

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Membahas tentang pendidikan merupakan sesuatu yang kompleks dan berkelanjutan untuk dibahas. Hal ini dikarenakan pendidikan dan semua komponen di dalamnya akan terus berubah sesuai perkembangan zaman. Teori-teori/metode pembelajaran terdahulu yang dianggap efektif pun, tidak semuanya dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah perubahan merupakan sebuah keharusan demi mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Saat ini masih banyak masalah pendidikan yang perlu pemecahan/jalan keluarnya, diantaranya adalah: kurangnya mata pelajaran yang dapat menyalurkan bakat siswa. Dimana rata-rata mata pelajaran yang ditawarkan oleh sekolah lebih berorientasi kepada kecerdasan kognitif siswa, sehingga kesempatan siswa untuk menyalurkan bakatnya sangat minim. Sekolah seharusnya menjadi tempat untuk menumbuhkembangkan bakat siswa, namun saat ini sekolah dijadikan sebuah ajang untuk menghafal.

Masalah selanjutnya yang terjadi pada pendidikan di Indonesia adalah konsep kognitif yang terlalu mendominasi, sehingga pengembangan pemikiran siswa cenderung rendah. Kemudian minat membaca siswa yang masih berada di bawah standar yang telah digariskan juga menjadi masalah yang sering terjadi saat ini. Kurangnya keinginan membaca yang dimiliki siswa

menyebabkan para lulusannya tidak memiliki kualitas diri yang mampu bersaing dan berujung kepada tidak dapat bersaing di dunia kerja.

Selain beberapa fenomena yang telah dibahas tersebut, terdapat berbagai problema yang berhubungan dengan dunia pendidikan yang tidak dapat diuraikan satu persatu. Dibutuhkan peran aktif dan kesadaran yang tinggi dari berbagai pihak untuk memperbaiki output dunia pendidikan di Indonesia, dimulai dari pemerintah, guru maupun siswa itu sendiri selaku objek pembelajaran.

Guru adalah ujung tombak pendidikan yang berperan dalam menentukan kualitas pendidikan. Perbaikan-perbaikan/pemecahan masalah pendidikan dari ruang lingkup yang sempit dapat terlaksana dengan peran serta yang aktif para guru. Perbaikan tersebut dapat dilakukan melalui memaksimalkan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu aspek kegiatan manusia yang sistematis dan sulit diterjemahkan secara menyeluruh. Pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai hasil interaksi diantara perkembangan dan berbagai pembelajaran hidup. Pembelajaran diartikan menjadi suatu gerakan pengajar untuk mengajar siswanya mengarahkan interaksi peserta didik terhadap berbagai aspek lain untuk meraih hal yang ditargetkan (Trianto, 2010). Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2013), mengajar seorang peserta didik melalui penerapan landasan-landasan pendidikan maupun strategi belajar adalah faktor utama yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar.

Demi memaksimalkan pembelajaran terdapat berbagai langkah yang bisa dilaksanakan, salah satunya adalah melalui perbaikan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pengajaran di kelas dapat ditunjang melalui penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Saat ini masih banyak sekolah yang memanfaatkan media cetak semata, dimana tidak dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang sesungguhnya. Media pendukung pembelajaran ada banyak bentuknya, tergantung guru yang akan memanfaatkannya demi peningkatan proses belajar mengajar. Dimana media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyampai pesan demi meraih tujuan (Djamarah, 2009). Pada proses belajar mengajar diperlukan dukungan media pembelajaran, guna meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Dimana pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya kesungguhan dari siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Minimnya penggunaan media pembelajaran adalah salah satu bentuk masalah yang dialami oleh dunia pendidikan saat ini. Masalah tersebut terlihat dari berbagai aspek, mulai dari kesiapan guru, kesiapan sekolah maupun kesiapan siswa sebagai objek pembelajaran. Selain itu, terdapat berbagai masalah pendidikan yang berhubungan dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran seperti: kurang tersedianya media pembelajaran yang kondusif untuk digunakan dalam meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar telah diteliti oleh beberapa orang peneliti sebelumnya, diantaranya adalah Istiqlal (2010), yang berjudul “Pengembangan Modul Interaktif dalam

Pembelajaran Matematika.” Yang berhasil membuktikan bahwa modul interaktif yang dikembangkan layak digunakan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, pelaksanaan pembelajaran di SMKN 6 Padang tahun ajaran 2019/2020 masih bersifat konvensional dan hanya sebagian kecil guru yang memanfaatkan media berbantu komputer dalam proses pembelajaran. Media berbantu komputer yang digunakan oleh guru di sana berupa slide powerpoint yang ditampilkan pada infocus. Masalah selanjutnya yang peneliti temukan di lapangan adalah kurangnya antusias belajar yang dimiliki siswa, disebabkan kurang menariknya pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas. Sehingga membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar. Dimana pembelajaran yang dilaksanakan guru mayoritas memanfaatkan media powerpoint sebagai alat bantu pembelajaran, karena tidak adanya variasi penggunaan media yang digunakan tersebut membuat antusias belajar siswa menjadi rendah. Masalah utama yang terjadi di sekolah tersebut adalah kurangnya media pendukung pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Masalah selanjutnya yang ditemukan di lapangan berupa rendahnya minat belajar siswa, hal ini terlihat dari kurangnya respon siswa terhadap guru yang menjelaskan materi di depan kelas. Siswa cenderung bersifat pasif dan tidak memberikan umpan balik terhadap apa yang disampaikan guru, maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat

belajar siswa secara menyeluruh dan secara tidak langsung meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Melalui pengamatan yang peneliti lakukan, sarana prasarana penunjang di SMKN 6 Padang sudah cukup memadai. Kemudian sumber daya manusia di SMKN 6 Padang rata-rata juga sudah melek teknologi, karena telah difasilitasi dengan berbagai diklat maupun sosialisasi yang berhubungan dengan teknologi. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media berbantu komputer pada proses pembelajaran. Padahal proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik mampu merangsang pikiran, minat dan kreativitas belajar siswa, sehingga bermuara terhadap keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa, guru perlu mempersiapkan dan menggunakan media berbantu komputer berupa modul interaktif.

Masalah selanjutnya yang peneliti temukan adalah rendahnya hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Negeri 6 Padang yang terlihat dari nilai Ulangan Harian (UH) mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Rata-rata siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimum yaitu di bawah 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X TKJ di SMKN 6 Padang**

No.	Kelas	KKM				Jumlah Siswa
		<75	%	≥75	%	
1.	X TKJ 1	19	55,88	15	44,12	30
<b>Total</b>		<b>19</b>		<b>15</b>		<b>30</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 35 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Solusi yang peneliti tawarkan pada penelitian ini berupa pengembangan modul interaktif untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis, dimana modul interaktif tersebut dikembangkan dengan bantuan aplikasi *macromediadirextor 2004*. Alasan peneliti memilih aplikasi *macromedia flash*, karena aplikasi ini memiliki ukuran file yang kecil dan kualitas yang baik, kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi, dapat ditampilkan di berbagai media, adanya *actionsript*, sehingga dapat memperkecil ukuran *file*. Modul interaktif yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi untuk siswa kelas X semester ganjil yang dibuat satu semester. Tetapi ujicobanya dilakukan terhadap 1 pokok bahasan yang memiliki nilai paling rendah dibandingkan pokok bahasan yang lainnya dan materi pada KD tersebut sangat membutuhkan modul interaktif.

Karakteristik dari modul interaktif ini adalah memungkinkan komunikasi dua arah antara aplikasi dengan siswa selaku pengguna. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti setiap materi yang disajikan dalam modul interaktif tersebut. Untuk mengukur seberapa efektifnya pengembangan modul interaktif ini, peneliti nantinya akan membagikan angket kepada siswa kelas X di SMKN 6 Padang mengenai modul interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menganalisa angket tersebut menggunakan analisis

persentase, sehingga dapat disimpulkan modul interaktif tersebut efektif atau tidak.

Modul interaktif sangat penting untuk dikembangkan, karena melalui modul interaktif tersebut, guru mampu meningkatkan minat belajar dan rasa antusias yang dimiliki siswa. Alasan peneliti memilih mengembangkan modul interaktif dibandingkan media lainnya sebagai solusi dari permasalahan yang ada adalah karena dengan pemanfaatan modul interaktif yang terdiri dari gabungan audio, video, animasi, teks dan grafik secara bersama-sama mampu memancing rasa keingintahuan siswa untuk belajar. Dengan dikembangkannya modul interaktif, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan mendasar modul interaktif yang dikembangkan dengan media pendukung yang biasa digunakan di sekolah terletak pada jenis medianya, dimana media powerpoint yang biasa digunakan hanya mewakili fungsi audio, video, grafik atau animasi secara terpisah. Sehingga lebih mampu meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Dimana modul interaktif tersebut akan menggabungkan tujuh jenis media menjadi satu kesatuan, sehingga lebih menarik dan inovatif. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga bermuara kepada peningkatan nilai siswa pada pembelajaran Dasar Desain Grafis.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah peneliti telaah dan amati, oleh karena itu peneliti ingin meneliti permasalahan tersebut secara detail melalui sebuah riset yang berjudul “Perancangan & Pengembangan Multimedia

Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ di SMKN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan hanya sebagian kecil guru yang memanfaatkan media berbantu komputer dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.
2. Kurangnya media pendukung pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Rendahnya minat belajar siswa, hal ini terlihat dari kurangnya umpan balik yang diberikan siswa kepada guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.
4. Rendahnya hasil belajar Dasar Desain Grafis di SMKN 6 Padang.
5. Belum adanya modul interaktif untuk mendukung proses pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 6 Padang.

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal maka penelitian yang di dapatkan lebih maksimal maka penelitian ini di fokuskan pada Perancangan & Pengembangan Modul Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ



Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana Validitas Modul Interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
2. Bagaimana Praktikalitas Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
3. Bagaimana Efektifitas Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Mengetahui Validitas Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
2. Mengetahui Praktikalitas Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

3. Mengetahui Efektifitas Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK N 6 Padang semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pengembangan Modul interaktif.
2. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu belajar siswa dalam meningkatkan hasil prestasi yang lebih baik.
3. Sebagai bahan untuk megembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.
4. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat mengembangkan pembelajaran Modul interaktif.

#### **G. Spesifikasi Produk Yang Dirancang dan Dibuat**

Modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan yaitu *Macromedia dirextor 2004*

Aplikasi ini memiliki ukuran file yang kecil dan kualitas yang baik, kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi, dapat ditampilkan di berbagai media, adanya *actionsript*, sehingga dapat memperkecil ukuran *file*.

2. Bentuk yang dikembangkan modul

Modul interaktif yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi untuk siswa kelas X semester ganjil yang dibuat satu semester. Modul interaktif yang didalamnya terdapat materi, gambar, dan soal evaluasi. Menurut B. Suryosubroto (1983:17) Modul adalah satu unit program belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan:

- a. Tujuan instruksional yang akan dicapai.
- b. Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
- c. Pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- d. Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang luas.
- e. Peranan guru dalam proses belajar mengajar.
- f. Alat-alat dan sumber yang akan digunakan.
- g. Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid
- h. Lembaran kerja yang harus diisi oleh anak
- i. Program evaluasi yang akan dilaksanakan

3. Materi yang dijadikan bahan yaitu mata pelajaran Dasar Desain Grafis

Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada jurusan TKJ. Dasar Desain Grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan gambar untuk menyalurkan sebuah pesan

