

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mencerdaskan putra putri bangsa, berlandaskan pancasila dan berpatokan pada fungsi dan tujuan pendidikan terdapat dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, dibutuhkan komponen-komponen penting, salah satunya dengan pembelajaran yang efektif. Menurut Warsita (2008: 91). Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran dimana pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga mampu menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif untuk merealisasikan tujuan pembelajaran sepenuhnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan fondasi yang penting bagi anak didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan untuk melanjutkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara bekerja sesuai dengan bidang yang ditekuni. Usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berbasis pada keahlian

tertentu akan berpengaruh pada kualitas pendidikan berikutnya. Sebaliknya, kegagalan yang dialami pada pendidikan awal akan sangat berpengaruh pada pencapaian hasil pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Rangkaian kegagalan ini akan berakibat ketika mereka menjadi dewasa. Mereka mempunyai kemungkinan tidak dapat berfungsi secara efektif di dalam masyarakat yang kompleks dengan tuntutan-tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang dipengaruhi oleh salah satunya teknologi yang semakin tinggi dan canggih. Untuk mengatasi kemungkinan-kemungkinan ini pemerintah Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional) telah mengembangkan kurikulum nasional Kurikulum 2013 yang dirancang untuk membekali anak didik dengan ilmu pengetahuan (*knowledge*), kemampuan (*competences*), kecakapan (*skills*), ilmu keagamaan, dan sikap yang positif yang dapat digunakan untuk bekal hidup di dalam masyarakat.

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang sangat pesat, terutama teknologi mobile salah satunya perangkat keras seperti handphone. Handphone merupakan salah satu perangkat keras yang mayoritas orang memiliki dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi. Pada masa sekarang ini mayoritas orang menggunakan handphone, apalagi banyak sekali handphone yang berteknologi canggih atau sering disebut dengan smartphone yang salah satunya adalah handphone bersistem android. Secara umum dapat diartikan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Tejo, (2011:42).

Perkembangan teknologi informasi yang kini menjadi kemudahan dalam berbagai hal tersebut telah dimanfaatkan di berbagai sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif, baik itu bisa digunakan di PC ataupun di smartphone Android. Berbagai media tersebut dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar. Contohnya adalah pada media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat belajar lebih mudah tanpa terbatas waktu dan tempat dan tak perlu membawa buku dan laptop. Bahkan media pembelajaran saat ini telah memanfaatkan unsur multimedia yang dikemas dalam bentuk aplikasi Android sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar.

Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis (DDG) merupakan salah satu mata pelajaran kelompok C2 (Produktif) yang wajib di tempuh peserta didik kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Secara umum mata pelajaran dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang mendasar di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Mata pelajaran tersebut membahas unsur-unsur desain grafis, macam warna, format gambar serta perangkat lunak pengolah gambar. Oleh karena itu diperlukan peran guru untuk memformulasikan materi yang tepat untuk bahan ajar. Hal ini sebagai titik tekan guru untuk menyampaikan materi dengan urutan tertentu kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran dasar desain grafis.

Materi pembelajaran harus dipilih secara tepat agar pembelajaran tepat sasaran. Perlu ditentukan jenis materi, kedalaman suatu materi, ruang lingkup dan urutan materi. Menurut buku Panduan Penyusunan Materi Pembelajaran dari Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2008) menyatakan, bahwa: "Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sangat

tergantung pada keberhasilan guru merancang materi pembelajaran, materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran tersebut”.

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Nana Sudjana, 2006: 22). Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Selain itu beberapa siswa mengalami kesulitan dalam hal nilai, nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum tercapai 100%. Nilai yang digunakan di SMK Jambi Medan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yaitu 75. Peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 58,5%. Jadi 42,5 % peserta didik belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini bisa disebabkan karena pemilihan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang menarik perhatian siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu guru Dasar Desain Grafis di SMK Jambi Medan diperoleh informasi bahwa hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa dari tiga tahun terakhir yaitu 2018, 2019, 2020 masih dibawah nilai Keriteria Ketuntasan Mininal (KKM). Selain itu, motivasi belajar Dasar Desain Grafis siswa juga masih rendah. Penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa adalah karena proses pembelajaran yang terjadi di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, kreatif, dan menarik bagi siswa.

Masih banyaknya guru yang mengunakan metode konvensional atau metode ceramah menyebabkan materi yang disampaikan kurang maksimal sehingga menghasilkan evaluasi yang kurang maksimal. Selain itu materi desain grafis dipandang sulit oleh siswa dan kurang menarik. Guru masih mendominasi proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sedangkan siswa dibiarkan hanya untuk mendengar. Penggunaan media ternyata berpengaruh terhadap cara berpikir siswa. Siswa merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab.

Berdasarkan paparan di atas perlu adanya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis Di SMK Jambi Medan. Media pembelajaran tersebut dapat dijadikan media belajar bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, serta dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu dengan aplikasi ini siswa diarahkan agar lebih memanfaatkan smartphone yang mereka miliki tidak hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk ranah pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik di SMK Jambi Medan khususnya pada mata pelajaran dasar desain grafis.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan belum bervariasi khususnya sebagai pembelajaran mandiri pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Jambi Medan.
3. Fungsionalitas smartphone Android masih belum dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Jambi Medan.
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis Android yang diterapkan di SMK Jambi Medan pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X.
5. Hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Jambi Medan masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian lebih terfokus dan jelas, serta melihat keterbatasan kemampuan peneliti. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat android.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK Jambi Medan.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Jambi Medan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK Jambi Medan?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis android efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ di SMK Jambi Medan

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK Jambi Medan.
2. Mengetahui efektivitas hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMK Jambi Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan penelitian ini peserta didik dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga dapat memancing siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dapat melatih siswa dalam memanfaatkan IPTEK.

b. Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Diharapkan dengan penelitian ini guru dapat memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

c. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini diharapkan Dapat meningkatkan kualitas belajar di dalam kelas, dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan android dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang teknik pengembangan media pembelajaran berbasis Android dan meningkatkan ilmu dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

- a. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS6.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif yang akan mampu digunakan sebagai

pendukung dalam kegiatan belajar. Interaktif yang maksudnya adalah interaksi antara komputer dengan siswa.

- c. Presentasi multimedia interaktif lebih memberikan ruang kepada siswa untuk lebih memahami isi presentasi yang disampaikan, karena dalam penyampaian presentasi terhadap operator sebagai jalannya presentasi.
- d. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam aplikasi yang nantinya dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk belajar dan mengulang kembali dirumah.
- e. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat KI/KD, isi materi, video materi, latihan soal/evaluasi, tentang guru dan petunjuk penggunaan media yang terkait dalam materi format gambar.
- f. Desain warna, background dan jenis huruf yang menarik disesuaikan dengan karakter pengguna.
- g. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan *android mobilephone* dengan spesifikasi memori minimal 74,185 KB.

1.8 Pentingnya Penelitian

Pembelajaran dasar desain grafis pada tingkat SMK sangat perlu untuk diperhatikan. Sampai saat ini, baik siswa dan siswi menganggap bahwa pelajaran dasar desain grafis adalah pelajaran yang sulit, memerlukan tingkat konsentrasi tinggi, dan juga perlu adanya inspirasi, ditambah lagi kalau gurunya itu berfokus pada ceramah. Hal tersebut akan membuat pelajaran dasar desain grafis itu seperti sebuah pelajaran yang super sulit dan sangat tidak menyenangkan. Dengan adanya

kemajuan teknologi pada saat ini mendorong untuk kita melakukan perubahan yang lebih baik di dunia pendidikan, juga dengan kemajuan teknologi itu dapat kita manfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran, tentu saja dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi diatas. Salah satu aplikasi komputer yang mengembangkan media pembelajaran adalah Adobe Flash.

Penggunaan media diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sudah dipelajari. Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mempermudah proses pengajaran untuk menyampaikan suatu informasi mengenai materi kepada siswa sehingga dengan sebuah media dapat digabungkan menjadi satu kesatuan yang berupa gambar, teks, audio, video, dan animasi. Karakteristik siswa perlu dipertimbangkan dalam hal pemilihan media agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Usaha yang dilakukan dengan mengembangkan suatu media berbasis android siswa dapat meningkatkan pemahaman untuk termotivasi.

Alasan mengapa aplikasi ini dimanfaatkan karena kelebihan dari aplikasi ini yaitu keberadaan animasi dan tampilann yang menarik serta mudah digunakan.

Oleh karenanya, keberadaan aplikasi Adobe Flash ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta daya serap dalam pembelajaran. Sangat perlu dikembangkan suatu media pembelajaran dasar desain grafis interaktif berbasis android yang kiranya dapat membantu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep khususnya kelas X SMK.



THE
Character Building
UNIVERSITY