

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aset yang penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten. Investasi dalam pendidikan adalah langkah penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten, serta meningkatkan kualitas dan kemajuan bangsa. Untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas, diperlukan sistem pembelajaran yang baik dari satuan pendidikan. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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.

Manusia dapat ditingkatkan kualitas sumber dayanya melalui pendidikan. Menurut Lian Bukman & Amiruddin (2021) Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta memiliki keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, pendidikan menjadi kunci untuk membekali individu dengan kemampuan yang relevan, sehingga mereka dapat beradaptasi dan berkontribusi secara optimal dalam berbagai bidang kehidupan.

Tujuan umum pengembangan sumber daya manusia mencakup beberapa aspek penting yaitu, pengembangan keahlian atau keterampilan bertujuan agar pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan efektif, pengembangan pengetahuan diperlukan agar pekerjaan dapat diselesaikan secara rasional dan berdasarkan pemahaman yang baik, pengembangan sikap bertujuan untuk menciptakan kerja sama yang baik antara rekan-rekan seprofesi maupun dengan pihak manajemen atau pimpinan, sehingga tercipta lingkungan kerja yang harmonis dan produktif (Hanum Nst & Sumatera Utara, 2021).

Dalam Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional. Menurut Syamsuddin (2019) SMK berperan sebagai sebuah sistem yang mencakup input berupa peserta didik dan proses belajar mengajar. Dalam peranannya, Sekolah Menengah Kejuruan sangat penting dalam memproses input tersebut menjadi output yang diharapkan, yaitu lulusan yang cerdas, terampil, dan siap kerja. Melalui pendidikan yang terfokus pada keterampilan praktis, SMK mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri.

SMKN 7 Jakarta memiliki tiga kompetensi keahlian, salah satunya adalah Jurusan Multimedia. Multimedia SMKN 7 Jakarta diselenggarakan dengan kompetensi keahlian dimana peserta didik yang memilih peminatan multimedia akan dipersiapkan sebagai pekerja di bidang industri kreatif. Di jurusan Multimedia terdapat beberapa mata pelajaran produktif, salah satu mata pelajaran di kelas XII Multimedia yang berkaitan yaitu Desain Media Interaktif. Di mata pelajaran Desain Media Interaktif, peserta didik mempelajari keterampilan terkait konsep desain interaktif, multimedia interaktif, pemrograman dasar untuk interaktivitas, *user interface* dan *user experience*, desain untuk berbagai *platform*, serta *prototyping* dan *testing*. Hal ini akan sangat bermanfaat dan relevan dengan jurusan Multimedia yang akan berfokus dengan pekerjaan di industri kreatif.

Peserta didik Multimedia SMKN 7 Jakarta memerlukan pemahaman yang baik dalam mata pelajaran Desain Media Interaktif. Mata pelajaran ini akan membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan terkait Konsep Desain Interaktif. Hal ini akan membekali peserta didik dengan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja dibidang industri kreatif maupun sebagai pekerja profesional dibidang Informasi dan Teknologi. Maka pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi hal yang perlu diperhatikan agar dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan dari mata pelajaran Desain Media Interaktif untuk peserta didik XII Multimedia SMKN 7 Jakarta.

Melalui teknologi, berbagai metode dan konsep baru mulai berkembang dengan tujuan mendukung guru dalam proses belajar mengajar, termasuk salah satunya pengembangan media pembelajaran (Azzah Risti Meliyani et al., 2022). Media pembelajaran salah satu cara untuk menunjang proses pembelajaran, penelitian di SMKN 7 Jakarta dilakukan setelah observasi dan wawancara dengan guru produktif yang mengajar Desain Media Interaktif, dikemukakan data bahwasannya pembelajaran yang digunakan bersifat umum dan terbatas, umum yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang hanya berdasarkan presentasi dan video tutorial *youtube* serta terbatas memiliki artian bahwasannya pembelajaran yang dilakukan hanya mengedit *template* dari *website petanicode* dan *w3school*, kemudian diharapkan ada media pembelajaran sebagai tambahan materi dan penunjang pembelajaran untuk materi *User interface* dan *User Experience* yang representatif sesuai dengan kebutuhan dan permintaan guru mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMKN 7 Jakarta.

Setelah dilakukan wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran Desain Media Interaktif, yaitu Bapak Agus Irvan S, S.Kom. diperoleh data bahwa kurangnya perangkat atau media pembelajaran khusus yang memadai pada materi perancangan UI/UX serta kepada siswa kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta. Saat ini, siswa sering mengalami kebingungan karena materi yang diajarkan, seperti penggunaan aplikasi Figma untuk perancangan UI/UX, tidak terintegrasi secara menyeluruh. Selain itu, sumber daya *online* seperti *petanicode* *w3school* terlalu mendalam dan tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. diharapkan adanya media pembelajaran tambahan untuk materi perancangan dan pembuatan desain *website* profil kelas yang dikhususkan sesuai dengan spesifikasi, kebutuhan dan permintaan guru mata pelajaran Desain Media Interaktif kelas XII multimedia SMKN 7 Jakarta Timur.

Karena media pembelajaran yang digunakan terbatas dari video *youtube* yang terkait dengan materi. Dengan adanya media pembelajaran tambahan, siswa yang sedang mempelajari materi perancangan UI/UX diharapkan akan terbantu dengan media pembelajaran tambahan yang fokus membahas langkah-langkah pembuatan *website* profil kelas. Dengan adanya media pembelajaran tambahan,

siswa yang sedang mempelajari materi UI/UX akan terbantu dengan media pembelajaran tambahan yang fokus membahas langkah-langkah pembuatan rancangan *user interface* dan *user experience*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat bahwa dibutuhkan media pembelajaran tambahan penunjang yang dikhususkan untuk mata pelajaran Desain Media Interaktif pada materi UI/UX untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Dengan itu, penelitian ini akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif pada materi UI/UX.

Penggunaan metode pembelajaran dengan *e-book* telah mengubah proses belajar menjadi lebih terbuka, memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai informasi dengan cepat. Selain itu, materi pembelajaran dalam *e-book* disajikan dalam format digital yang lebih interaktif dan menarik (Bakar et al., 2022). Jadi dengan adanya media pembelajaran *e-book* tujuannya adalah agar siswa mendapat akses yang lebih mudah dalam menambah informasi dengan materi yang disajikan dalam format digital.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti akan membuat penelitian dengan materi pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif materi perancangan UI/UX Untuk Kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan model *Four-D*. Materi ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran mengenai perancangan UI/UX kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan membuat materi tambahan yang berisi langkah-langkah untuk perancangan UI/UX profil siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dan hasil wawancara oleh pihak yang terkait masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada presentasi dan video pembelajaran dari *youtube* sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mobile/bergerak yang dapat diakses dari mana dan kapan saja.
2. Belum adanya media pembelajaran tambahan yang dikhususkan untuk membantu siswa sebagai acuan atau panduan dalam menguasai materi

Perancangan UI/UX menggunakan figma di kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta yang sesuai standar industri.

3. Belum adanya media pembelajaran *e-book* interaktif yang mudah diakses peserta didik untuk membantu dan menunjang pembelajaran materi Perancangan UI/UX untuk mata pelajaran Desain Media Interaktif kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta sebagai panduan dan media pembelajaran tambahan.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Materi yang dibahas berfokus pada perancangan *user interface dan user experience* profil siswa untuk mata pelajaran Desain Media Interaktif.
2. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* menggunakan pengembangan model *Four-D*.
3. Teknis penggunaan *e-book* interaktif dilakukan melalui PC atau laptop untuk memastikan hasil yang paling optimal dalam penggunaannya.
4. Pada tahap *Disseminate* (penyebaran) Penelitian dibatasi hanya kepada peserta didik Kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan menerapkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif materi perancangan UI/UX pada mata pelajaran Desain Media Interaktif untuk Kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan menggunakan model *Four-D*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-book* yang representatif, mudah dipahami, dan fleksibel yang dikhususkan pada materi Perancangan UI/UX untuk bahan ajar tambahan siswa kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peserta Didik:

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran siswa kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta Timur.

2. Bagi Guru:

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan tenaga pendidik sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Perancangan UI/UX.

3. Bagi Peneliti:

Peneliti dapat mengetahui dan memahami proses pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif yang menerapkan pengembangan model *Four-D*.

4. Bagi Universitas:

Penelitian yang dihasilkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.