BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur sistem pendidikan di Indonesia. Bab II Pasal 3 Undang-undang ini menekankan bahwa tujuan dari pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan dan pembentukan karakter serta kebudayaan bangsa yang bermartabat. Selain itu, pendidikan berusaha dalam membangun potensi peserta didik membentuk diri yang bertakwa kepada Tuhan, sehat, beriman, berakhlak mulia, berbicara, berpengetahuan, kreatif, dan mandiri. Mereka juga ingin menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan Konstitusional (Pelawi et al., 2021).

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang melibatkan penguasaan keterampilan dan pembentukan kebiasaan. Dalam proses belajar mengajar, siswa mengembangkan pemahaman diri mereka seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Tujuan dari pembelajaran mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah aspek kognitif, yang berfokus pada keahlian intelektual peserta didik dalam memahami, berpikir dan menyelesaikan masalah (Putra et al., 2017).

Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah Psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan

keterampilan motorik / kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Para trainer biasanya mengkaitkan ketiga ranah ini dengan *Knowledge, Skill and Attitude* (KSA). Kognitif menekankan pada *Knowledge*, Afektif pada *Attitude*, dan Psikomotorik pada *Skill*. Sebenarnya di Indonesia pun, kita memiliki tokoh pendidikan, Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan doktrinnya Cipta, Rasa dan Karsa atau Penalaran, Penghayatan, dan Pengamalan. Cipta dapat diidentikkan dengan ranah kognitif, rasa dengan ranah afektif dan karsa dengan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian) (Retno Utari, 2011).

Dalam proses pendidikan dalam lingkungan formal, biasanya terdapat tujuan yang nantinya akan dicapai. Tujuan pendidikan ini melibatkan beberapa komponen, yaitu adanya tujuan pembelajaran, bahan ajar serta materi yang saling berkaitan dan terstruktur dengan baik. Selain itu, media pembelajaran, metode pengajaran, serta peran guru beserta siswa sebagai peserta didik juga akan turut mendukung tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Proses belajar akan menjadi lebih dinamis dan tidak monoton jika ada keragaman dalam media dan pendekatan

pembelajaran. Selain itu, materi disampaikan dengan berbagai cara, meningkatkan ketertarikan dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Dalam proses pendidikan dalam lingkungan formal, biasanya terdapat tujuan yang nantinya akan dicapai. Tujuan pendidikan ini melibatkan beberapa komponen, yaitu adanya tujuan pembelajaran, bahan ajar serta materi yang saling berkaitan dan terstruktur dengan baik. Selain itu, media pembelajaran, metode pengajaran, serta peran guru beserta siswa sebagai peserta didik juga akan turut mendukung tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Proses belajar akan menjadi lebih dinamis dan tidak monoton jika ada keragaman dalam media dan pendekatan pembelajaran. Selain itu, materi disampaikan dengan berbagai cara, meningkatkan ketertarikan dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan sebuah teknologi, maka dunia pendidikan juga akan mengalami perkembangan secara dinamis, terutama dalam menciptakan media, metode, strategi, dan proses pembelajaran yang lebih menarik, menginspirasi, menantang, memotivasi serta menyenangkan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar selain sebagai alat untuk mentransformasikan pengetahuan. Media pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran di sekolah. Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu mampu mengembangkan media pembelajaran (Warsita, 2019).

Pendidik atau guru dituntut untuk mampu mengembangkan media dalam upaya mampu mendorong keberhasilan mekanisme pembelajaran. Seorang pendidik profesional harus bisa memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran

yang tersedia di sekitarnya. Keberhasilan mekanisme pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru, anak didik, dan lingkungan sekolah yang ketiganya saling terkait satu sama lain. Meski seorang guru mungkin menjelaskan materi secara detail, akan tetapi belum tentu seluruh peserta didik akan memahami dengan baik penjelasan yang diberikan, karena metode ceramah saja juga seringkali kurang efektif bagi sebagian peserta didik. Dengan demikian, yang dibutuhkan adalah pendidik-pendidik yang inovatif dalam mengelolah pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan dan diterima dengan baik oleh semua peserta didik. Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran baru.

Kurikulum Merdeka memberikan pendekatan pendidikan dengan membebaskan peserta didik dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka dalam pembelajaran (Wahyuni, 2022). Kurikulum ini juga memungkinkan peserta didik untuk memilih mata pelajaran dan proyek-proyek dalam pembelajaran yang sesuai dengan minat masing-masing, mendorong kreativitas, dan pengembangan keterampilan yang dibutuhkan masa depan. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung eksplorasi dan penemuan siswa dalam model pembelajaran tersebut, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman tentang dunia di sekitarnya (Ansya, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan yang terfokus pada pembentukan keterampilan dan keahlian peserta didik pada bidang tertentu, dengan tujuan peserta didik dapat menguasai bidang tersebut sehingga mampu mengasah kompetensi diri untuk memasuki dunia profesional. Salah satu

Kompetensi Keahlian yang ditawarkan SMK saat ini adalah Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV adalah Kompetensi Keahlian yang mengajarkan tentang berbagai aspek penting dalam desain grafis dan komunikasi visual, termasuk prinsip-prinsip desain grafis, termasuk penerapan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya.

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, salah satu elemen yang dipelajari adalah E5. Fase E5, yang berkaitan dengan sketsa dan ilustrasi, adalah komponen yang dipelajari dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Pada akhir fase E, diharapkan peserta didik dapat berpikir kritis dan kreativitas untuk menjelaskan konsep dasar karya melalui sketsa dan ilustrasi; menyiapkan bahan dan peralatan untuk membuat sketsa; membuat sketsa, menyempurnakannya; dan membuat ilustrasi yang siap untuk digunakan dalam perancangan pembelajaran.

Capaian pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada kemampuan menggambar, akan tetapi juga mengharapkan siswa mampu menguasai keseluruhan dalam prosesnya, mulai dari memahami konsep, mempersiapkan alat dan bahan, hingga menyempurnakan karya dan menerapkannya dalam tercapainya Desain Komunikasi Visual.

Adapun tujuan pembelajaran dalam elemen sketsa & ilustrasi yaitu: 1) Memahami tentang ide-ide dasar tentang sketsa dan ilustrasi sebagai bagian dari proses perancangan dan produksi; 2) Memahami pengembangan sketsa dan ilustrasi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual; 3) Meningkatkan

kemampuan menggambar dan melukis; 4) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi; dan 5) Meningkatkan kemampuan komunikasi visual.

Materi pembelajaran sketsa dan ilustrasi berfokus pada pengembangan keterampilan untuk menciptakan sebuah karya visual yang kuat. Siswa belajar mengenali dan mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar seperti garis, bentuk, dan proporsi dalam sketsa, serta teknik-teknik ilustrasi seperti penggunaan pensil, tinta, cat air, dan digital. Mereka juga diajarkan tentang komposisi visual yang efektif, teori warna, dan penggunaan tekstur untuk menambahkan dimensi pada gambar. Pelajaran mencakup pengembangan kemampuan menggambar karakter dan objek dengan berbagai gaya, serta pengantar pada penggunaan perangkat lunak desain grafis *modern*. Proses ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan beradaptasi dalam konteks desain yang dinamis dan beragam.

Ketika semua hal tersebut terpenuhi maka proses pembelajaran tersebut dikatakan ideal. Proses pembelajaran yang ideal harus fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Pengajar akan berpengaruh dalam kemampuan peserta didik untuk mencapai potensi mereka. Mereka secara maksimal dan mencintai seni sketsa dan ilustrasi. Proses pembelajaran sketsa dan ilustrasi yang ideal tidak hanya mengutamakan pada teori dan konsep, tetapi juga menitikberatkan pada praktek dan penerapan. Dengan pendekatan yang seimbang antara teori dan praktek, peserta didik dapat memperkuat kemampuan teknis mereka sekaligus meningkatkan kreativitas dan artistik.

Berdasarkan hasil observasi di dapatkan respon siswa dari total 18 orang kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 4 Padangsidimpuan didapatkan hasil observasi yang dikumpulkan dengan instrumen angket yang dibagikan menggunakan kertas berisikan pertanyaan yang dapat dipilih peserta didik, 72,2 % siswa setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran akan membantu meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran, 83,3% siswa mengatakan pembelajaran interaktif lebih efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas, 83,3% siswa sering menggunakan perangkat seluler untuk belajar, dan 100% menggunakan perangkat seluler *android* sebagai media pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini menyatakan bahwa siswa akan terbantu dalam meningkatkan minat belajarnya.

Melalui wawancara dengan guru Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan, penggunaan media yang digunakan guru bidang studi, saat ini SMK Negeri 4 Padangsidimpuan guru yang menjelaskan masih dengan metode ceramah. Media pembelajaran yang masih berupa modul ajar. Belum tersedianya praktek dengan media digital sehingga yang dilakukan masih manual dengan menggunakan buku serta atas gambar berupa pensil. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi didapati juga bahwa media pembelajaran yang dipergunakan sejauh ini masih ada kekurangannya, yang dikarenakan minat siswa yang berbeda sehingga dibutuhkan berbagai macam media yang mampu menambah pemahaman siswa. Ditambah lagi fokus siswa yang susah sekali dikendalikan guru. Guru tersebut juga mengatakan siswa juga sangat tertarik dengan media pembelajaran tetapi

terkendala di alat dan kemampuan guru dalam menciptakan medianya. Pada saat pembelajaran siswa juga diperbolehkan untuk mengakses *android* yang dimiliki dan guru setuju apabila media pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat diakses di rumah.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, maka penting untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia dalam pengajaran perangkat pembelajaran untuk Kompetensi Keahlian DKV di SMK Negeri 4 Padangsidempuan. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu pendidik dalam menerangkan materi dan menyediakan berbagai pilihan media yang menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih mudah mencerna materi yang disajikan dan dapat menarik perhatian mereka lebih baik.

Media pembelajaran yang akan dibuat ini juga akan dilengkapi dengan menu praktek di dalamnya, sehingga peserta didik dapat berlatih menggambar secara digital. Dengan media ini, peserta didik dapat belajar dari *android* mereka di mana saja dan kapan saja, memungkinkan juga bagi peserta didik dapat belajar secara mandiri, bahkan di rumah. Terlebih lagi, saat ini siswa lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan buku pelajaran ketika berada di rumah. Sehingga proses pembelajaran sketsa dan ilustrasi dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa. Dengan media ini nantinya praktek siswa akan lebih fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja.

Melalui media pembelajaran ini, maka proses pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik dapat membantu guru membuat pelajaran lebih mudah,

membuat pelajaran lebih mudah dipahami, dan menjelaskan materi pelajaran dengan berbagai contoh nyata. Media juga akan memungkinkan untuk berinteraksi dan memberikan kesempatan untuk praktek kepada peserta didik. Media berfungsi sebagai alat untuk membantu dalam mekanisme pembelajaran untuk mencapai target pengajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan jalan sistematis diharapkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Produk media yang dihasilkan diharapkan berkualitas dan memenuhi fungsinya dalam mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan. Melalui pengembangan media pembelajaran, diharapkan tujuan tersebut dapat tercapai dengan sempurna jika media tersebut berkualitas dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam pembuatan media pembelajaran ada banyak sekali aplikasi atau *website* yang bisa dipergunakan, salah satu aplikasi yang mudah dan menarik yaitu Kodular. Membuat aplikasi pembelajaran dengan Kodular cukup mudah karena tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer dalam pembuatan aplikasi ini. Aplikasi dapat dibuat dengan mudah dengan menggunakan jaringan dan laptop atau komputer, mengingat banyaknya contoh pembuatan yang tersedia di YouTube. Pembelajaran melalui aplikasi *android* bertujuan untuk membantu pendidik memenuhi tuntutan di tengah kemajuan teknologi dengan membuat media pembelajaran lebih menarik. Keuntungan Kodular adalah kemudahannya karena aplikasi dapat dibuat tanpa

pemrograman. Dengan demikian, guru yang tidak mahir pemrograman dapat membuat aplikasi ponsel yang menarik dengan tampilan yang mudah dipahami, yang hemat RAM dan dapat dijalankan tanpa terhubung dengan koneksi internet. Pada saat install, aplikasi ini dapat dibagikan melalui WhatsApp dan diinstal oleh siswa di perangkat *android* mereka, memungkinkan mereka untuk belajar berulang-ulang tanpa koneksi internet.

Berdasarkan latar belakang diatas, ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbasis *Android*”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual tidak memiliki media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mandiri.
2. Penerapan media pembelajaran yang ada saat ini masih kurang efektif untuk menarik minat seluruh siswa di Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
3. Proses pembelajaran belum dapat dilaksanakan secara maksimal karena terbatasnya bahan ajar yang digunakan.

4. Media pembelajaran berbasis *android* untuk Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual belum tersedia.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk mencegah masalah yang akan diteliti menjadi terlalu luas, penulis harus membatasi lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
2. Pengguna media pembelajaran ini adalah guru dan siswa kelas X DKV pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
3. Peneliti menggunakan *software* Kodular sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
4. Materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum yang sedang dijalankan pada SMK Negeri 4 Padangsidimpuan.
5. Mata pelajaran yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.
6. Penelitian ini dibatasi hanya pada elemen E5, yaitu Sketsa dan Ilustrasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran untuk siswa kelas X SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana tingkat Akseptabilitas media pembelajaran pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis tujuan-tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
2. Mengetahui tingkat Akseptabilitas media pembelajaran pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.
3. Mengetahui Efektivitas media pembelajaran pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.

1.6. Urgensi/Manfaat Penelitian.

1.6.1. Secara Teoritis

Membantu melatih dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan melalui materi yang terdapat pada Media Pembelajaran yang diberikan.

1.6.2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, rujukan, atau referensi bagi peserta didik dan peneliti lain. Selain itu, dapat digunakan sebagai implementasi pengembangan media pembelajaran oleh peneliti.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk media pembelajaran yang lebih variatif, penelitian ini dapat membantu meningkatkan keterampilan pendidik untuk dalam mengembangkan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Menambah wawasan dan pengalaman dibidang teknologi dengan meningkatkan kualitas pengetahuan, yang dapat diterapkan di dunia kerja melalui pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini akan membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dan meningkatkan minat peserta didik dalam aktivitas pembelajaran