

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Pada sekolah menengah kejuruan (SMK) mata pelajaran kompetensi keahlian yang dipelajari oleh siswa terdiri dari teori dan praktek. Salah satu teori kompetensi keahlian pada jurusan multimedia yang harus dipahami oleh siswa adalah Desain Grafis.

Pada proses pembelajaran teori desain grafis dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih bisa memahami dengan baik materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Siswa yang memahami teori desain grafis akan lebih mudah dalam melaksanakan praktek. Dengan demikian praktek desain grafis yang benar dapat dilakukan oleh siswa sesuai dengan prosedur yang di pelajarnya. Hasil yang diharapkan dari desain grafis yang dilakukan oleh siswa dengan baik adalah siswa dapat mengetahui komposisi warna dan cara mendesain sebuah produk sebagaimana mestinya.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti Magang III di SMK Negeri 2 Pariaman pada kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia pada tanggal 17 September sampai 17 Oktober 2018, dalam proses belajar mengajar desain grafis ditemukan beberapa permasalahan diantaranya, siswa terlihat kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dalam memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran desain grafis. Adapun penyebab yang diakui siswa tidak dapat mengulang kembali pelajaran yang telah dilaksanakan disekolah untuk mempelajari kembali dirumah.

Media yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis berupa presentasi, dokumen atau hanya dengan pembelajaran konvensional. Media yang

sering digunakan yaitu presentasi dengan menggunakan *power point* atau *microsoft word* dan ditampilkan dengan proyektor. Penggunaan media seperti ini sering membuat siswa menjadi jenuh dan konsentrasi belajar akan berkurang. Mengingat kompetensi keahlian Multimedia selalu berhubungan dengan komputer perlu kiranya ada media pembelajaran yang berbasis web. Seperti permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Perancangan Multimedia Berbasis *Web* Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas XI SMK”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Siswa terlihat kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
2. Siswa tidak dapat mengulang kembali pelajaran yang telah dilaksanakan disekolah untuk mempelajari kembali dirumah.
3. Belum adanya media pembelajaran desain grafis berbasis web.
4. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran desain grafis.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang perancangan multimedia berbasis web untuk mata pelajaran desain grafis yang sampai pengujian.

2. Perancangan multimedia berbasis web pada mata pelajaran desain grafis kelas 11 semester 1 di SMK 2 Pariaman.
3. Perancangan media pembelajaran berbasis web sampai online.
4. Perancangan media pembelajaran ini berfokus pada pemberian modul serta tugas bagi siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana merancang Multimedia berbasis web untuk mata pelajaran Desain Grafis siswa kelas XI Multimedia SMK.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan multimedia berbasis web yang dapat membantu dalam proses pembelajaran Desain Grafis siswa kelas XI Multimedia SMK.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian perancangan multimedia berbasis web ini diharapkan memberikan manfaat bagi :

1. Bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan aktifitas sehingga mempermudah pemahaman mengenai mata pelajaran Desain Grafis.
2. Bagi guru sebagai multimedia berbasis web untuk membantu guru menyampaikan materi Desain Grafis dan sebagai sumber informasi media pembelajaran berbantuan multimedia berbasis web yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Desain Grafis.

3. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi web programmer yang dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan mengetahui bagaimana multimedia web yang cocok untuk siswa SMK yang mampu memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal untuk siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan karya ilmiah ini menjadi referensi dalam merancang multimedia berbasis web.