

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan akan terus mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai perkembangan di segala bidang kehidupan (Nurfadhillah et al., 2021) . Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Kata pendidikan memiliki akar kata latin pedagogi yang terdiri dari kata *paid* yang berarti anak dan kata *agogos* yang berarti membimbing (Indy et al., 2019). Dengan kata lain pendidikan adalah suatu aktivitas dan usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Adapun pendidikan memiliki tiga jalur yaitu jalur pendidikan formal, non formal, dan informal.

Jalur pendidikan yang telah kita ketahui, diartikan sebagai wahana yang akan dilalui oleh sebagian manusia untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan untuk tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Di Indonesia ini sebagian besar lebih banyak memilih jalur pendidikan formal, di mana jalur pendidikan formal ini memiliki jenjang pendidikan yang jelas dan pada umumnya yang diselenggarakan di sekolah sekolah. Selain itu, jalur pendidikan formal ini dapat diartikan juga sebagai jalur pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang yang terdiri dari, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Di luar pendidikan formal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang disebut dengan jalur pendidikan non formal. Adapun pendidikan informal yaitu jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak didunia usaha atau perusahaan. Seiring berjalannya waktu, masa era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin pesat, pendidikan tidak hanya menuntut pengetahuan yang luas, tetapi sebagai mana tujuan pada lulusan SMK, yaitu menjadi pribadi yang memiliki keterampilan dan profesional dibidang tertentu sesuai dengan bidang pekerjaan/kejuruan yang telah dipelajarinya. Pentingnya teknologi untuk menciptakan peluang inovasi dan pada pendidikan ini, dapat mengembangkan kegunaan pada alat pengajaran dan pembelajaran (Ambarwati et al., n.d.). Kenyataan ini mengharuskan sekolah memiliki fasilitas yang baik secara teknologi yang terus menerus *ter-update* sehingga memiliki kualitas lulusan yang berkompetensi seperti yang diinginkan.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dalam belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan beberapa alat, media, bahan, atau petunjuk yang berfungsi dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan tertentu sesuai yang diinginkan, yang telah di sebutkan di atas, salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran ini berperan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, dapat menimbulkan perhatian peserta didik dan dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran yang baik (Nurfadhillah et al., 2021) . Media belajar mandiri di era teknologi sekarang ini sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Hal ini dapat membuka wawasan terhadap manusia yang masih menggunakan media transfer ilmu secara verbal, dan masih mengandalkan media internet yang

sudah banyak digunakan seperti *youtube*, dan platform media pembelajaran lainnya.

SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang berlokasi di Jl. Fatahillah No. 1A Kelurahan Kalijaya Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi, memiliki beberapa jurusan di dalamnya, salah satunya jurusan multimedia. Jurusan multimedia merupakan salah satu jurusan SMK dibidang komputer yang mempelajari tentang penggunaan komputer guna menyajikan data teks, suara, gambar, animasi serta video yang dibuat semenarik mungkin. Program keahlian multimedia adalah salah satu jurusan yang memiliki mata pelajaran sangat inovatif karena lebih mengedepankan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengedepankan proses pembelajaran maka harus didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Berdasarkan kurikulum 2013 yang digunakan pada SMK Negeri 2 Cikarang Barat, terdapat mata pelajaran Animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang di dalamnya mempelajari materi tentang Animasi *Motion Graphic*. *Motion graphic* adalah persimpangan antara animasi dan desain grafis. Di mana karya yang digerakkan bertujuan menyajikan informasi kepada pemirsa melalui penggunaan teks atau grafik animasi, hal ini sangat bisa dimanfaatkan untuk keperluan edukasi, dan bisa juga media *marketing*/periklanan dengan model animasi.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMKN 2 Cikarang Barat dengan berdiskusi bersama Febri Dwi Prasasti selaku kepala jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Cikarang Barat terkait media pembelajaran, diperoleh informasi bahwa untuk media pembelajaran belum ada yang menggunakan media pembelajaran berupa multimedia/*software* walaupun hampir setiap kelas memiliki fasilitas berupa LCD proyektor, dan memiliki lab komputer multimedia, tetapi belum ada yang menggunakan media pembelajaran berupa elektronik dalam proses pembelajaran. Guru pengampu masih menggunakan media yang lama yaitu buku konvensional, di mana buku disekolah memiliki jumlah yang sangat sedikit sehingga hanya sebagian siswa yang mendapatkannya.

Mengatasi permasalahan di atas maka guru pengampu membutuhkan media pembelajaran baru berupa elektronik buku (*E-book*), yang mana *E-book* adalah suatu buku yang berupa digital/elektronik yang hanya bisa dibaca dan dipergunakan melalui *smartphone*, laptop, komputer atau gadget lainnya. Pemakaian *e-book* menjadikan siswa tertarik dalam proses belajar, karena bisa diakses kapan pun serta keadaan di mana pun didukung dengan perlengkapan yang mencukupi, serta tidak menyulitkan siswa (Elvarita et al., 2020).

Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, dengan menggunakan *E-book* peserta didik mudah dalam mengakses dan dengan *E-book* interaktif adalah solusi bagi peserta didik dalam mempelajari materi. (Putri & Muhtadi, 2018) juga berpendapat bahwa multimedia interaktif pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Terutama di dalam mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang membutuhkan visualisasi pada tutorial *motion graphic* pada aplikasi *Adobe After Effect*, di mana dalam mempelajari tutorial dibutuhkan penjelasan yang jelas dan menarik agar peserta didik tidak bosan dalam mengamatinya.

Peneliti akan menentukan salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut dengan merancang menggunakan *software Adobe Indesign*. Dengan segala kemudahan *software Adobe Indesign* ini akan dijadikan salah satu bahan media ajar baru berupa media pembelajaran seperti buku elektronik (*E-book*). Selain hasil pra penelitian dengan pihak guru kurikulum, hasil pembuatan media pembelajaran tambahan berupa buku elektronik (*e-book*) ini bermanfaat jugabisa digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam kegiatan di lingkungan *Teaching factory* pada jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang dibutuhkan dalam media *digital marketing*. Khususnya dalam konten produksi barang yang ada pada *Teaching Factory* (TeFa) yang representatif, arti dalam representatif secara umum adalah mewakili, artinya media pembelajaran tambahan ini memenuhi kebutuhan yang ada di ruang lingkup pada TeFa Multimedia, khususnya pada penggunaan aplikasi tutorial *motion graphic* yang memiliki banyak fitur yang sangat cocok untuk sebagai salah satu media pemasaran produk dan konten objek sederhana pada *platform* Instagram atau Tiktok, sehingga strategi

*marketing* yang ditampilkan membuat konsumen semakin tertarik terhadap produk atau bisnis yang diiklankan.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *E-Book* Materi Tutorial *Motion Graphic* untuk *Teaching Factory* Multimedia Pada SMKN 2 Cikarang Barat Dengan Metode Luther Sutopo”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* khususnya pada matapelajaran Animasi 2D dan 3D pada materi *Motion Graphic* di SMK Negeri 2 Cikarang Barat.
2. Media pembelajaran pada *teaching factory* (TeFa) Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat masih terbatas menggunakan aplikasi *youtube* dan masih menggunakan bahan ajar buku konvensional yang berfokus pada materi teori.
3. Belum ada media pembelajaran tambahan yang representatif untuk mendukung proses kerja peserta didik khususnya pada langkah-langkah konten periklanan untuk produksi barang di *teaching factory* (TeFa) Multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat.
4. Dibutuhkan media pembelajaran interaktif terkait langkah-langkah pembuatan konten periklanan pada produk di *teaching factory* (TeFa) SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang terkumpul di dalam satu wadah media pembelajaran yang dapat di akses melalui gawai siswa secara fleksibel dan mudah dipahami.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan selama 11 bulan diawali bulan Januari 2023 – November 2023 di SMK Negeri 2 Cikarang Barat dengan berdasarkan kondisi dan

kebutuhan padapembelajaran dikelas dan kebutuhan pada *Teaching factory* multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat.

2. Materi yang dibuat berfokus pada pembahasan langkah-langkah konten produksi periklanan barang di *teaching factory* (TeFa) Mutlimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang diambil dari materi *Motion Graphic* pada Aplikasi *Adobe after effect*, dan penggunaan Aplikasi *Adobe Animate* yang akan di buat menggunakan *software Adobe Indesign* yang akan diterapkan menjadi sebuah *E-Book* interaktif.
3. Jenis Penelitian yang akan digunakan merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* Luther- Sutopo.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Ditinjau dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *electronic book (E-Book)* interaktif pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D materi tutorial *motion graphic* dan untuk *Teaching Factory* multimedia di SMK Negeri 2 Cikarang Barat dengan metode MDLC versi Luther-Sutopo”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, maka peneliti ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* yang diterapkan sebagai bahan ajar kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi dan 3 dimensi ataupun untuk media pembelajaran pada *teaching factory* multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah :

1. Memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* untuk materi tutorial *motion graphic* pada matapelajaran Animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dan harapan yang

dihasilkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga membantu pesertadidik dalam proses produksi *marketing*/periklanan dalam kegiatan dilingkup *Teaching Factory* multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* ini dapat mempermudah proses pembelajaran dengan baik dan benar dan memberikan ketertarikan kepada peserta didik terhadap proses pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi sekolah yang tidak memiliki banyak buku.
3. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran di mana saja, kapan sajasehingga dapat menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran jurusan Multimedia khususnya mata pelajaran Animasi 2D dan 3D.
4. Penelitian yang dihasilkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.

