

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap orang dengan tujuan untuk mengubah pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, sikap, dan nilai positif dalam berbagai lingkungan. Belajar, menurut Syifa S. Mukrima (2017), adalah aktivitas mental dan psikis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang.

Kurikulum harus diterapkan di semua sekolah di Indonesia, dan proses pembelajaran tidak lepas dari kurikulum tersebut. Kurikulum memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan teratur. Kurikulum Indonesia terus mengalami perubahan seiring dengan waktu. Saat ini, kurikulum telah diubah dari kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka, yang pastinya mengalami perubahan dalam kegiatan belajar. Karena kurikulum ini baru saja digunakan, guru harus membuat media pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, karena kurikulum ini baru digunakan, guru masih harus mempelajari proses pembelajaran yang berubah. Hal inilah yang menyebabkan guru memiliki hasil yang kurang baik dalam mengembangkan media pembelajaran.

Kurikulum bebas memiliki Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa ATP adalah serangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam fase pembelajaran untuk membantu siswa mencapai CP. ATP Fase E dari mata kuliah DKV Dasar digunakan dalam penelitian ini. DKV Dasar adalah cabang ilmu desain yang menyelidiki konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, teknik, dan media yang menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, DKV dapat didefinisikan sebagai kombinasi teknologi digital dengan desain tradisional yang menggunakan pensil dan kertas. Tujuan dari mata kuliah DKV Dasar adalah untuk mendorong kreativitas, kecerdasan estetik, dan kepekaan terhadap fenomena sosial budaya. Kelas ini memberikan siswa pemahaman tentang prinsip-prinsip DKV yang efektif dan memberikan mereka kecerdasan estetik saat membuat produk DKV. Element E8, yang berarti grafik komputer, adalah komponen dalam mata kuliah DKV Dasar.

Sementara itu, dalam Capaian Pembelajaran (CP) Fase E8 Komputer Grafis, peserta didik dituntut dapat menggunakan perangkat lunak *vector drawing*, menerapkan pengoperasian *software vector drawing* dalam desain grafis, serta menerapkan pembuatan desain identitas perusahaan (logo, amplop, brosur, banner, poster, iklan, dll.).

Perkembangan teknologi dewasa ini sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini memiliki efek positif dan negatif. Kemajuan teknologi ini dapat berdampak pada banyak hal, salah satunya adalah pendidikan. Dengan demikian, siswa dapat berusaha untuk menjadi lebih baik sehingga mereka mampu menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Bidang pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh media digital, jadi tidak peduli apakah teknologi digunakan atau tidak.

Media pembelajaran adalah salah satu teknologi dalam bidang pendidikan yang saat ini sangat berkembang. Media ini akan sangat membantu guru dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nofriyandi dkk. (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, dan bahwa media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Smaldino (Cristian dkk., 2020), media pembelajaran didefinisikan sebagai metode penyampaian informasi yang menggunakan alat bantu dari sumber informasi ke penerima informasi, sehingga penerima dapat memahami maksud dan tujuan dari penyampaian informasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang membantu guru menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga dapat disampaikan dengan baik kepada siswa.

Pembelajaran berbasis Android adalah contoh nyata dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kontemporer yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja (Kuswanto, 2019). Meskipun kemajuan

teknologi ini semakin cepat, masih sangat terbatas untuk digunakan dalam proses pendidikan. Dalam praktiknya, guru biasanya hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar, yang berisi materi dan ilustrasi untuk mengajar siswa. Meskipun baik siswa maupun pendidik memiliki ponsel berbasis Android, penggunaan media tambahan, seperti media berbasis Android atau ponsel, masih jarang digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebagian besar guru dan siswa hanya menggunakan Android untuk bermain game atau mengakses media sosial. Kemajuan teknologi seperti Android harus digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Diharapkan bahwa kehadiran media pembelajaran berbasis Android akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Ini juga akan memungkinkan mereka untuk belajar mandiri kapan saja dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di sekolah adalah media pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan keterlibatan siswa, yang menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, menurut Tarigan dan Siagian (2015). Media pembelajaran mendukung proses pembelajaran secara strategis. Guru dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kelas dengan media yang menarik (Junaidi, 2019).

