

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini telah berkembang pesat. Kualitas serta perkembangan pendidikan yang demikian itu sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bisa bersaing secara terbuka di era globalisasi. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan efektif maka mutu pendidikan yang baik dapat tercapai sehingga proses berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Baharuddin (2015:116) pemanfaatan media pembelajaran juga dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian suasana belajar yang dulunya pasif, serta membosankan, dapat berubah menjadi aktif dengan disertai partisipasi para siswa yang menjadi lebih interaktif. Pendidikan tidak terlepas dengan proses belajar mengajar, salah satu hal yang terpenting yaitu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran manual ataupun berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran dasar desain grafis kelas X yang dilakukan di sekolah swasta SMK Imelda Medan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu, media buku, papan tulis dan

komputer yang hanya digunakan sekali dalam seminggu dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80 selama setaun terakhir akibat pandemik Covid-19. Maka dari itu, perlu adanya evaluasi terkait metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah sehingga tidak begitu efektif dan menjadi kurang menarik begitu pula dengan inovasi media pembelajaran yang mempermudah kegiatan belajar mengajar.

*Mobile learning* merupakan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimana saja dan kapan saja (Wirawan, 2011: 22). Penggunaan *mobile learning* di sekolah masih kurang efektif. Oleh karena itu, *mobile learning* dengan menggunakan android sebagai media pembelajaran merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan, selama ini android digunakan untuk kebutuhan berbagi informasi dan komunikasi. Penggunaan android diharapkan bisa digunakan untuk membuat media pendidikan yang sangat menarik sehingga proses dalam menggapai tujuan pendidikan hendak berjalan dengan mudah.

Media pembelajaran yang hendak dibuat ialah media pembelajaran yang berperan untuk menunjukkan materi pelajaran, dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis android bisa mempermudah peserta didik dalam belajar, oleh karena itu diperlukan inovasi untuk membuat media pembelajaran berbasis android ini dapat digunakan peserta didik untuk mengakses materi. Dan

media yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* dimana *SAC* adalah media yang memiliki keunggulan dapat membuat media pembelajaran berbasis android tanpa menggunakan koding, dan salah satu upaya pemanfaatan teknologi modern yang digunakan saat ini. SMK Swasta Imelda Medan merupakan sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013, dimana prinsip kurikulum ini berpengaruh pada sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menempatkan siswa harus aktif dalam proses pembelajaran dan karena sekolah masih menerapkan sekolah tatap muka yang hanya 2 kali dalam seminggu akibat dampak virus Covid-19. Maka, salah satu upaya untuk mengimplementasikan tujuan kurikulum 2013 ini adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran secara maksimal sebagai salah satu sumber belajar dan media pengayaan.

Media pembelajaran sebagai solusi yang mampu mengatasi kendala yang disebutkan, khususnya penggunaan *android* sebagai salah satu perangkat yang bisa digunakan. Selain itu, media pembelajaran ini sebagai sarana yang inovatif untuk membuat siswa tidak bosan dalam belajar, menambah daya tarik dan semangat, mempermudah siswa menalar materi pelajaran, membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Android* Menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Swasta Imelda Medan” supaya pembelajaran menjadi lebih praktis dan menarik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran berbasis perangkat *mobile* dengan sistem operasi android yang digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran oleh sebagian besar guru.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah hanya sebatas buku sehingga kurang maksimal dalam pembelajaran
3. Kurangnya fungsi *smartphone android* dikarenakan masih banyak siswa yang menggunakan perangkat *mobile* tetapi tidak untuk hal-hal yang mendukung dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa X TKJ SMK Imelda Medan mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih rendah.
5. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android *Smart Apps Creator* belum pernah digunakan oleh guru.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah lebih terarah. Adapun batasan masalah yang dibuat, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *mobile learning* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*.

2. Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran dasar desain grafis.
3. Mata pelajaran dasar desain grafis pada kompetensi dasar 3.2 mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dan 3.3 mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama, keseimbangan, kontras, kesatuan dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dikelas X TKJ SMK Imelda Medan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *mobile learning android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dikelas X TKJ SMK Imelda Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ SMK Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *mobile learning android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ SMK Imelda Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tentang prosedur pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* yang baik sesuai kebutuhan pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

##### a) Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.

b) Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Diharapkan media pembelajaran *mobile learning* membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah, praktis, mandiri, dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pelajaran desain grafis menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan terasa lebih mudah dipahami.

d) Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator*.

### 1.7 Spesifik Produk

Spesifik produk yang akan dihasilkan dari peneliti melalui pemanfaatan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah:

1. Produk yang akan dihasilkan dari pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) yaitu dalam bentuk bahan ajar dasar desain untuk kelas X TKJ SMK Imelda Medan yang berbasis android sehingga dapat diakses secara offline maupun online.
2. Produk yang dihasilkan dari pemanfaatan aplikasi tersebut meliputi halaman awal, kompetensi, materi, quis, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang.

3. Produk media pembelajaran yang dipergunakan adalah aplikasi yang di dalamnya terdapat teks, gambar, video serta audio yang ditujukan untuk siswa kelas X TKJ SMK Imelda Medan.
4. Aplikasi dioperasikan menggunakan android dengan RAM minimum 2 GB, OS v4 (Jelly Bean) ke atas, serta terhubung jaringan internet.
5. Guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi ini melalui link yang nantinya telah dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ SMK Imelda Medan.

### **1.8 Pentingnya Penelitian**

Masa kini kecanggihan teknologi terutama android yang sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja namun juga pada anak-anak. Dalam penggunaannya sering kali tidak tepat sasaran. Pada umumnya siswa hanya menggunakan android tersebut untuk sosial media dan sarana hiburan saja. Sehingga memberikan dampak buruk bagi siswa jika dikaji lebih mendalam android juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan seperti media pembelajaran. Dengan digunakannya android dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan juga menyenangkan untuk siswa. Oleh karena itu, pentingnya penelitian ini dilakukan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan dengan android. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan guru dapat menyiapkan pembelajaran yang menarik minat dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 1.9 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan tidaklah memiliki semua kriteria seluruhnya. Keterbatasan dalam penelitian ini sangat perlu dinyatakan untuk keterbukaan dalam proses penelitian selanjutnya, sehingga nantinya dalam melakukan penelitian selanjutnya dapat merekomendasikan penelitian yang baru untuk memenuhi aspek-aspek dalam keterbatasan penelitian tersebut. Berikut adalah keterbatasan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* android dalam penelitian ini hanya mengimplementasikannya menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC).
2. Materi pembelajaran yang diteliti hanya mengenai komponen warna dan prinsip-prinsip desain grafis.