

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat, pendidikan juga mengalami perubahan paradigmatis yang signifikan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat *mobile* dan perangkat lunak (*software*) telah menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Hampir setiap lembaga pendidikan menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, pengembangan teknologi multimedia interaktif menjadi salah satu kunci. Multimedia interaktif hadir untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran. SMKN 1 Wonoasri, sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah kejuruan, turut berupaya mengikuti perkembangan tersebut.

SMKN 1 Wonoasri atau SMK Pink merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Panglima Sudirman No.1, Maron, Purwosari, Kec. Wonoasri, Madiun, Jawa Timur. SMKN 1 Wonoasri memiliki beberapa jurusan yaitu, Teknik Konstruksi Kayu, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pengelasan, Teknik Audio Video, Jasa Boga, Busana Butik dan Multimedia. SMKN 1 Wonoasri, sebagai lembaga pendidikan menengah kejuruan, memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja, terutama dalam bidang

multimedia. Jurusan multimedia di SMKN 1 Wonoasri memiliki peran kunci dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Meskipun begitu, pengajaran materi desain grafis di sekolah masih menghadapi kendala. Yaitu cara pembelajaran yang masih menggunakan Microsoft Power Point dan Microsoft Word ketika bertatap muka sehingga perlu adanya pemanfaatan teknologi multimedia untuk mendukung pembelajaran agar pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di mata pelajaran multimedia.

Penggunaan Adobe Animate adalah perangkat lunak desain grafis yang memiliki beragam keunggulan dalam menciptakan konten multimedia yang menarik dan interaktif. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, Adobe Animate dapat menjadi pilihan yang relevan dan efektif karena Adobe Animate memungkinkan pembuatan animasi yang menarik. Dalam pembelajaran, animasi dapat membantu dalam memvisualisasikan konsep yang kompleks, menjadikan materi lebih mudah dipahami oleh siswa, serta memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan yang lebih tinggi. Adobe Animate menyediakan fitur interaktivitas yang kuat. Dengan perangkat lunak ini, pengembang media pembelajaran dapat dengan mudah membuat elemen-elemen interaktif seperti tombol, simulasi, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. Interaktivitas ini mendorong keterlibatan siswa, memungkinkan mereka untuk bereksplorasi, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Selain itu, Adobe Animate memiliki fleksibilitas dalam output. Media pembelajaran yang dibangun menggunakan Adobe Animate dapat dijalankan di berbagai perangkat, termasuk perangkat berbasis Android yang banyak digunakan oleh siswa. Hal ini memastikan aksesibilitas yang lebih baik bagi siswa untuk dapat mengakses pembelajaran di berbagai lokasi dan waktu yang fleksibel.. Adobe Animate juga mendukung berbagai format konten, termasuk video, audio, dan gambar. Hal ini memungkinkan pembuatan konten multimedia yang kaya dan beragam. Dengan demikian, penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menarik dan efektif. Adobe Animate muncul sebagai solusi yang relevan dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama untuk mata pelajaran seperti desain grafis di SMKN 1 Wonoasri. Adobe Animate memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai solusi dalam penyampaian materi daring kepada siswa. Multimedia pembelajaran ini akan dibangun berbasis Android dengan menggunakan Adobe Animate. Dengan penelitian yang berfokus pada multimedia pembelajaran interaktif pada jurusan multimedia selanjutnya dijabarkan dalam bentuk penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Desain Grafis Berbasis Android pada Mata Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Wonoasri”

B. Pembatasan Masalah

Penelitian dapat dilaksanakan secara optimal dan sesuai dengan tujuannya untuk mempermudah pembahasan maka dibuat batasan penelitian pada pembuatan program dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Desain Grafis Berbasis Android pada Mata Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Wonoasri”. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Wonoasri ini akan dibuat menggunakan Adobe Animate.
2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan meningkatkan hasil dan daya tarik siswa dalam belajar.
3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Multimedia Desain Grafis di SMKN 1 Wonoasri mempunyai 4 menu yaitu materi, video, soal, dan tentang.

C. Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri?

2. Bagaimana hasil implementasi dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Wonoasri?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri?

D. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri.
2. Untuk mendapatkan hasil implementasi dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri.
3. Untuk mendapatkan evaluasi dari pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Desain grafis di SMKN 1 Wonoasri.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini memberikan suatu kegunaan untuk membantu pendidikan di masa mendatang. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Dapat memberikan tambahan ilmu yang bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan kemampuan.
- 2) Mendapatkan pengalaman mengenai bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis android yang tepat guna.

b. Bagi objek penelitian SMKN 1 Wonoasri

- 1) Dapat memberikan kontribusi yang positif untuk pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran interaktif di SMKN 1 Wonoasri.
- 2) Dapat memberikan kemudahan bagi guru pengajar mata pelajaran desain grafis dalam memberikan materi.
- 3) Dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan pemahaman dalam prosese belajar.

c. Bagi instiusi Universitas PGRI Madiun

- 1) Dapat sebagai salah satu sumber referensi bagi mahasiswa didalam mencari refrensi karya ilmiah.
- 2) Dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sejalan dengan Visi dan Misi Universitas PGRI Madiun.
- 3) Dapat mempererat hubungan antara Universitas PGRI Madiun dengan SMKN 1 Wonoasri.

2. Kegunaan Teoritis

Harapannya, hasil penelitian ini akan memberikan nilai tambah untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang teknik informatika yang berkaitan dengan pembangunan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Wonoasri.