

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMP Telkom Purwokerto adalah lembaga pendidikan formal tingkat menengah pertama yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Sekolah ini menerapkan standar Implementasi Kurikulum Merdeka (IMK) yang mulai diberlakukan dalam sistem pendidikan Indonesia sejak tahun 2022. Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan, guru, dan peserta didik untuk berinovasi, berkreasi, belajar secara mandiri, serta mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan kontekstual [1]. Selain itu, kurikulum ini dirancang untuk mengurangi beban administratif guru, sehingga mereka dapat fokus menyusun strategi pembelajaran yang lebih relevan dan menarik [2].

Namun, dalam praktiknya, penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih belum maksimal, terutama dalam mata pelajaran Seni Rupa [3], [4]. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan dan minat siswa secara efektif. Pendekatan kreatif sangat diperlukan untuk mengatasi kejenuhan, meningkatkan daya tarik materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar [5]. Dengan demikian, penting untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan, sehingga siswa dapat terinspirasi dan terdorong untuk mengeksplorasi dunia Seni Rupa. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, merangsang kreativitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan wawancara dengan Ester Meilina Subekti, S.Th., selaku guru Seni Rupa di SMP Telkom Purwokerto, serta hasil observasi terhadap siswa, ditemukan

beberapa kendala dalam proses pembelajaran Seni Rupa. Siswa sering diminta mencari materi secara mandiri sebelum diberikan tugas oleh guru. Namun, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menemukan sumber belajar yang relevan, sehingga proses pembelajaran terasa membebani. Selain itu, tugas yang diberikan kerap dianggap monoton, yang menyebabkan kejenuhan di kalangan siswa. Dari 17 siswa yang mengambil peminatan Seni Rupa, 11 siswa mengaku merasa jenuh selama proses pembelajaran. Kondisi ini mengurangi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada menurunnya kualitas proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran Seni Rupa. Materi Ragam Hias dipilih sebagai fokus karena mencerminkan kekayaan budaya dan seni tradisional Indonesia [6]. Motif-motif Ragam Hias mengandung nilai budaya yang dapat memberikan wawasan generasi muda terhadap keindahan dan makna yang terkandung di dalamnya. Dengan menyajikan materi ini dalam format multimedia interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing [7]. Hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang personal dan fleksibel.

Media pembelajaran interaktif mampu memadukan elemen teks, gambar, animasi, suara, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis [8]. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk pengembangan media ini adalah *Adobe Animate CC (Creative Cloud)*. *Adobe Animate CC* ini memiliki kemampuan unggul dalam menghasilkan animasi vektor dan *bitmap* yang interaktif. Dalam fitur seperti *Creative Cloud Libraries* dan *Adobe Stock Integration*, *software* ini sangat cocok untuk menciptakan media pembelajaran interaktif [9].

Untuk merancang media pembelajaran interaktif, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan: konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*) [10].

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang merupakan pendekatan terstruktur untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Pemilihan metode MDLC didasarkan pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan proses pengembangan dimulai dari tahap menampun sesuai kebutuhan. Meskipun demikian, tahap konsep tetap dilakukan pada awal penelitian sebagai landasan utama untuk menentukan kebutuhan, tujuan, dan arah pengembangan sistem secara keseluruhan [11], [12]. Penelitian ini menggunakan metode MDLC karena fleksibilitasnya dalam menyesuaikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Ragam Hias dengan metode MDLC diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Penelitian ini dituangkan dalam tugas akhir berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Ragam Hias Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)”. Dengan adanya media ini, pembelajaran Seni Rupa di SMP Telkom Purwokerto dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kurang efektifnya penggunaan metode pembelajaran Ragam Hias di SMP Telkom Purwokerto.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, pertanyaan yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana cara merancang sebuah multimedia interaktif bagi pembelajaran Ragam Hias Untuk kelas VIII di SMP Telkom Purwokerto.
- 2) Bagaimana mengukur tingkat kelayakan aplikasi menggunakan *Black Box Testing* dan uji efektivitas dengan menggunakan uji *N-Gain* dan Uji *t-Test*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan dan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah beberapa batasan masalah yang diidentifikasi:

1. Mengembangkan media pembelajaran Ragam Hias berbasis aplikasi yang dapat diakses secara interaktif oleh siswa SMP Telkom Purwokerto.
2. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung siswa dalam memahami konsep Ragam Hias dengan lebih efektif melalui penggunaan elemen visual dan interaksi yang menarik.
3. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup tahap-tahap analisis, desain, implementasi, hingga pengujian.
4. Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari proses pembelajaran Ragam Hias pada siswa kelas VIII SMP Telkom Purwokerto selama satu semester.

1.5 Tujuan Penelitian

Berpedoman pada rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Ragam Hias bagi siswa kelas VIII di SMP Telkom Purwokerto.

1.6 Manfaat Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi Peneliti
 - a. Sebagai salah satu syarat menempuh ujian Tugas Akhir Program S1 Teknik Informatika Fakultas Informatika Universitas Telkom Purwokerto.
- 2) Bagi siswa
 - a. Menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang memudahkan siswa kelas VIII untuk memahami materi Ragam Hias dengan cara yang lebih menarik dan efektif.
- 3) Bagi Guru dan Instansi Pendidikan
 - a. Mempermudah proses pengajaran Ragam Hias dengan menyediakan sumber daya digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran.