BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses interaksi manusiawi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses itu berlangsung dalam suatu lingkungan tertentu dengan menggunakan berbagai macam tindakan. Pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan dan adanya perkembangan kehidupan manusia. Maka dari itu didalam dunia pendidikan setiap peserta didik pengetahuan yang dimilikinya bersifat dinamis, berkembang dari sederhana menuju kompleks, dari ruang lingkup dirinya dan disekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas, dan dari yang bersifat konkrit menuju abstrak. Dalam hal ini, peserta didik difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam dokumen kurikulum atau lebih. Pengalaman belajar tersebut semakin lama semakin meningkat menjadi kebiasaan belajar mandiri dan sebagai salah satu dasar untuk belajar sepanjang hayat.

Felden dan Soelman dalam (Ulfa, 2016:85) mengatakan bahwa pendidikan pada masa ini memiliki kecenderungan gaya belajar aktif, *sequwntial*, *sensing*, dan *visual*. Aktif berarti bisa belajar sendiri tentang apa yang sedang dipelajari, *sequwntial* berarti mampu menyerap materi secara beruntun, logis dan saling terkait. *Sensing* adalah kebiasaan belajar yang menyukai sesuatu yang bersifat fakta, praktis, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. *Visual* adalah gaya belajar yang melihat langsung bentuk melalui gambar, video, bagan dan lain-lain. Semua gaya belajar tersebut sesuai dengan gaya belajar anak zaman sekarang yang terhubung dengan

banyak jenis teknologi yang mempermudah mengerjakan sesuatu. Dengan semua kemudahan secara langsung para peserta didik mengalami menurunnya tingkat belajarnya disekolah.

Peserta didik tidaklah sama antara satu dengan yang lainnya. Peserta didik yang memiliki tingkat belajar tinggi cenderung akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki tingkat belajar rendah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran ikut mendorong adanya motivasi belajar peserta didik, sehingga perlu adanya peningkatan dalam proses belajar pada peserta didik agar didapatkan hasil yang maksimal saat melakukan pembelajaran. Salah satunya dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan ditekankan sekali untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas agar tercapai tujuan dalam pembelajaran. Media belajar sangat berpengaruh dalam pembelajaran akan tetapi tidak akan mencapai dari tujuan pembelajaran kalau tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang sering dipakai adalah media cetak seperti buku teks, modul, gambar, video, film dan sebagainya. Selain itu juga para guru masih belum mendapatkan pelatihan khusus mengenai pengembangan media pembelajaran supaya bisa lebih menarik serta bisa mudah dipahami. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan yang dipergunakan pada saat proses pembelajaran, pada saat proses pembelajaran membuat peserta didik sulit mengerti dengan materi yang diajarkan. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik misalnya dalam penggunaan media pembelajaran poster.

Media pembelajaran poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambing atau kata symbol yang sangat sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Dengan media pembelajaran poster dapat memberikan nuansa belajar yang menarik dan efektif, dalam meningkatkan semangat belajar siswa dengan poster dapat dilakukan didalam maupun luar kelas. Salah satu kekuatan yang tampak pada media grafis sebagai media penyampai pesan yaitu poster. Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melakukan sesuatu. hal yang membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna oleh orang yang melihat karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna.

Pembuatan media pembelajaran poster pada menggunakan *Software Adobe Photoshop* dikarenakan pada aplikasi ini pembuatan poster mudah dengan didukung fitur-fitur editing sangat lengkap dan hasilnya sudah lebih baik kualitasnya. *Software Adobe Photoshop* termasuk aplikasi editing yang canggih dalam membuat poster, brosur dan lainnya. Selain itu juga peneliti lebih menguasai *Software Adobe Photoshop* ketimbang aplikasi editing lainnya dan tidak begitu ribet penggunaanya. Dengan melihat kemajuan teknologi pada masa sekarang media pembelajaran poster ini termasuk media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di proses pembelajaran disekolah ketimbang masih menggunakan media yang lama. Terbukti sekarang peserta didik lebih senang bermain Android ketimbangan belajar dirumah karena media pembelajaran masih belum menarik.

Peserta didik pada zaman sekarang minat dalam proses pembelajaran masih termasuk rendah sekali terkadang masalah ini yang akan membuat tujuan dalam pembelajaran disekolah tidak tercapai. Pada Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Jambi Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 12 Oktober 2020 dilakukan observasi bersama Bapak Siswanto,S.Pd yaitu wakil kurikulum SMA Negeri 1 Kota Jambi, M. Sunarya, S.Pd yaitu guru mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 3 yang mana perkelas tersebut berisi 36 siswa. Saat peneliti mengamati dalam proses pembelajaran pendidik yang mana pada saat itu proses pembelajaran masih dari rumah atau menggunakan aplikasi Zoom dan Google Meet. Pada saat proses pembelajaran para pendidik menggunakan buku cetak yang disediakan oleh sekolah dan tidak semua peserta didik memiliki buku cetak tersebut karena keterbatasan buku cetak yang ada disekolah.

Pendidik juga menerapkan menggunakan metode ceramah dan pembentukan kelompok belajar dikarenakan belajar jarak jauh sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran merasa bosan, ada beberapa peserta didik tidak memperhatikan saat proses pembelajaran, mereka sibuk dengan kegiatan yang lain dan ditambah kegiatan pembelajaran online makanya peserta didik tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh pendidik. Meskipun di SMA Negeri 1 Kota Jambi sudah menggunakan kurikulum 2013 untuk pemebelajaranya tetapi penerapannya masih belum dilakukan sepenuhnya oleh pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melihat permasalahan yang terjadi para pendidik perlu menggunakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media**

E-Poster Berbasis Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *E-Poster* berbasis *software Adobe Photoshop* materi pertempuran 10 November 1945 ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *E-Poster* berbasis aplikasi *software Adobe Photoshop* materi pertempuran 10 November 1945 ?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *E-Poster* berbasis *software Adobe Photoshop* materi pertempuran 10 November 1945
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media *E-Poster* berbasis aplikasi *software Adobe Photoshop* pada materi pertempuran 10 November 1945

1.4 Batasan Pengembangan

Pembatasan pengembangan pada penelitian ini dibatasi peneliti adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media *E-Poster* menggunakan *Software Photoshop* ini hanya mencakup KD. 3.11 pada materi pertempuran 10 November 1945
2. Pada tahapan pelaksanaan pengembangan ujian coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar
3. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Jambi Kelas XI IPS 3

1.5 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk dikembangkan menggunakan *Software Photoshop* dengan format *JPEG* yang dapat digunakan melalui Leptop atau computer.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media adalah materi pertempuran 10 November 1945 di SMA Negeri 1 Kota Jambi.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan indicator pada silabus.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah
5. Produk yang dihasilkan menarik siswa dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini diantaranya :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk dapat menambahkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran poster yang tepat pada saat kegiatan belajar mengajar.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna pikiran, pengetahuan, dan sebagainya.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan defenisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.
3. Software Photoshop merupakan aplikasi aditing yang dapat digunakan untuk pembuatan Poster, Spanduk, Brosur, Banner dan sebagainya untuk pendukung pengembangan penelitian ini.
4. Poster adalah suatu design grafis yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata pada kertas yang berukuran besar, isinya memuat tentang informasi serta ditempel di tempat-tempat umum agar dapat dilihat atau dibaca orang.