

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Masalah

Salah satu faktor yang menentukan tingkat sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa adalah pendidikan Sanga dan Wangdra (2023, p. 84) Di Indonesia, sistem pendidikan telah berkembang seiring dengan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang terjadi dalam beberapa dekade terakhir. Pemerintah Indonesia menyadari pentingnya pendidikan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada kemajuan negara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan kerangka hukum untuk semua jenjang pendidikan di Indonesia. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan berkualitas yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Pendidikan di Indonesia mencakup jenjang dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, masing-masing dengan peran spesifik dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa.

Pendidikan kejuruan sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang sangat strategis dalam menciptakan tenaga kerja berketerampilan tinggi dikutip dari Astuti dkk. (2024, p. 2). Lulusan SMK diharapkan siap bekerja atau memulai usaha mandiri setelah lulus. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan peningkatan jumlah SMK seiring dengan kebutuhan industri akan tenaga kerja terampil. SMK menawarkan berbagai program keahlian yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja seperti teknologi, bisnis, pariwisata, seni, dan kesehatan.

Multimedia merupakan salah satu jurusan dari tiga kompetensi keahlian/jurusan yang diselenggarakan oleh SMKN 7 Jakarta. Sesuai dengan kurikulum 2013 Desain Media Interaktif adalah salah satu mata pelajaran yang diadakan pada kelas XII Multimedia di SMKN 7 Jakarta, Proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Media Interaktif SMKN 7 Jakarta Timur berfokus pada praktik pembuatan desain web untuk *website* profil siswa. Siswa kelas XII

Multimedia SMKN 7 Jakarta Timur mengikuti pembelajaran menggunakan pemaparan dari Guru atau mencari tutorial secara mandiri melalui internet sebagai acuan pembelajaran.

Keberadaan media atau alat pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran (Meliyani dkk. 2022, p. 272). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan membuat lebih efektif dalam menyampaikan materi media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tarik, pemahaman dan memudahkan penafsir data dan memadatkan informasi (Fathoni dkk. 2020). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran dalam suatu pembelajaran sangat membantu dalam mencapai keefektifan dalam proses pembelajaran dan mudah menyampaikan pesan materi yang ingin disampaikan. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa meningkat. Membuat siswa dapat mengkaji data atau materi dengan mudah dan dapat mendapatkan informasi dengan mudah (Fathoni dkk. 2020, p. 8).

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu inovasi dari perpaduan antara media pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif sudah banyak diadopsi oleh para guru-guru disekolah. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan mendalami materi secara lebih mendalam (Syarifuddin dkk. 2024, p. 36). Selaras dengan pernyataan tersebut Manurung (2020) menyatakan Penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi berkaitan dengan konsep yang dipelajari.

Setelah dilakukan wawancara dengan bapak Agus Irvan Surjolestiko, S.Kom selaku guru pengampu mata pelajaran Desain Media Interaktif diperoleh data bahwa kurangnya perangkat atau media pembelajaran khusus yang memadai pada materi HTML kepada siswa kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta. Saat ini, siswa sering mengalami kebingungan karena materi yang diajarkan, seperti penggunaan aplikasi Figma atau Canva untuk UI dan pengeditan template untuk HTML, tidak terintegrasi secara menyeluruh. Selain itu, sumber daya online seperti

petanicode atau *w3school* terlalu mendalam dan tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Hal ini juga diperkuat dengan hasil ulangan harian siswa Multimedia tahun ajaran 2022-2023 dan 2023-2024 yang dapat dilihat dalam lampiran 17, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai standar yang ditetapkan. Data ini mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Maka dari itu diharapkan adanya media pembelajaran tambahan untuk materi HTML dan pembuatan desain web profil siswa yang representatif 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 yang interaktif dan fleksibel, siswa yang sedang mempelajari materi HTML diharapkan akan terbantu dalam pembuatan *website* profil siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran tambahan untuk mata pelajaran Desain Media Interaktif pada materi HTML untuk membantu menunjang proses pembelajaran siswa.

Menurut Hanikah dkk. (2022, p. 7357) penggunaan *e-book* bagi guru mampu memberikan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media dan guru juga bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila mampu merancang media dengan baik. Selain itu, *e-book* menyediakan akses mudah ke materi yang dapat diperbarui secara berkala, memungkinkan guru untuk menyajikan informasi yang relevan dan terkini. *E-book* juga dapat dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis dan multimedia, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat materi lebih menarik. Dengan merancang *e-book* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memperkuat konsep-konsep yang diajarkan di kelas.

Dalam penelitian riset dan pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran, terdapat berbagai model pengembangan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan produk tersebut seperti model Borg *and* Gall, model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model pengembangan ini bertujuan untuk memastikan proses penelitian dan pengembangan dapat berjalan secara efektif, sesuai dengan standar serta kriteria yang relevan.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model *Four-D* (4D). Model ini pertama kali dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974.

Pemilihan model 4-D didasarkan pada kelebihanannya, yaitu tidak memerlukan waktu yang relatif lama karena tahapan-tahapannya tergolong sederhana dan tidak terlalu kompleks (Maydiantoro, 2021, p. 373), serta telah digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang tertera dalam tabel penelitian relevan yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti akan membuat penelitian dengan materi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* Interaktif Materi HTML Untuk Kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan Model 4D. Materi ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran mengenai HTML kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan membuat materi tambahan yang berisi langkah-langkah untuk perancangan web profil siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil wawancara yang dijelaskan, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada format presentasi dan video sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.
2. Belum adanya media pembelajaran digital yang berupa *e-book* interaktif materi HTML dalam pembelajaran membuat *website* portofolio kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta Timur.

3. Dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang membahas mengenai materi HTML dalam pembelajaran membuat *website* portofolio kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta yang mudah dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembuatan *e-book* interaktif menggunakan Adobe InDesign dengan model pengembangan 4D.
2. Materi yang dibahas adalah HTML dan tutorial membuat WebProfil siswa untuk mata pelajaran Desain Media Interaktif dibatasi untuk kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah di jelaskan, maka didapatkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-book* interaktif tentang materi HTML pada mata pelajaran Desain Media Interaktif untuk siswa kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan menggunakan model 4D.**

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif yang representatif, mudah dipahami, dan fleksibel yang diterapkan pada materi HTML untuk bahan ajar 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 siswa

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

2. Bagi guru

Media pembelajaran interaktif ini sdapat dimanfaatkan tenaga pendidik sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi HTML.

3. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui dan memahami proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif.

4. Bagi universitas

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