Menurut wawancara dengan Ibu Masnur Munthe, S. Kom., guru yang mengajar mata pelajaran dasar desain grafis, pembelajaran di dalam kelas dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan slide PowerPoint, buku pelajaran, dan

papan tulis sebagai media, dengan dukungan sumber daya dan perangkat yang tersedia di sekolah. Kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran juga berbeda-beda, menurut data pengolahan angket. Beberapa siswa dapat memahami materi hanya dengan mendengarkan guru mereka menjelaskan, tetapi yang lain perlu mempraktikkannya berulang kali untuk memahaminya. Ini diketahui dari data analisis angket kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa 82,4% siswa akan lebih memahami pelajaran jika praktikum dilakukan. Namun, praktikum terkadang tidak berjalan dengan baik karena fasilitas yang kurang. Misalnya, saat praktikum dijadwalkan di laboratorium komputer, tidak semua peserta didik dapat menggunakannya karena perangkat komputer yang tersedia di sekolah masih sedikit. Guru harus mengarahkan peserta didik agar bergiliran memasuki *lab* untuk melaksanakan praktikum, hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Belum lagi perubahan kurikulum yang mengakibatkan perubahan mata pelajaran dan aktivitas belajar siswa. Akibat adanya perubahan mata pelajaran dan kompetensi dasar dalam kurikulum ini, serta keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran, para pendidik harus merancang sendiri seluruh isi dan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat para pendidik kewalahan dalam menyusun bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat untuk kegiatan belajar siswa. Menurut guru pengampu mata pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) melalui wawancara yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis android sangat penting dilakukan. Hal ini disebabkan juga karena dari penjelasan sebelumnya fasilitas perangkat komputer di sekolah masih kurang memadai.

Berdasarkan data pengolahan angket yang telah diberikan kepada siswa, dari 33 orang siswa seluruhnya sudah menggunakan android. Kondisi ini membuat guru dapat terbantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik kapan pun dan dimana pun. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa 75,8% peserta didik kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dolok Sanggul menghabiskan 3-5 jam menggunakan ponsel android setiap hari, 12,1% menghabiskan 6-8 jam, dan 12,1% lebih dari 8 jam. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru juga menunjukkan bahwa guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran DKV dasar.

Peneliti telah membuat kesimpulan bahwa perlu membuat suatu aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan oleh siswa sebagai alat untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan aktivitas di luar pelajaran kelas. Menurut data yang dikumpulkan, setiap siswa memiliki perangkat android, yang akan sangat membantu dalam pengembangan media berbasis android karena siswa banyak menghabiskan waktu dengan perangkat ini. Dengan demikian, perangkat android ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang fleksibel, efektif, dan efektif. Konten yang terkandung dalam perancangan media elemen Komputer Grafis E8 ini terdiri dari materi, praktikum, dan video pembelajaran yang sangat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran praktik, baik di kelas maupun di luar kelas. Konten juga mencakup kuis evaluasi.

Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 1 Dolok Sanggul”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. SMK Negeri 1 Dolok Sanggul masih kekurangan sarana dan prasarana.
2. Kurikulum telah diubah dari kurikulum 2013 menjadi Implementasi Kurikulum Merdeka. Akibatnya, konten dan media pembelajaran yang diperlukan untuk menerapkan kurikulum baru (kurikulum merdeka) tidak tersedia sebagai pendukung atau alat bantu pembelajaran.
3. Tidak ada alat pembelajaran berbasis android yang digunakan oleh siswa untuk mengajar elemen komputer grafik secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian untuk memastikan peneliti tetap dalam jalur tujuan utama adanya batasan masalah penelitian dalam penelitian ini diperlukan. Karena itu, peneliti memusatkan perhatian penelitian pada aspek-aspek berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada Elemen E8—Komputer Grafis—berdasarkan ATP mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Selama proses pengembangan produk, website kodular digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran android.
3. Siswa di kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Dolok Sanggul adalah subjek penelitian ini.

4. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencakup evaluasi kelayakan dan kebergunaan media.
5. Siswa menerima media secara langsung melalui pengiriman file APK, bukannya melalui playstore.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk media pembelajaran berbasis android cocok untuk elemen E8, yaitu komputer grafik?
2. Apakah efektif untuk menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Dasar DKV pada elemen E8 Komputer Grafis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari batasan dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan:

1. Menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis android untuk komponen E8, yaitu komputer grafik.
2. Menentukan seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar DKV pada elemen E8 Komputer Grafis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun setelah penelitian ini dilakukan diharapkan memiliki kegunaan ataupun manfaat seperti:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android di institusi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat membantu mereka lebih memahami proses pembelajaran.
- b. Diharapkan bahwa guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai masukan dan sumbangan informasi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.
- c. Sekolah dapat menggunakannya sebagai referensi untuk memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian terkait di masa mendatang.