

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peningkatan ilmu pengetahuan ialah aspek utama yang diperoleh seseorang pada tahap pendidikan. Menurut (Hidayat & Abdillah, 2019) Usaha secara sadar dan sistematis demi menciptakan lingkungan pembelajaran serta aktivitas belajar untuk mengaktifkan siswa mengembangkan kemampuan dalam diri dan bakat yang dimilikinya sehingga menguasai kompetensi keagamaan, akhlak yang baik, mengendalikan diri, pribadi luhur, daya kognitif, serta keterampilan yang diperlukan merupakan definisi pendidikan. Di zaman modern, beragam fasilitas yang berkembang dapat mempermudah akses ke pendidikan, jadi perlu adanya perubahan dan adaptasi baru untuk memenuhi tuntutan zaman. Pendidikan modern pada saat ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Hal ini dicapai melalui perubahan metode pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa bisa terus mengikuti dan mengimbangi perkembangan zaman.

Teknologi informasi dan komunikasi sangat penting pada pendidikan modern untuk membantu kegiatan pembelajaran. Dengan memakai teknologi informasi dan komunikasi, guru dapat menciptakan berbagai macam alat dan media yang bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media dan alat bantu pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran seperti

keterbatasan dalam menyampaikan informasi dan keterbatasan waktu pelajaran di kelas. Sadiman berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam berbagai bagian komponen seperti: Informasi maupun pesan dapat disajikan dengan jelas agar tidak terlalu terkesan bertele-tele dan (dalam bentuk penyertaan tertulis atau lisan); Benda yang tidak dapat ditampilkan secara langsung misalnya karena terlalu besar dapat diatasi dengan mengganti dengan gambar, film dan lain-lain. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media memungkinkan untuk mengatasi kendala akibat terbatasnya ruang waktu serta objek; peningkatan motivasi siswa untuk melakukan kegiatan belajar dapat dilakukan melalui pemanfaatan berbagai variasi media belajar; serta berfungsi sebagai *tools* bagi guru untuk mengorganisir pembelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan pengalaman siswa. (Magdalena et al., 2021). Kegunaan media pembelajaran sangat berperan penting sebab dengan menggunakan media kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kreatif dan menyenangkan serta peserta didik dapat menerima pembelajaran secara aktif sehingga proses pembelajaran berjalan efektif. Maka demikian, hasil dan capaian yang diperoleh siswa dalam pembelajaran lebih maksimal (Pakpahan et al., 2020).

Peralihan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka menyebabkan beberapa perubahan, khususnya pada mata pelajaran dan proses pembelajaran. Perubahan tersebut membuat struktur kurikulum, penilaian dan perangkat ajar yang digunakan juga ikut mengalami perubahan. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang masih baru diterapkan sehingga bahan atau media belajar yang tersedia masih terbatas. Guru harus merancang semua media pembelajaran yang

dipakai pada kegiatan pembelajaran. Belum lagi masih harus mempelajari dan beradaptasi dengan banyak perubahan didalamnya. Kendala-kendala tersebut membuat konten atau media yang dikembangkan menjadi kurang optimal. Khususnya pengembangan media pada pelajaran desain komunikasi visual.

Mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual merupakan rancangan solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan yang ditetapkan klien kepada khalayak sarannya dengan menggunakan media konvensional (cetak) maupun media non konvensional (non cetak). Fungsi mata pelajaran DKV yaitu untuk mempersiapkan siswa atau sebagai bekal awal agar siswa mengerti konsep dan prinsip DKV yang efektif. Serta agar peserta didik mempunyai sisi kepekaan estetika dalam pencapaian produk desain komunikasi visual. Pelajaran ini difokuskan pada elemen E6 Komposisi Typografi. Capaian pembelajaran elemen tersebut yaitu Mampu mengidentifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi umum (seperti hierarki, leading, tracking, dan kerning) pada sebuah rancangan. Kemudian, dapat mengaplikasikannya di tahap desain dan produksi, serta menerapkannya dengan cermat dalam pelaksanaan pekerjaan di bidang desain komunikasi visual.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X DKV 2 di SMK Tritech Informatika Medan, diketahui bahwa langkah kegiatan pembelajaran disusun dalam modul ajar setiap mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam dan dan doa. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu penjelasan terkait materi yang di pelajari. Guru memakai buku cetak

sebagai bahan mengajar dan menyajikan materi pembelajaran menggunakan bantuan media proyektor di kelas. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung ditemukan beberapa kendala. Salah satunya yaitu masih rendahnya konsep dasar pemahaman siswa pada materi belajar yang sedang dipelajari. Hal tersebut menimbulkan kesenjangan dalam proses pemahaman diantara peserta didik. siswa yang mempunyai kecepatan belajar yang cenderung rendah membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi dan harus mengulangi pembelajaran di luar jam sekolah. Beberapa peserta didik juga merasa kesulitan memahami materi yang cenderung disajikan dalam bentuk teks. Selain itu, pembelajaran di dalam kelas memiliki alokasi waktu yang terbatas sehingga tidak cukup untuk terus mengulang materi yang sama sedangkan masih banyak materi yang harus disampaikan.

Permasalahan tersebut disebabkan karena media belajar yang digunakan guru masih kurang. Untuk mengatasi kendala-kendala itu, maka dibutuhkan media belajar pelengkap bervariasi dalam mendukung kegiatan belajar peserta. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk variatif audio-visual lebih bisa menambah pemahaman siswa pada pembelajaran karena dapat menyampaikan pesan lebih menyeluruh (Sunarno, 2015). Media pembelajaran variatif yang berisi materi dan latihan pembelajaran berbentuk teks, gambar, dan video bisa digunakan menjadi media pembelajaran pendukung kegiatan belajar siswa secara mandiri.

Melalui observasi yang dilakukan di SMK Tritech kelas X Desain Komunikasi Visual 2 (DKV) dapat diketahui bahwa *smartphone* digunakan oleh pendidik dan siswa pada aktivitas pembelajaran. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 menunjukkan bahwa persentasi penduduk yang memiliki telepon selular yakni

sebesar 65,87%. Kepemilikan perangkat selular terus mengalami kenaikan setiap tahun. Hal ini disebabkan karena keberadaan perangkat seluler semakin banyak digunakan pada seluruh aspek kehidupan terkhusus pada pendidikan.

Berdasarkan data yang didapat dari penyebaran kuesioner pada kelas X DKV 2, diketahui bahwa 100% peserta didik atau 25 dari 25 orang peserta memiliki perangkat *smartphone*. Penggunaan *smartphone* juga digunakan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut data diperoleh 83,3% siswa menggunakan perangkat *smartphone* ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan 16,7% siswa tidak menggunakan perangkat *smartphone* pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga menghabiskan banyak waktu ketika menggunakan *smartphone*. Hal ini diperoleh dari data yaitu 52% peserta didik menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* >8 jam. 36% peserta didik menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* 6 s/d 8 jam setiap hari. Siswa memakai perangkat *smartphone* dalam menjangkau banyak kegiatan. 64% siswa memakai *smartphone* untuk menjangkau aplikasi game. 28% siswa memakai *smartphone* untuk aplikasi media sosial. 4% siswa memakai *smartphone* untuk aplikasi pembelajaran. 4% siswa memakai *smartphone* untuk mengakses aplikasi lainnya.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, maka peneliti melihat perlunya pengembangan media belajar pelengkap yang bisa membantu proses belajar siswa. Berdasarkan data diatas ditemukan bahwa semua siswa kelas X jurusan DKV 2 mempunyai *smartphone* android, hal ini memberi peluang besar pengembangan media belajar berbasis android. Media belajar berbasis Android hadir sebagai tambahan pada proses belajar, memberikan siswa kesempatan untuk memahami

materi yang belum sepenuhnya dikuasai di dimanapun dan kapanpun. (Astuti et al., 2018).

Media belajar berbasis android adalah penggunaan perangkat dan teknologi seluler seperti *smartphone* dalam proses pembelajaran. Penggunaan *smartphone* dalam mengakses konten media pembelajaran dirasa sangat efisien. Hal ini karena ukurannya yang kecil memudahkan untuk membawa *smartphone* kemana saja sehingga pembelajaran berbasis android bisa dilaksanakan dimanapun dan kapan pun. Seluruh siswa sudah memiliki *smartphone* dan sebagian besar *smartphone* digunakan ketika kegiatan belajar mengajar masih berlangsung. Namun, faktanya hanya sedikit siswa yang memanfaatkan *smartphone* dalam pembelajaran. Banyak siswa hanya memanfaatkan *smartphone* hanya sebatas media komunikasi dan hiburan. Oleh karena itu, melalui pengembangan media belajar berbasis android penggunaan *smartphone* bisa diaplikasikan menjadi sarana belajar yang efektif dan efisien. Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah dipaparkan, peneliti berniat mengembangkan sebuah media pembelajaran berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka menyebabkan belum tersedianya media pembelajaran yang memfasilitasi kurikulum merdeka.

2. Belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.
3. Media pembelajaran yang digunakan cenderung diisi oleh teks membuat peserta didik masih sulit memahami mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan keterbatasan waktu pada permasalahan yang diteliti, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Sekolah SMK Tritech Informatika Medan pada jurusan Desain Komunikasi Visual kelas X DKV Reguler 1 dan penulis menggunakan 20 siswa sebagai subjek penelitian.
2. Penelitian menggunakan kurikulum merdeka dan dibatasi hanya pada elemen E6 Komposisi Typografi pada sub materi konsep dasar typografi, anatomi, lingkup huruf, dan layout dalam typografi (leading, kerning dan tracking).
3. Media yang dikembangkan hanya berbasis android menggunakan *tools* Kodular dan tidak diunggah ke *Playstore*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang sudah dijelaskan, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X DKV?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X DKV?

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X DKV.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X DKV.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberi manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis, diharapkan penelitian dapat menambah pengetahuan atau pemahaman serta sebagai bahan mengembangkan pola pikir mengenai cara mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian sebagai bahan masukan guna menumbuhkan inovasi dan kreativitas mengembangkan media pembelajaran berbasis android.
- b. Bagi siswa, diharapkan pengembangan produk pada penelitian ini bisa menambahkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, sebagai referensi acuan dan bahan kajian dalam melakukan penelitian terkait di masa depan.

