

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat dalam kehidupan sehingga tidak dapat untuk dihindari. Perkembangan teknologi ini sangat dapat dirasakan dampaknya, baik itu dalam dampak positif maupun dalam dampak negatif. Kemajuan teknologi ini dapat mempengaruhi dalam berbagai bidang, salah satunya sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan.

Menurut Silvia et al., (2019) pendidikan merupakan suatu proses untuk dapat mempengaruhi para peserta didik agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Dengan begitu, peserta didik dapat berusaha dalam mengembangkan diri mereka sehingga mereka mampu untuk menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang sedang terjadi dalam kehidupan. Pendidikan memiliki keterkaitan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dimana pendidikan merupakan suatu usaha seseorang untuk mengetahui potensi dari dalam dirinya, dimana kegiatan pembelajaran merupakan proses yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan yang di inginkan dengan adanya perubahan perilaku seseorang. Saat sekarang ini, bidang pendidikan dipengaruhi oleh media digital, sehingga dalam kegiatan pembelajaran saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Dalam keadaan tersebut menuntut masyarakat untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat.

Media pembelajaran merupakan salah satu penerapan teknologi dalam bidang pendidikan yang sangat berkembang saat ini, dengan adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nofriyandi et al., (2021) media pembelajaran merupakan bagian utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran dan media pembelajaran ini sangat memudahkan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Menurut Sanaky (Menrisal et al., 2019) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk menyampaikan isi pesan pada materi sebuah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang membantu pengajar dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, sehingga dapat sampai kepada peserta didik dengan baik. Pendapat ini juga sejalan dengan Smaldino (Cristian et al., 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dianggap dapat menyampaikan informasi berdasarkan alat dari sumber informasi kepada penerima informasi, sehingga dapat dimengerti maksud dan tujuan informasi tersebut.

Proses pembelajaran tidak lepas dari kurikulum yang diterapkan. Kurikulum wajib diterapkan di setiap sekolah di Indonesia dengan ketentuan yang berlaku. Menurut Undang Undang No.20 Tahun 2003, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” (Bab I Pasal 1 ayat 19). Dengan adanya kurikulum maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan

baik dan teratur. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan, saat ini Indonesia mengalami perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka yang mana kegiatan pembelajaran pastinya mengalami perubahan juga, dalam kurikulum merdeka ini guru harus merancang sendiri media pembelajaran, dikarenakan kurikulum merdeka ini baru saja diterapkan, guru masih harus mempelajari proses kegiatan belajar mengajar yang mengalami perubahan. Hal inilah yang membuat guru kurang optimal dalam mengembangkan media pembelajaran.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler serbaguna yang isinya lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk membiasakan dengan konsep dan memperkuat kompetensinya. Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih berbagai alat bantu pengajaran untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan dan minat belajar siswa.

Pada kurikulum merdeka terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, ATP merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam fase pembelajaran untuk murid dapat mencapai capaian pembelajaran. ATP yang digunakan dalam penelitian ini adalah ATP Fase E pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, teknik dan media yang menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan

untuk tujuan tertentu. Dengan demikian, Desain Komunikasi Visual bisa juga disebut sebagai perpaduan seni desain tradisional yang menggunakan pensil dan kertas dengan teknologi digital. Mata pelajaran dasar-dasar Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk menumbuhkan kreativitas, mengasah kepekaan estetis, dan sensitivitas terhadap fenomena sosial budaya. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk membekali peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang efektif, dan agar memiliki kepekaan estetika dalam penciptaan produk desain komunikasi visual. Salah satu elemen yang terdapat dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual adalah elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi. Adapun capaian pembelajaran pada akhir fase E Sketsa dan Ilustrasi adalah melalui kreativitas dan berpikir kritis, peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran dasar-dasar kejuruan desain komunikasi visual kelas X DKV 1, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan sekolah baru saja mengalami perubahan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik memulai pembelajaran dengan salam dan do'a, kemudian pendidik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi pembelajaran sebelumnya. Kemudian guru akan menjelaskan materi dengan bahan ajar berupa buku cetak dengan penyajian materi menggunakan *power point*.

Setelah itu guru akan memberikan tugas kepada peserta didik mengenai sketsa, kemudian siswa akan mengumpulkan tugas jika tugas tersebut bersifat individu, dan jika bersifat kelompok siswa akan mendiskusikan tugas secara berkelompok kemudian mempresentasikan kedepan. Setelah itu guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari. Kemudian guru akan memberikan pekerjaan rumah kepada para siswa. Adapun media yang digunakan adalah *power point* dan buku cetak. Dalam pembelajaran sketsa dan ilustrasi media *power point* cenderung menampilkan teks saja.

Capaian pembelajaran sketsa dan ilustrasi siswa harus mampu menerapkan pembuatan sketsa dan ilustrasi. Proses penerapannya berupa siswa dapat menggambar sketsa dan menggambar ilustrasi. Untuk menerapkan kegiatan pembelajaran praktik tersebut ditemukan kendala, bahwasannya beberapa siswa ada yang tidak memiliki laptop. Bagi siswa yang tidak memiliki laptop, ketika kegiatan pembelajaran praktik berlangsung peserta didik membuat gambar terlebih dahulu dikertas gambar ataupun buku tulis. Setelah itu barulah mereka menerapkannya dilaptop teman secara bergantian dan jika ke laboratorium mereka akan menerapkannya di komputer laboratorium. Kemudian, dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, waktunya sangat terbatas, sedangkan kemampuan para siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda. Ada siswa yang harus memahami atau mempraktikkan materi pelajaran secara berulang diluar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa di kelas X DKV 1 diperoleh data bahwa 100% peserta didik atau 20 dari 20 orang memiliki

perangkat *smartphone*. 50% peserta didik menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet dalam membantu proses pembelajaran dan 50% peserta didik yang tidak menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet dalam membantu proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh peserta didik sangat lama dalam menghabiskan waktu menggunakan *smartphone*, yaitu 75% peserta didik menghabiskan waktu dengan perangkat *smartphone* sekitar 7 jam lebih setiap harinya dan 25% peserta didik menghabiskan waktu dengan perangkat *smartphone* sekitar 2 s/d 7 jam setiap harinya. Sedangkan aplikasi yang lebih dominan digunakan oleh peserta didik adalah aplikasi game dan sosial media, hal ini diperoleh dari data 95% atau 19 orang peserta didik menggunakan *smartphone* untuk membuka aplikasi game dan sosial media dan 5% atau 1 orang peserta didik menggunakan *smartphone* untuk membuka aplikasi pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik sangat banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* nya untuk mengakses berbagai konten.

Dari uraian yang telah disampaikan, maka peneliti merasa perlu membuat suatu produk media pembelajaran dalam bentuk *mobile learning* yang dapat digunakan peserta didik sebagai media pendukung untuk belajar serta berlatih diluar kegiatan pembelajaran di kelas. Kehadiran *mobile learning* ini ditujukan untuk pelengkap pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun (Apriyanto & Hilmi, 2019). Dengan perolehan data bahwa semua peserta didik memiliki perangkat *smartphone*, maka akan sangat mendukung dalam mengembangkan media berbasis *mobile learning*. Peserta didik banyak sekali

menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone*, sehingga perangkat *mobile* ini dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang fleksibel, efisien dan efektif. Adapun konten yang terdapat dalam rancangan *mobile learning* dalam elemen E5 Sketsa dan Ilustrasi ini berupa materi, video pembelajaran dan tutorial yang sangat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran praktek baik di dalam kelas maupun di luar kegiatan kelas, serta berupa evaluasi dalam bentuk kuis.

Mobile learning merupakan metode pembelajaran yang lebih memfokuskan dalam penggunaan teknologi *mobile* (Apriyanto & Hilmi, 2019). Banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktu menggunakan perangkat *smartphone*, maka perangkat *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang memiliki prospek yang baik untuk proses pembelajaran dikarenakan peserta didik dapat mengakses materi kapanpun dan dimanapun. Hal ini dapat memberikan suatu pengalaman yang berbeda bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena mereka dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami dengan mudah dan tanpa waktu yang terbatas.

Media pembelajaran ini di rancang menggunakan platform Kodular. Kodular adalah situs web yang menyediakan tools untuk membuat aplikasi android dengan menggunakan block programming. Dengan kata lain, kita tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi android. Kodular ini menyediakan fitur kodular store dan kodular *extension IDE* yang

memudahkan developer melakukan unggah aplikasi android kedalam kodular store (Muhammad & Sularno, 2023). Kodular ini menyediakan kostum tema sesuai dengan keinginan agar nyaman pada saat menggunakan situs tersebut dalam membuat atau menciptakan aplikasi android (Cholid & Ambarwati, 2021)

Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile learning dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual SMK Di Tritech Informatika Medan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya konten dan media pembelajaran pada penerapan kurikulum yang baru (kurikulum merdeka) sebagai media pendukung atau alat bantu belajar.
2. Belum ada media pembelajaran berbasis *mobile learning* sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik pada elemen Sketsa dan Ilustrasi.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, penulis membatasi masalah pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan ATP mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan DKV, Penelitian dibatasi pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi.
2. Penelitian ini dilakukan di SMK Tritech Informatika Medan jurusan Multimedia kelas X DKV 1.

3. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *mobile learning* dengan Kodular sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar.
4. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan meliputi pengujian kelayakan media dan kebergunaan pada media.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi?
3. Bagaimana akseptabilitas pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui spesifikasi hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi.
3. Untuk mengetahui akseptabilitas pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada elemen E5 yaitu Sketsa dan Ilustrasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengajar sehingga dapat memberikan hasil yang terbaik dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang efektif dan efisien.
- c. Bagi sekolah, penggunaan mengenai media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.