

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut McGriif Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Pengertian yang berbeda tentang media pembelajaran (Anggraeni & Akbar, 2018). Proses pembelajaran berjalan lancar jika media pembelajaran dipilih dengan tepat dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Dalam proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Kesulitan menyampaikan mata pelajaran abstrak, teoritis, dan umum dapat berupa teknik pembelajaran dan sintesis berbasis komputer. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu jawaban atas permasalahan Mata Pelajaran pembelajaran abstrak, mengemas media pembelajaran interaktif ke dalam bentuk perangkat lunak komputer atau mobile, dan menambahkan efek visual animasi yang baik untuk menarik keinginan siswa untuk belajar dan memahami konsep pembelajaran abstrak (Yanto). Persebaran virus Corona yang massif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya. Sampai 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid 19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di negara kita. Semua negara terdampak telah berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi

pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Kemajuan teknologi informasi sekarang memiliki pengaruh besar atas perubahan pada bidang pendidikan. Satu di antara beberapa perubahan pada aktivitas belajar mengajar yang semula konvensional menjadi pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan keputusan pemerintah provinsi dan pemerintah daerah dengan dikeluarkannya selebaran oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi jika melihat pada kondisi pandemi Covid-19 saat ini yang telah terjadi, banyak media pembelajaran terbaru yang dapat digunakan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi pandemi Covid-19 yang telah dirasakan oleh berbagai negara di belahan dunia, memaksa kita semua agar bisa beradaptasi dengan kecanggihan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Kemajuan teknologi harus dapat digunakan agar semua aspek kehidupan dapat berjalan meskipun dalam keadaan genting. Hal inilah yang merupakan salah satu penyebab terjadinya mengapa teknologi semakin banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan lain lain. Adapun dampak dan resiko yang akan ditinggalkan setelah pandemi Covid-19 selesai maka akan terciptanya sebuah keadaan atau suatu suasana yang dimana orang-orang akan semakin terbiasa saat menggunakan teknologi dan tidak menutup bahwa kemungkinan jika penggunaan teknologi akan semakin gencar diperbaharui dalam semua bidang dan tidak terlepas dari bidang pendidikan. Pembuatan media pembelajaran yang kreatif, efisien dan sesuai perkembangan zaman pada saat ini sangat dibutuhkan supaya Pendidikan dapat berjalan dengan kondisi yang ada saat ini.

Konsentrasi DKV adalah salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari siswa kelas XI jurusan DKV di SMKN 11 Bandung. Salah satu poin pencapaian pembelajaran pada mata pelajaran ini adalah “ Peserta Didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat Lunak

yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual”. Adapun aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran Konsentrasi DKV di SMKN 11 Bandung adalah aplikasi *Adobe Illustrator*.

Langkah awal yang dilakukan agar mengetahui permasalahan saat melakukan proses pembelajaran Konsentrasi DKV berlangsung siswa/i kelas XI jurusan DKV di SMKN 11 Bandung adalah yaitu cara dengan melakukan observasi atau wawancara langsung kepada Guru Mata Pelajaran yang bersangkutan dengan Mata Pelajaran Konsentrasi DKV. Saat proses ini berjalan peneliti terjun langsung ke lapangan. Proses observasi dilakukan bersamaan dengan proses diskusi yang dilakukan peneliti bersama Guru Mata Pelajaran Konsentrasi DKV kelas XI di SMKN 11 Bandung yaitu Bapak Sutarsa, S.Pd dan Ketua Kelas XI DKV 1 yaitu Fachir El Fargha.

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa menurut Bapak Sutarsa, S.Pd., masih ada berbagai kendala saat proses pembelajaran Konsentrasi DKV berlangsung. Berbagai kendala atau permasalahan tersebut diantaranya seperti perangkat komputer di Sekolah yang masih kurang memadai contohnya spek computer yang kurang cocok untuk digunakan sehingga pada saat kegiatan pembelajaran terkadang suka error atau tidak merespon, kemudian kesulitan siswa/i saat memahami beberapa Mata Pelajaran dan *tools tools* Aplikasi Adobe Illustrator pada Mata Pelajaran Konsentrasi DKV yang sedang berlangsung, sehingga siswa/i saat ingin melakukan praktek menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator tidak maksimal karna belum begitu memahami betul tentang tools toolsnya.

Mata Pelajaran Konsentrasi DKV merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Bandung. Salah satu poin capaian pembelajaran pada mata pelajaran ini adalah siswa dituntut agar bisa mampu menggunakan aplikasi berbasis teknologi Design Grafis yang dapat digunakan untuk memproduksi Animasi Vektor. Adapun aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Konsentrasi DKV kelas XI DKV di

SMKN 11 Bandung adalah aplikasi *Adobe Illustrator*

Tahap pertama yang dilakukan agar bisa mengetahui letak permasalahan dalam proses pembelajaran Konsentrasi DKV siswa kelas XI DKV di SMKN 11 Bandung adalah dengan melakukan observasi langsung ke sekolah. Dalam proses ini peneliti terjun langsung berdiskusi dengan Guru yang bersangkutan pada Mata Pelajaran Konsentrasi DKV dan Ketua Kelas 11 DKV 1 lalu Peneliti membuat Formulir Angket Untuk Siswa/i DKV 1 agar bisa mengetahui kesulitan apa yang mereka hadapi saat mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa dari 35 Siswa/i yang telah mengisi Formulir Angket tersebut terdapat 27 Siswa/i masih banyak yang kurang memahami Cara Penggunaan *Adobe Illustrator* mulai dari penggunaan *tools – tools*. Berbagai kendala atau permasalahan tersebut diantaranya adalah ketidak sebandingan antara waktu pembelajaran dengan mata pelajaran yang harus dipelajari siswa/i dan masih banyak siswa/i yang mengalami kesulitan dalam mempelajari Mata Pelajaran Konsentrasi DKV.

Kesulitan siswa dalam mempelajari *Adobe Illustrator* dapat dilihat dari Angket telah disebarkan serta belum memahami berberapa kegunaan *tools* dan mengoperasikan langsung aplikasi *Adobe Illustrator*. Lalu, media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran Konsentrasi DKV berlangsung masih belum terpenuhi.

Persebaran virus Corona yang massif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya. Sampai 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid 19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di negara kita. Semua negara terdampak telah

berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Pembelajaran menurut Mahmudah pada hakikatnya nya digunakan sesuai untuk mengembangkan potensi dirinya kemudian pembelajaran melibatkan 2 belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. keutamaan dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Istilah. salah memberikan media. secara sempit Adapun media pembelajaran dimaknai sebagai setiap orang Mata Pelajaran atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap. Anda adalah sarana sarana non (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan (Pakpahan, 2020).

Melalui perancangan E Modul Interaktif Adobe Illustrator, Mata Pelajaran tentang Konsentrasi DKV penguasaan Aplikasi Adobe Illustrator akan dibuat kedalam bentuk Media Pembelajaran digital yang akan dapat diakses dengan mudah oleh siswa/i kapanpun dan dimanapun disaat mereka berada, baik saat proses pembelajaran berlangsung dikelas maupun diluar kelas saat tidak mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Di dalam E Modul Interaktif ini akan menyajikan Mata Pelajaran Konsentrasi DKV dengan penambahan Soal Uji Coba, Gambar dan lain lain di dalamnya. Selain itu dalam Bahan Pembelajaran Online ini juga dapat ditambahkan beberapa video tutorial tentang pembuatan Animasi Ilustrasi Vektor sederhana menggunakan Adobe Illustrator agar siswa/i lebih dapat memahami lebih mudah dan mempraktekkan secara langsung setelah melihat dan memahaminya. Berbagai

penelitian menunjukkan bahwa E Modul Interaktif layak digunakan dan dipakai sebagai media pembelajaran yang efektif.

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Siswa/i Kelas DKV di SMK Negeri 11 Bandung masih mengalami kesulitan dalam memahami Mata Pelajaran Konsentrasi DKV.
2. Siswa/i Kelas DKV di SMK Negeri 11 Bandung masih mengalami kesulitan dalam memahami berbagai Tools Tools dan mengoperasikan aplikasi Adobe Illustrator.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Rancangan Pembuatan E Modul interaktif Adobe Illustrator (EMULATOR) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi DKV.
2. Bagaimana hasil uji coba E Modul interaktif *Adobe Illustrator* (EMULATOR) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi DKV.

### 1.2.3 Batasan Masalah

Media yang dibuat oleh peneliti maka peneliti hanya sampai dengan di Capaian Pembelajaran 2.1 sesuai dengan ATP DKV yang membahas tentang Vektor sesuai dengan Kurikulum yang terbaru yaitu Kurikulum Merdeka

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Rancangan E Modul interaktif *Adobe Illustrator* (EMULATOR) Pada Mata Pelajaran Konsentrasi DKV Untuk Kelas XI DKV di SMKN 11 BANDUNG.
2. Mengetahui Respon hasil uji coba E Modul interaktif *Adobe Illustrator* (EMULATOR) pada mata pelajaran konsentrasi DKV Siswa/i Kelas DKV di SMKN 11 BANDUNG.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Dapat menjadi referensi atau ide kepada masyarakat umum khususnya untuk para pelajar SMKN 11 Bandung Kelas DKV dan Tenaga Pelajar tentang proses pembuatan E Modul Interaktif.
2. Dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Rancang Bangun E Modul Interaktif.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk menambah wawasan, ilmu dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam hal pembuatan E Modul Interaktif *Adobe Illustrator*.
2. Melalui penelitian ini diharapkan tenaga pendidik serta calon tenaga pendidik dapat termotivasi untuk menciptakan Media atau E Modul Interaktif bisa dikembangkan lagi dari segi desain tampilan, layout dan isi materi disesuaikan dengan kebutuhan.