

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang terjadi secara sengaja antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dilakukan guna menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Pencapaian hasil belajar yang memuaskan dapat diperoleh dengan penggunaan media belajar untuk mendukung pembelajaran lebih efektif. Keefektifan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan. Faktor pendukung yang mampu meningkatkan tercapainya kualitas pembelajaran yang memuaskan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Rasam & Sari, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi dan minat yang baru, merangsang siswa agar aktif belajar (Hamalik, 2005).

Salah satu bentuk pengimplementasian teknologi dalam dunia pendidikan terwujud dalam bentuk media pembelajaran. Menurut Muhammadijah dkk, (2023) pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi pada kurikulum merdeka belajar saat ini akan sangat mendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan SMK dalam bentuk sistem gabungan antara teknologi informasi dan komunikasi, prinsip pedagogik dan tujuan pembelajaran. Dalam situs resmi kemdikbud, dijelaskan bahwa dalam kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk melakukan inovasi terkait pembelajaran agar lebih berkualitas sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, yang dalam implementasinya

diberikan 3 pilihan implementasi kurikulum merdeka secara mandiri sesuai dengan Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022, Tahun 2022. Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran dan Keputusan Kepala BSKAP No. 044/044/H/KR/2022, Tahun 2022. Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Tahun Ajaran 2022/2023, antara lain: 1) Mandiri Belajar, yang dimana satuan pendidikan menggunakan kurikulum yang telah digunakan sebelumnya tetapi mengintegrasikan beberapa prinsip kurikulum merdeka pada pelaksanaan proses belajar mengajar dan asesmen. 2) Mandiri berubah, dimana satuan pendidikan memanfaatkan struktur kurikulum merdeka dan mengimplementasikan prinsip kurikulum merdeka pada pelaksanaan proses belajar mengajar dan asesmen. 3) Mandiri Berbagi, dimana satuan pendidikan memanfaatkan struktur kurikulum merdeka, mengimplementasikan prinsip kurikulum merdeka pada pelaksanaan proses belajar mengajar dan asesmen serta kesediaan untuk menyebarkan praktik pengimplementasian kurikulum merdeka kepada satuan pendidikan lain.

Setiap sekolah tentunya mengharapkan siswa yang dapat menguasai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga tentunya mengharapkan hal yang sama karena jenjang SMK berfokus menghasilkan siswa yang siap bekerja setelah lulus. Merujuk pada hasil observasi dan tanya jawab terhadap guru mata pelajaran dasar desain grafis yang penulis lakukan Jumat, 3 Februari 2023 dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan khususnya kelas X TKJ hanya menggunakan buku paket siswa, dan *power point*. Metode

pembelajaran yang dipergunakan guru yaitu dengan metode ceramah maupun penggunaan alat bantu presentasi. Metode pembelajaran yang tidak menarik siswa menyebabkan permasalahan seperti siswa yang memiliki minat kecil dalam kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan kurang memahami materi yang diajarkan. Mengacu pada permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran tentunya dapat mendukung siswa untuk belajar. Guru diharapkan untuk mampu berinovasi dan berkreasi dalam menciptakan variasi belajar yang membuat siswa fokus belajar melalui pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Diera digital sekarang, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan signifikan, salah satu teknologi yang menjadi populer dan digunakan yaitu perangkat mobile seperti *smartphone* berbasis android. Didukung dengan kurikulum merdeka saat ini yang memberikan kesempatan bagi sekolah, siswa, guru mengembangkan proses pembelajaran sehingga tidak membatasi peserta didik menggunakan *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar. Perkembangan teknologi yang pesat telah memungkinkan adanya banyak media pembelajaran baru, seperti media belajar berbasis android. Android sebagai suatu sistem yang banyak dipergunakan pada *smartphone*, tablet, dan perangkat mobile lainnya, memberikan kemudahan aksesibilitas dan portabilitas pada pengguna untuk mengakses media pembelajaran. Perangkat ini memiliki keunggulan seperti kemudahan dalam pengaksesan kapan saja dan di mana saja, dan mempunyai

berbagai fitur yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran (Garcia et al., 2016).

Media pembelajaran berbasis android memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan kemandirian siswa, kemampuan dalam memanfaatkan waktu dalam belajar, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan penggunaan multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan interaksi antara pengguna dan perangkat. Meskipun potensi dan manfaat dari media pembelajaran berbasis android sudah dikenal, namun aplikasi smartphone merupakan inovasi terkini yang belum banyak dipelajari masih terdapat beberapa tantangan dalam pengembangannya (Portelli & Eldred, 2016). Tetapi perancang media belajar berbasis android yang responsif, interaktif, dan mampu diakses pada berbagai jenis perangkat android menjadi suatu kebutuhan yang perlu dipenuhi untuk mendukung kelancaran dalam pembelajaran.

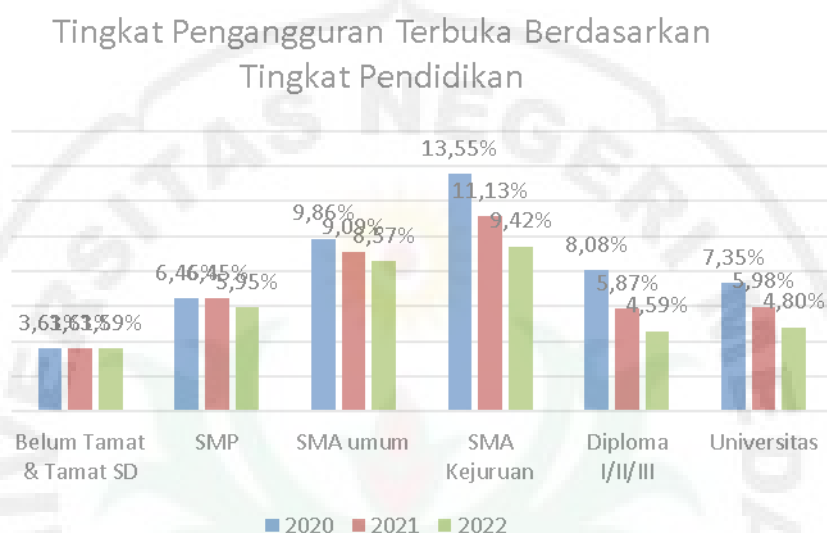
Hasil penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah dengan berbagai mata pelajaran terkait perancangan media pembelajaran berbasis android dinyatakan baik dan layak dimanfaatkan menjadi media belajar. Seperti penelitian oleh (Saputra et al., 2020) di SMA Negeri 2 Muara Badak pada mata pelajaran Fisika diperoleh media dengan kriteria sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Kuswanto, (2020) juga pada mata pelajaran Desain Grafis di kelas X mendapatkan kelayakan yang baik dalam hal penggunaan medianya karena mendapat penilaian yang baik dari pengujian media yaitu para ahli media, ahli desain, ahli materi dan peserta didik sebagai pengguna media.

Penelitian oleh (Amirullah & Susilo, 2018) mengenai pengembangan media pembelajaran mobile learning dengan konsep monera berbasis Android siswa Kelas X SMA/MA yang diuji coba kepada siswa di sekolah SMAN 5 Bekasi mendapatkan kualitas media pembelajaran mobile learning berbasis Android menggunakan konsep monera yang baik dan layak dijadikan sebagai media belajar siswa. Hasil penelitian lain oleh Delfiza et al., (2023) mendapatkan media interaktif dan layak digunakan dengan kategori baik melalui perancangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X di SMKN 1 Koto.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat dipercaya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, namun perlu dipastikan bahwa tentunya terdapat dampak dari pengimplementasian dari penerapan media pembelajaran berbasis android terhadap respon siswa selama pembelajaran. Selain itu belum ada penelitian yang spesifik mengenai mata pelajaran dasar desain grafis terkhusus materi perangkat lunak pengolahan gambar vektor.

Desain grafis menjadi satu dari banyak mata pelajaran yang memiliki perkembangan pesat dalam dunia industri kreatif, sehingga pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis sangat diperlukan. Pertumbuhan kebutuhan akan bidang desain grafis makin hari terus meningkat. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya pembukaan lowongan pekerjaan bidang desain grafis. Hal ini terjadi karena hampir setiap perusahaan, instansi dan kantor-kantor membutuhkan tenaga seorang designer (Valentino & Yudiansyah, 2020). Tetapi realitanya hal ini tidak

sejalan dengan data tingkat pengangguran terbuka lulusan SMK per tahun seperti gambar berikut:



Gambar 3.1 Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan
(Sumber: <https://www.bps.go.id>)

Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tanggal 08 Mei 2023, memperlihatkan persentase pengangguran lulusan SMK yang paling mendominasi di Indonesia. Persentase pengangguran tahun 2020-2022 lulusan SMK menjadi yang tertinggi setiap tahunnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kompetensi atau keahlian lulusan SMK di bidang tertentu. Adapun faktor penyebab permasalahan ini yaitu capaian pembelajaran yang tidak terpenuhi karena kegiatan pembelajaran yang tidak variatif dan kurangnya pemanfaatan teknologi dengan baik sebagai media belajar sehingga para siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran.

Tujuan pelaksanaan penelitian ini tentunya pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android interaktif, praktis digunakan dan mampu membantu siswa mempelajari dasar desain grafis materi perangkat lunak pengolah gambar vektor. Melalui penelitian ini, penulis berharap mampu menyumbangkan

kontribusi dengan pengembangan teknologi pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis android. Dengan demikian peneliti akan melakukan jenis penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan proses belajar mengajar.
2. Kurang maksimalnya pemanfaatan media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pada kegiatan belajar mengajar.
3. Tingginya tingkat pengangguran dari lulusan SMK.
4. Pemanfaatan smartphone Android yang tidak maksimal sebagai media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti menentukan batas-batas masalah dalam penelitiannya untuk menciptakan penelitian yang lebih terarah. Adapun batasan masalah yang ditentukan peneliti antara lain:

1. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan *Platform Kodular*.
2. Materi pelajaran yang di terapkan pada media yaitu KD. 3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor dan KD. 4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor.
3. Uji coba media pembelajaran dasar desain grafis dilaksanakan di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan pada kelas X TKJ.

4. Fokus pengembangan media pembelajaran sampai pada tahap uji kelayakan dan efektifitas penggunaan media saat pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan?
2. Bagaimana efektivitas implementasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam mengembangkan produk adalah:

1. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis android pada dasar desain grafis di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan.
2. Mengetahui efektivitas implementasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diterima melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Android yaitu:

- a. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Menambah pengetahuan pembaca, koleksi artikel ilmiah dan menyumbangkan pemikiran mengenai pengembangan serta efektivitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis.

b. Manfaat Penelitian Secara Praktis

1. Bagi sekolah, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa baik pengetahuan maupun keterampilan dan hal tersebut tentu akan berakibat pada peningkatan kualitas pendidikan sekolah.
2. Bagi pendidik, sebagai masukan ataupun saran untuk memperbaiki mekanisme pembelajaran dengan mengoptimalkan media pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi, mengingat kurangnya media pembelajaran untuk desain grafis.
3. Bagi peserta didik, memudahkan dalam pengaksesan pembelajaran secara mandiri sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan pemahaman pada materi pelajaran.