

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam metode yang dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut diperlukan adanya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru dituntut agar lebih kreatif dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran. Chotimah (2018) guru adalah orang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Maka salah satu faktor pendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran adalah dengan adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum berbasis web, maka sebagai guru hendaknya mampu mengajak siswa tersebut untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran terbentuk dari adanya interaksi antara guru dengan siswa, interaksi yang baik dalam proses pembelajaran didukung oleh beberapa hal yaitu guru yang berkompeten dalam mengelola dan mengajar di dalam kelas, suasana kegiatan pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini media pembelajaran sangat mendukung interaksi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran yang efektif yaitu media yang mampu mengajak siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang semakin tinggi. Media yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, serta siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada sekolah menengah kejuruan (SMK) mata pelajaran kompetensi keahlian yang dipelajari oleh siswa terdiri dari teori. Salah satu teori kompetensi keahlian Multimedia yang harus dipahami oleh siswa adalah komponen kamera dan teknik pengambilan gambar pada Photography.

Proses pembelajaran teori mengenai Photography dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih bisa memahaminya dengan baik pada materi pelajaran yang diberikan kepada siswa, karena media yang diberikan pada mata pelajaran ini terdiri dari adanya Standar Kompetensi (SK), Kompetensi dasar (KD), dan Indikator. Dengan demikian teori Photography yang benar dapat dipahami oleh siswa sesuai dengan prosedur yang di pelajarnya. Hasil yang diharapkan dari Photography yang dilakukan oleh siswa dengan baik adalah pencahayaan pada gambar yang dihasilkan menarik.

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 pembelajaran Photography media yang digunakan dalam penyampaian materi ini kurang efektif, karena pemanfaatan media pembelajaran yang digunakannya belum optimal. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran, karena proses pembelajaran membutuhkan

suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin memperbaiki pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Photography di Sekolah Menengah Atas (SMK). Mengingat kompetensi keahlian Multimedia selalu berhubungan dengan komputer perlu kiranya ada media pembelajaran yang berbasis web. Seperti permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Multimedia Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Photography”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Media yang ada saat ini belum berbasis web.
2. Perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum optimal.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Materi Photography Semester 1 Kelas XI dengan Uji Coba sampai Tahap Praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah. Bagaimana menghasilkan Multimedia Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Photography yang valid dan praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Multimedia Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Photography yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi siswa, sebagai supplement bagi siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, menambah variasi media pembelajaran yang dimiliki guru serta meningkatkan keaktifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional yang dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan mengetahui bagaimana multimedia berbasis web yang cocok untuk siswa SMK yang mampu memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal.