

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran di era modern adalah menemukan metode dan media yang dapat memfasilitasi siswa secara optimal. Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam menyampaikan materi secara efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Nurdyansyah, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan adalah *e-learning*, yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pelajaran, berdiskusi, dan berinteraksi dengan pengajar kapan saja dan di mana saja (Yustanti & Novita, 2019).

Pada era digital ini, desain komunikasi visual (DKV) menjadi salah satu kompetensi yang sangat relevan, terutama di bidang pendidikan kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kompetensi ini tidak hanya membutuhkan pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang berorientasi pada kebutuhan industri kreatif. Oleh karena itu, pengajaran DKV harus didukung oleh metode pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran DKV akan memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri

(Wulandari *et al.*, 2023). Pembelajaran berbasis teknologi ini juga dapat membantu siswa menyesuaikan pola belajar mereka yang semakin terintegrasi dengan teknologi seperti ponsel, laptop, komputer, dan lain-lain.

SMK Negeri 1 Kamal, sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan di bidang seni dan teknologi, memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi *e-learning* dalam pembelajaran DKV. Berdasarkan hasil observasi pada saat assistensi mengajar pada tanggal 4 September 2024 hingga 29 November 2024, jumlah siswa kelas 10 Desain Komunikasi Visual adalah 28 orang, sementara kelas 11 memiliki 20 siswa. Namun, pada saat wawancara kepada bapak Salman Al Farizi, S.Ikom selaku guru pada 5 September 2024, beliau mengungkapkan adanya tantangan seperti motivasi belajar siswa yang masih rendah dan keterbatasan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran modern. Selain itu, guru juga sering mengalami kesibukan pada jam pembelajaran, sehingga terkadang tidak bisa bertemu siswa secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang fleksibel seperti *e-learning* berbasis website untuk mendukung pembelajaran DKV di SMK Negeri 1 Kamal.

Pengembangan *e-learning* berbasis website ini akan dirancang untuk mendukung pembelajaran di kelas 10 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan kelas 11 pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Platform ini dirancang untuk menyediakan materi pembelajaran, latihan, dan evaluasi secara digital, yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan penelitian oleh Kusumawati & Prapanca (2023), *e-learning* berbasis website memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan fleksibel. Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan teknologi,

termasuk penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran.

Selain memberikan fleksibilitas dalam belajar, *e-learning* berbasis website ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan fitur-fitur seperti video tutorial, simulasi desain, dan forum diskusi, siswa dapat belajar secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian oleh Surjana *et al.* (2023) menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* berbasis website di bidang kreatif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. *E-learning* juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dan memantau perkembangan belajarnya secara mandiri. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan kompetensi DKV secara lebih optimal.

Pengembangan *e-learning* berbasis website ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan kompetensi siswa, tetapi juga sebagai solusi bagi guru dalam menghadapi kendala waktu dan kesibukan. Guru dapat mengunggah materi dan tugas secara digital sehingga siswa tetap dapat belajar meskipun tidak ada pertemuan tatap muka. Selain itu, platform ini mempermudah guru dalam memantau perkembangan belajar siswa melalui fitur laporan evaluasi otomatis. Hal ini mendukung efektivitas manajemen pembelajaran dan memastikan siswa tetap mendapatkan pembelajaran yang berkualitas (Helmawati dalam (Loilatu *et al.*, 2020)).

Berdasarkan penelitian terdahulu, *e-learning* berbasis website juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Surjana *et al.* (2023) menemukan bahwa penerapan *e-learning* di bidang kreatif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. (Indrawan & Nugraha, 2020) juga menyebutkan bahwa *e-learning* berbasis web dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan

kompetensi siswa. Dengan temuan-temuan tersebut, pengembangan *e-learning* berbasis website untuk DKV di SMK Negeri 1 Kamal diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus kompetensi siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-learning* berbasis website yang dirancang khusus untuk mata pelajaran DKV di kelas 10 dan 11 SMK Negeri 1 Kamal. Platform ini akan menyediakan berbagai fitur seperti materi pelajaran, latihan soal, video tutorial, dan forum diskusi, yang relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan *e-learning* berbasis website, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, serta lebih siap menghadapi dunia kerja di industri kreatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung upaya digitalisasi pendidikan di SMK Negeri 1 Kamal agar lebih relevan dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, pengembangan *e-learning* berbasis website ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Kamal. Platform ini akan membantu siswa belajar dengan cara yang lebih mandiri, kreatif, dan berbasis teknologi. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep desain serta keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Dengan fitur-fitur yang menarik dan adaptif, platform ini juga akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, pengembangan *e-learning* berbasis website ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Kamal, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini

1. Bagaimana proses pengembangan *e-learning* berbasis website pada pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Kamal?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* berbasis website pada mata pelajaran DKV di SMK Negeri 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka tujuan dibangunnya sistem ini ialah sebagai berikut ini

1. Mengembangkan *e-learning* berbasis website pada pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Menilai kelayakan *e-learning* berbasis website pada mata pelajaran DKV di SMK Negeri 1 Kamal.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan *software* menggunakan beberapa aplikasi berikut.
 - a. *XAMPP*
 - b. *Web browser*
 - c. *Visual studio code*
 - d. *HTML*
 - e. *CSS*
 - f. *Bootstrap*

g. *JavaScript*

h. *PHP*

i. *MySQL*

2. Menu dan fitur yang ada pada sistem ini sebagai berikut.

- a. Menu *login multiuser* yang dapat diakses oleh guru dan siswa.
- b. Menu registrasi yang berisi informasi
- c. Menu beranda menampilkan halaman awal pada saat *E-learning* diakses, menu ini berisi tampilan proyek proyek siswa lain.
- d. Menu Absensi yang dilengkapi dengan foto siswa agar guru dapat merekap kehadiran siswa.
- e. Menu materi berisikan penjelasan materi berupa tampilan materi Pelajaran, rangkuman, dan video tutorial.
- f. Menu evaluasi berupa tes pengetahuan interaktif sebagai evaluasi para peserta didik setelah mempelajari materi yang sudah disediakan. Selain itu, dilengkapi pengelolaan hasil nilai peserta didik yang dapat diakses oleh guru.
- g. Menu rapor yang berisi kalkulasi dari nilai nilai yang didapatkan siswa selama satu semester
- h. Menu tentang menampilkan sedikit informasi terkait biodata diri pengembang.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan yang digunakan dalam pengembangan sistem pendukung keputusan pemilihan jurusan di SMKN 1 Kamal adalah sebagai berikut ini:

1. Sistem *e-learning* yang dikembangkan hanya dapat diakses secara online

melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet.

2. Pengembangan *e-learning* dibatasi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual, khususnya pada materi Fotografi Dasar.
3. Materi pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada tujuan pembelajaran 8.1, yaitu memahami jenis kamera, sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Fotografi Dasar.
4. Sistem *e-learning* hanya dapat diakses oleh guru dan peserta didik mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Kamal.
5. Fitur yang dikembangkan dalam sistem *e-learning* dibatasi pada penyajian materi, media visual, latihan/kuis, dan diskusi pembelajaran, serta belum mencakup penilaian praktik pemotretan secara langsung.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang penelitian, pentingnya pengembangan *e-learning* berbasis website ini bagi guru dan SMK Negeri 1 Kamal adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- Mempermudah guru dalam menyediakan materi pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) secara terstruktur dan interaktif.
- Memberikan kemudahan dalam proses evaluasi melalui fitur penilaian otomatis yang mencakup tugas, praktik, kehadiran, dan nilai akhir.
- Memungkinkan guru memberikan umpan balik dan catatan tambahan kepada siswa secara langsung melalui platform.

b. Bagi SMK Negeri 1 Kamal

- Mendukung digitalisasi proses pembelajaran, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

- Meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran DKV, sehingga dapat menjadi model untuk mata pelajaran lain.
- Memberikan sarana bagi siswa untuk belajar secara fleksibel dan mandiri, yang berdampak pada peningkatan kompetensi mereka sesuai kebutuhan industri kreatif.

c. Bagi Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual

- Memberikan akses yang lebih fleksibel untuk mempelajari materi DKV kapan saja dan di mana saja.
- Membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui media interaktif seperti video, tutorial praktik, dan forum diskusi.
- Memudahkan siswa dalam memantau perkembangan kompetensi mereka melalui rapor digital yang mencakup nilai tugas, praktik, dan kehadiran.
- Meningkatkan motivasi belajar dengan adanya umpan balik langsung dari guru.
- Menyiapkan siswa dengan keterampilan berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan dunia industri kreatif.

Dengan pengembangan *e-learning* ini, pembelajaran DKV di SMK Negeri 1 Kamal diharapkan menjadi lebih modern, relevan, dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

1.7 Definisi Istilah

1. *E-learning* ialah sistem pembelajaran elektronik yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai media utama untuk menyampaikan materi, melakukan interaksi, dan melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring (Moore et al., 2011).

2. Desain Komunikasi Visual (DKV) ialah bidang studi yang mengajarkan keterampilan dan konsep dalam menciptakan karya visual untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen-elemen desain seperti tipografi, warna, dan ilustrasi (Wang, 2016).
3. Pengembangan merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menciptakan atau meningkatkan suatu produk, layanan, atau sistem dengan tujuan memenuhi kebutuhan pengguna atau memperbaiki kualitas yang ada (Pressman, 2020).
4. Rapor Digital ialah laporan hasil pembelajaran siswa yang disusun secara elektronik, mencakup penilaian tugas, praktik, kehadiran, dan aspek lain yang terkait dengan kompetensi yang dinilai (Santosa, 2019).
5. *Website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan sebuah alamat domain atau URL (*Uniform Resource Locator*). Halaman-halaman tersebut biasanya berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, atau elemen interaktif lainnya. Website dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyampaikan informasi, menyediakan layanan, komunikasi, hingga kegiatan bisnis. Website diakses melalui browser web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari.