

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan menurut Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2021 Pasal 1 Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Selanjutnya dijelaskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Untuk mendukung terwujudnya tujuan didirikannya satuan pendidikan SMK maka dibutuhkan sebuah media dan model pembelajaran yang tepat.

Kedudukan media pembelajaran adalah sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa. Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa (Hamzah, Ahmad , Wawan, & Sayidiman, 2022). Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan mampu mendorong siswa memberikan respon positif dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Hamzah, Ahmad , Wawan, & Sayidiman, 2022).

SMKN 2 Cikarang Barat adalah salah satu sekolah kejuruan yang mendukung program model pembelajaran TEFA. SMKN 2 Cikarang Barat memiliki beberapa jurusan yang di dalamnya terdapat pula jurusan Multimedia. Multimedia merupakan jurusan SMK di bidang komputer yang mempelajari tentang penggunaan komputer guna untuk menyajikan data teks, suara, gambar, animasi, serta video yang dibuat semenarik mungkin dengan tools-tools yang sudah tersedia seperti halnya Adobe Photoshop, CorelDraw, Freehand, Adobe After Effect, dan lain-lain.

Berdasarkan Kurikulum 2013 yang digunakan pada SMKN 2 Cikarang Barat, terdapat mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang salah satunya mempelajari tentang pembuatan desain penggabungan gambar vektor dan bitmap. Materi ini memerlukan penjelasan materi praktik yang lebih mendalam yang nantinya bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut hasil diskusi yang diikuti fakta bahwa Siswa SMKN 2 Cikarang Barat memerlukan modul di mana mereka dapat mempelajari materi pembuatan desain penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan lebih baik lagi. Karena saat ini media pembelajaran yang digunakan terbatas menggunakan buku yang hanya berisi materi teori. Dengan adanya media pembelajaran tambahan, diharapkan siswa akan semakin paham dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil diskusi tersebut juga berarti SMKN 2 Cikarang barat memerlukan modul ajar yang lebih bervariasi guna menunjang semangat para siswa dalam mempelajari materi tersebut. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Book* Materi Pembuatan Desain Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap Dengan Metode Luther Sutopo Untuk Kelas XI Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat”. Guna menghasilkan modul yang menarik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu dalam produksi pada *Teaching Factory*.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran untuk proses pembelajaran materi Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap di kelas XI Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat masih terbatas menggunakan buku pedoman yang berfokus pada pembahasan materi teori.
2. Belum ada modul yang dapat membantu siswa untuk dijadikan pedoman pembelajaran praktik di mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada materi Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap
3. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* materi Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap di kelas XI Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.

1.3. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan dari bulan Januari 2023 - Desember 2023 di SMKN 2 Cikarang Barat dengan berdasarkan kebutuhan pada SMKN 2 Cikarang Barat.
2. Materi yang dibuat fokus pada pembuatan desain Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap yang terdapat pada pelajaran Dasar Desain Grafis yang akan dibuat menggunakan *Adobe InDesign* dan diterapkan menjadi sebuah *E-Book* interaktif.
3. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan menerapkan media pembelajaran berbasis *E-book* tentang materi Pembuatan Desain Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-book* yang dapat digunakan pada pembelajaran materi Penggabungan Vektor dan Bitmap untuk bahan ajar siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat di antaranya:

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan tenaga pendidik sebagai rujukan dan referensi dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
2. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses produksi kegiatan di pembelajaran siswa kelas XI Multimedia SMKN Negeri 2 Cikarang Barat.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut