

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari proses belajar, dimana sejak dilahirkan manusia mulai belajar cara merangkak, berjalan dan berbicara. Proses belajar dapat terjadi melalui berbagai cara baik disengaja maupun tidak, berlangsung terus-menerus sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang relatif permanen seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang disebabkan adanya interaksi antara individu pembelajar dengan lingkungan yang menjadi sumber belajarnya (Al-Tabany, 2014).

Sesuai dengan bertambahnya usia manusia, maka proses belajar yang dialami juga semakin banyak, terutama melalui pendidikan yang diterimanya. Pendidikan adalah suatu aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat akan perkembangan (Al-Tabany, 2014). Perkembangan atau perubahan dalam dunia pendidikan berjalan seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan (Maritsa *et al.*, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan karena mendorong berbagai pihak, yakni pendidik, pengajar, dan peserta didik untuk beradaptasi dengan inovasi dan era global. Untuk mengintegrasikan perkembangan TIK dengan peningkatan kualitas pembelajaran, diperlukan adanya perubahan paradigma oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menguasai dan menggunakan teknologi serta menerapkannya secara kreatif dalam memilih sumber belajar dan media ajar yang baik. Dengan penggunaan media pembelajaran secara kreatif oleh guru memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Kuswanto, 2020).

Pengembangan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya bersumber dari media cetak saja. Sudah terdapat banyak media yang memberikan akses sebagai media belajar. Misalnya saja media pembelajaran telah berkembang menjadi pembelajaran berbasis komputer (PBK), berbasis Web (*e-learning*), pembelajaran berbantu komputer (CAI), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran berbasis *mobile* (Rusman *et al.*, 2015).

Menurut laporan Puslitbang Aptika IKP (Pusat Penelitian dan Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Publik) Kominfo, penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun.

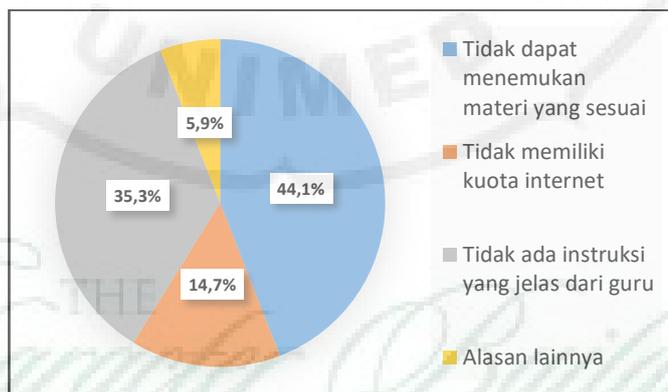
Hasil survei yang dilakukan tahun 2018 membuktikan rentang usia 9-19 tahun menjadi kontribusi utama dari sisi usia pengguna *smartphone* dimana dari sisi pendidikan tingkat SMA/SMK sederajat berjumlah 70,54% (Rustandi *et al.*, 2020). Seiring dengan banyaknya peserta didik yang telah menggunakan *smartphone* maka semakin besar pula peluang penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* memungkinkan setiap peserta didik dapat lebih mudah mengakses berbagai informasi kapan saja dan di mana saja, terkait dengan topik yang akan dipelajari atau hanya sekedar menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Sekolah di jenjang pendidikan menengah dan jenis kejuruan ini dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan menengah kejuruan adalah SMK Negeri 13 Medan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Pemerintahan Sumatera Utara dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69728769 yang berlokasi di Jl. Seruwai No. 257 Kel. Sei Mati, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255. SMK Negeri 13 Medan merupakan SMK yang memiliki banyak program keahlian, salah satunya Desain Grafika. Pada program keahlian Desain Grafika, siswa dituntut untuk untuk

mendalami dan mempelajari ilmu desain grafis salah satunya melalui mata pelajaran Dasar–Dasar Desain Komunikasi Visual. Pada akhir pembelajaran mata pelajaran dasar–dasar desain komunikasi visual diharapkan siswa mampu memahami jenis gambar berbasis bitmap dan vektor serta memahami pengoperasian perangkat lunak desain dalam perancangan dan proses produksi desain.

Dalam wawancara, Laksamana selaku guru mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) dilakukan secara bergantian antara teori dan praktik. Untuk pembelajaran teori, materi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah di kelas, sedangkan untuk praktik dilakukan di laboratorium (lab) komputer. Lebih lanjut, Laksamana menjelaskan bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran yaitu tidak adanya sumber belajar berupa buku cetakan, sehingga mencari sumber materi melalui internet dan menggunakannya sebagai panduan dalam menyampaikan materi. Sedangkan untuk sumber belajar siswa, beliau sudah mengarahkan siswa untuk menggunakan *smartphone* tetapi hanya sebatas untuk mencari materi pada saat mengerjakan tugas saja. Untuk pembelajaran praktik juga masih sangat terbatas waktu dan jumlah komputer di lab yang tidak mencukupi, dimana hanya terdapat 17 unit komputer yang dapat digunakan oleh siswa program keahlian Desain Grafika. Adapun terbatasnya penggunaan lab komputer untuk praktik ini menjadi salah satu hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada pemahaman siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak desain.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan yang disebar ke 34 siswa kelas X Desain Grafika di SMK Negeri 13 Medan, didapatkan hasil bahwa semua siswa yang mengisi angket sudah memiliki *smartphone* yang bisa mengakses internet. Dari 34 siswa, 30 diantaranya yang artinya lebih dari 80% siswa mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi mereka dan dari 34 siswa, 32 diantaranya mengatakan bahwa mereka menggunakan *smartphone* untuk belajar mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Artinya, lebih dari 90% siswa sudah memanfaatkan *smartphone* untuk belajar khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Namun, penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran masih memiliki kendala dimana dari 34 siswa, 24 diantaranya mengatakan kesulitan menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.1 Alasan Kesulitan Siswa Menggunakan *Smartphone*

Data yang disajikan dalam Gambar 1.1 menunjukkan berbagai alasan kesulitan siswa menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Kesulitan yang dialami cenderung dikarenakan tidak adanya instruksi yang jelas dari guru, menyebabkan siswa tidak dapat menemukan materi yang

sesuai dengan pembelajaran. Adapun alasan lainnya ialah siswa tidak memiliki kuota internet untuk mengakses sumber-sumber materi secara *online*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa tingginya tingkat penggunaan *smartphone* untuk belajar mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X Desain Grafika ini belum didukung dengan adanya media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone*. Oleh karenanya, dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat diakses secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan siswa untuk belajar melalui *smartphone*. Pemilihan media pembelajaran untuk *platform* android dikarenakan sistem operasi android merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan dalam *smartphone* dan memiliki kelebihan memberikan kebebasan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi.

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android, seperti yang dilakukan oleh Handayani dan Rahayu (2020) dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan manfaat yang besar bagi siswa khususnya dalam hal memahami materi. Selain itu, Rustandi dan kawan-kawan (2020) dalam penelitiannya menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran, hasil penelitian tersebut juga menyarankan peneliti lainnya untuk melakukan pengembangan media pembelajaran

berbasis android untuk materi pelajaran lainnya. Berdasar hal tersebut, dalam penelitian akan dikembangkan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual yakni berisi materi, video pembelajaran, kuis, dan tutorial atau langkah-langkah dalam melakukan praktik, serta memberikan fasilitas yang dapat digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran praktik.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 13 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Lebih dari 90% siswa menggunakan *smartphone* untuk belajar pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, tetapi belum tersedia media ajar yang mendukung penggunaan *smartphone* mengakibatkan siswa kesulitan mencari materi yang sesuai.
2. Pembelajaran praktik yang terbatas menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, yakni memahami pengoperasian perangkat lunak desain.
3. Kurangnya variasi referensi sumber belajar yang digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah.

1. Pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual bagi siswa kelas X Desain Grafika di SMK Negeri 13 Medan.
2. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran dibatasi pada elemen E8 yaitu Komputer Grafis.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi dalam bentuk .apk yang bisa dijalankan di *platform* android.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Meninjau dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran mata dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran mata dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 13 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi tentang pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis android sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran. Manfaat lainnya dalam hal peningkatan kualitas pendidikan, melalui media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

b) Bagi Guru

Dengan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat membantu dan menambah variasi bahan ajar bagi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa agar pembelajaran dapat berlangsung menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.

c) Bagi Sekolah

Media yang dikembangkan memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan media pembelajaran dan menjadi bahan referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android, serta menjadi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer.