

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembuatan pembelajaran yang lebih tepat dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi pengajaran yang baru dan tepat mendukung proses pemahaman siswa, sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mengaplikasikan pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan alat bantu pembelajaran atau biasa disebut media.

Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan ilmu agar mudah dipahami, maka harus menarik dan sesuai dengan topik yang akan disampaikan. Cara membuat siswa memperhatikan dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan kata lain, media pendidikan mendukung proses belajar mengajar sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap apa yang diajarkan oleh guru. Penerapan media untuk belajar kurang optimal. Beberapa materi pembelajaran masih belum ada media untuk belajar. Dengan adanya media belajar yang tepat, siswa dapat lebih terfokus dalam proses pembelajaran. Pada zaman modern ini, media pembelajaran telah menjadi salah satu komponen yang penting dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Setyosari (2014), siswa membutuhkan media, teknologi, sumber belajar, dan lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar mereka untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran

merupakan alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Rayanda Asyar (2012). Arti media pembelajaran menurut Rayanda Asyar dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif sejalan dengan pengertian ini Sukiman (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi dari pengamatan selama di sekolah, ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi sering terkendala. Faktor-faktor tersebut diantaranya setiap siswa memiliki kemampuan daya serap materi yang berbeda-beda. Dengan perbedaan ini guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Minimnya pengembangan terhadap media pembelajaran disalah satu mata pelajaran yang ada di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli yaitu mata pelajaran

Desain Grafis yang merupakan mata pelajaran wajib kejuruan dalam jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di kelas X yang bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa tentang dunia desain. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu media *powerpoint* dan buku Pembelajaran.

Siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli berdasarkan hasil Observasi yang telah dilakukan kegiatan pembelajaran konsep merupakan landasan agar siswa mampu untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis membuat solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Saat ini, perangkat Android merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, *smartphone* dan juga PC tablet. Secara umum Android adalah *platform* yang terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti berminat dan merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli”***.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi yaitu dengan menggunakan *Powerpoint* dan juga buku pelajaran tanpa adanya media yang mendorong ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Penyajian materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa.
3. Fungsionalitas perangkat Android kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian sehingga ruang lingkup permasalahan dalam penelitian lebih jelas yaitu:

1. Media yang akan dikembangkan menggunakan *software Adobe Animate CC*.
2. Materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran yaitu KD 3.1 Mendiskusikan unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, warna gelap-terang, tekstur dan ruang, KD 3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain: Proporsi, Irama(*rythm*), Keseimbangan kontras, Kesatuan (*Unity*) dan Harmoni dalam pembuatan Desain Grafis Dan KD 3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar.
3. Media pembelajaran berbasis Android ini dapat digunakan dengan spesifikasi minimal Android versi 7.0.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk berbasis *Android* untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli?
2. Bagaimana Akseptabilitas pengguna produk berbasis *Android* untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli?
3. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran berbasis *Android* siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka bisa ditarik Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.
2. Untuk mengetahui hasil Akseptabilitas media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.
3. Untuk mengetahui Keefektifan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah para peserta didik maupun pendidik dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Penelitian memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu khususnya di dalam mata pelajaran Desain Grafis
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## 2. Manfaat secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Android .

### b. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk belajara mandiri dan membantu siswa dalam menguasai kompetensi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Android*.

### c. Bagi Guru

Memberikan solusi, inovasi, dan kreativitas dalam bentuk ide – ide baru dalam proses membuat media pembelajaran berbasis Android serta menjadi wawasan guru untuk mengembangkan media / pembelajaran menjadi lebih baik lagi