

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis bertujuan untuk menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media visual yang menggunakan gambar sebagai fasilitas untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan se jelas-jelasnya. Umumnya, orang akan lebih mudah menerima pesan dalam bentuk visual gambar dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh mata manusia untuk berbagi latar belakang yang berbeda.

Konsep dari metode pembelajaran menurut Djamarah (2006) yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 4 Gorontalo, guru dalam menerangkan materi dalam mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan metode observasi, diskusi dan tanya jawab.

Dari hasil observasi itu juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran dasar desain grafis masih kurang efektif, yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menerangkan materi dengan menggunakan media bantu papan tulis dan buku tulis. Walaupun ada sebagian guru yang menggunakan media presentasi *power point* tapi terlihat sangat sederhana. Sehingga kegiatan proses belajar nampak membosankan dan tidak menarik. Sehingga sebagian siswa terlihat diam dan terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Namun, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif beberapa kendala yang dihadapi adalah guru merasa repot karena sebagian besar guru tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu faktor biaya juga menjadi faktor penghambat, karena media pembelajaran interaktif yang menarik harganya mahal.

Untuk mengatasi hal ini, maka perlu adanya rancangan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil proses belajar siswa. Adapun untuk model pembelajaran satu diantaranya adalah pembelajaran *picture and picture*. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuat suatu penelitian dengan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* pada model pembelajaran *picture and picture* dengan menambahkan media interaktif berbasis multimedia dengan fitur animasi dan gambar dan juga dilengkapi dengan soal-soal pada setiap pokok pembahasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah langkah-langkah perancangan media pembelajaran model *Picture and Picture* berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis media interaktif ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Materi dalam penelitian ini hanya pada satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran dasar desain grafis pada materi semester 2 kelas X di SMK Negeri 4 Gorontalo.
2. Media pembelajaran dasar desain grafis berbasis media interaktif dikembangkan dengan *adobe flash* berupa teks, gambar, animasi dan latihan soal pada setiap pokok materi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan langkah-langkah perancangan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif menurut ahli materi, ahli media dan pengguna (siswa).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teori

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan tentang penerapan model *picture and picture* dalam mata pelajaran dasar desain grafis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi SMK

Sebagai bahan acuan untuk meningkatkan mutu pelajaran di SMK khususnya pada mata pelajaran dasar desain grafis.

- b. Bagi Guru

Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan model *picture and picture*.

- c. Bagi Siswa

Memberikan suasana yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak bosan untuk belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dasar desain grafis.