangan dan kebutuhan untuk perancangan multimedia. Desain multimedia memakai perangkat (tools) storyboard yang dipakai untuk linier multimedia. Sedangkan flowchart view (diagram alur) dipakai untuk multimedia interaktif. Storyboard merupakan rangkaian gambar manual yang dibentuk secara keseluruhan, sebagai akibatnya mendeksripsikan suatu cerita.

5. Pengumpulan bahan

Sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Tahapan ini dilakukan secara paralel dengan tahap assembly yang merupakan tahap pemasangan seluruh elemen multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan contohnya clipart, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk dalam tahap berikutnya.

6. Pembuatan

Dalam tahap ini aplikasi seluruh multimedia dirancang bersama-sama. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* atau *flowchart view* dari tahap desain. Pembuatan aplikasi dilakukan modular, yaitu setiap *scene*, selanjutnya digabungkan seluruhnya sebagai satu kesatuan.

7. Pengujian

Testing dilakukan sesudah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukan, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Pengguna mencicipi kemudahan dan manfaat dari

aplikasi tersebut dan bisa digunakan sendiri, terutama untuk media pembelajaran interaktif.

8. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Membuat laporan hasil analisa dan perancangan ke dalam format penulisan skripsi dengan disertai kesimpulan akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan terbagi menjadi lima bab dan setiap bab memiliki beberapa sub bab, yaitu:

1. **BAB I**, berisi tentang pendahuluan yang dimana terdapat latar belakang sebuah masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. **BAB II**, berisi tentang kajian pustaka yang didalamnya mengenai pengertian media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, *Adobe Animate CC Pro 2021*, desain logo, penjelasan tentang metode *Problem Based Learning*, dan teori - teori yang lainnya.
3. **BAB III**, berisi tentang metode penelitian didalamnya terdapat analisa yang telah di teliti dan bagaimana penyelesaiannya serta perancangan sebuah sistem yang meliputi desain antar muka dan desain proses.
4. **BAB IV**, berisi tentang temuan dan pembahasan didalamnya membahas mengenai hasil pengujian sebuah sistem perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate CC Pro 2021* serta penjelasan pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif.
5. **BAB V**, berisi tentang penutup, kesimpulan, dan rekomendasi mengenai aplikasi media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh penulis.

Eky Hilmi Laudza, 2022

**RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE
PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF PADA SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu