

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten. Terciptanya sumber daya manusia yang kompeten dapat berpengaruh pada kualitas dan kemajuan suatu bangsa dan negara. Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan sistem pembelajaran yang baik yang dicetak oleh satuan pendidikan. Berdasarkan ketentuan umum Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan atau yang selanjutnya disingkat dengan SMK adalah salah satu contoh dari satuan pendidikan menengah jalur formal yang berfokus menciptakan sumber daya manusia dengan kompetensi yang berkualitas dan profesional pada bidang tertentu. Tujuan didirikannya satuan pendidikan SMK berdasarkan Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990 Pasal 3 adalah untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Untuk mendukung terwujudnya tujuan didirikannya satuan pendidikan SMK maka dibutuhkan sebuah media dan model pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran menjadi aspek yang cukup penting, karena media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses belajar dan penyampaian informasi dan materi. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosadi dan Karimah, 2021: 95). Selain aspek dari media pembelajaran, model pembelajaran juga memiliki peran penting. Model pembelajaran digunakan sebagai rancangan kegiatan belajar jangka panjang agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran secara baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas (Octavia, 2020: 13).

Model pembelajaran yang digunakan satuan pendidikan SMK berdasarkan Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990 Pasal 29 Ayat 2 yaitu model pembelajaran berbasis produk atau jasa yang disebut *Teaching Factory*. *Teaching Factory* atau

yang selanjutnya disebut dengan TEFA merupakan model pembelajaran di SMK yang memiliki konsep pembelajaran berbasis produk/jasa yang mengacu pada standar dan prosedur yang ada di industri dengan pengimplementasian seperti yang terjadi di dunia nyata industri. Pelaksanaanya dipegang penuh oleh siswa SMK dengan bimbingan dari setiap guru jurusan disekolahnya. TEFA bertujuan untuk penyalarsan kompetensi, membentuk karakter wirausaha, dan menghasilkan lulusan SMK yang sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

SMKN 2 Cikarang Barat adalah salah satu sekolah kejuruan negeri yang ikut serta mendukung program model pembelajaran TEFA. SMKN 2 Cikarang Barat memiliki enam kompetensi keahlian/jurusan, salah satunya adalah Jurusan Multimedia. TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat diselenggarakan dengan menyesuaikan Kurikulum 2013 dengan salah satu mata pelajaran di kelas XI yang berkaitan yaitu Desain Grafis Percetakan. Proses produksi barang-barang di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat dijalankan oleh siswa kelas XI Jurusan Multimedia dengan jadwal kerja yang bergantian per satu bulan. TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat menyediakan layanan jasa dan pembuatan produk yang berfokus pada bidang percetakan seperti jasa desain dan cetak logo, pas foto, desain brosur, banner, pembuatan photobook, kalender, serta kebutuhan desain lainnya. Dalam melaksanakan pekerjaan sehari-hari, siswa kelas XI Multimedia yang bertugas di TEFA menggunakan buku panduan atau mencari tutorial secara mandiri melalui internet sebagai acuan pembuatan produk.

Peneliti tertarik melakukan penelitian di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat karena setelah dilakukan wawancara dengan Kepala Jurusan Multimedia, yaitu Ibu Febri Dwi Prasasti, M.Pd. diperoleh data bahwa diharapkan adanya media pembelajaran tambahan untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat yang fokus membahas langkah-langkah pembuatan produk di TEFA yang representatif sesuai dengan kebutuhan TEFA Multimedia, karena saat ini media pembelajaran yang digunakan terbatas menggunakan buku pedoman yang berisi materi teori. Dengan adanya media pembelajaran tambahan, siswa yang sedang bertugas di TEFA akan merasa terbantu khususnya materi yang fokus membahas mengenai langkah-langkah memproduksi barang.

Selain itu, jadwal siswa kelas XI Multimedia yang bertugas di TEFA harus bergantian setiap satu bulan, sedangkan pesanan dari klien harus tetap berjalan dan dikerjakan dengan cepat sesuai dengan standar industri. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang representatif, mudah dipahami, dan fleksibel untuk diakses agar siswa dapat mempelajari kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa yang belum bertugas setidaknya dapat mempelajari secara mandiri langkah-langkah produksi barang yang sesuai dengan standar industri.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat memiliki peran yang penting dalam proses produksi sehari-hari, dan pada saat ini TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat membutuhkan media pembelajaran tambahan guna mendukung kinerja dan produksi barang yang dibuat. Dengan itu, peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* pada materi yang berkaitan dengan produksi barang di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat yaitu materi Pengolah Gambar Vektor yang ada dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

Pemilihan *E-Book* sebagai media pembelajaran interaktif didasarkan pada manfaat penggunaan media pembelajaran *E-Book* yang praktis, mudah, dan tahan lama. Selama peserta didik membawa atau disediakan perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, tablet dan lain-lain, peserta didik dapat membaca *E-Book* di manapun dan kapanpun (Ruddamayanti, 2019: 1195-2000). *E-Book* juga mudah untuk didistribusikan melalui internet, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri tanpa bergantung pada jam pelajaran di kelas karena adanya aksesibilitas *E-Book*, hal ini akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Nazaruddin, 2021). Penggabungan elemen interaktif ke dalam *E-Book* dapat membuat sumber belajar *E-Book* interaktif menjadi konten pembelajaran yang komprehensif dan efisien (Lestari, dkk., 2018: 72-73).

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* pada materi Pengolah Gambar Vektor. Media ini akan dikembangkan menggunakan Adobe InDesign dan

diterapkan menjadi *E-Book* interaktif. Nantinya bahan pembelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk panduan produksi pada TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat masih terbatas menggunakan buku pedoman yang berfokus pada pembahasan materi teori.
2. Belum ada media pembelajaran tambahan yang representatif untuk mendukung proses kerja siswa menguasai langkah-langkah produksi barang di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat yang sesuai standar industri.
3. Dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang fokus membahas mengenai materi langkah-langkah produksi barang di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat yang mudah dipahami dan dapat diakses melalui gawai siswa secara fleksibel.
4. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* materi Pengolahan Gambar Vektor untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang sudah dibuat, maka penelitian akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan dari bulan Januari 2023 – Desember 2023 di SMKN 2 Cikarang Barat dengan berdasarkan kondisi atau kebutuhan untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.
2. Materi yang dibahas fokus pada langkah-langkah produksi barang TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat yang diambil dari materi Pengolahan Gambar Vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang akan dibuat menggunakan Adobe InDesign dan diterapkan menjadi sebuah *E-Book* interaktif.
3. Metode penelitian menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo.

1.4. Perumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **bagaimana mendesain dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* dengan materi Pengolah Gambar Vektor untuk *Teaching Factory Multimedia* di SMKN 2 Cikarang Barat dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* Luther-Sutopo?**

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* yang representatif, mudah dipahami, dan fleksibel yang diterapkan pada materi Pengolah Gambar Vektor untuk TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses produksi kegiatan di TEFA Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.
2. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan produktifitas kegiatan belajar mengajar di Jurusan Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat.
3. Penelitian yang dihasilkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.