

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting yang memengaruhi kemajuan suatu bangsa karena pendidikan yang berkualitas akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memainkan peran penting dalam setiap aspek kehidupan, termasuk berpikir, berperilaku, pekerjaan, dan aspek kehidupan lainnya. Tingkat pengaruh pendidikan sangat besar sehingga sistem pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman agar generasi penerus bangsa dapat terbentuk menjadi individu yang terampil, cakap, adaptif, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan yang matang sangat penting untuk mencapai hasil yang terbaik. Hal ini sejalan dengan pandangan Soekidjo Notoatmodjo yang dikutip dalam Rahmat Unton et al. (2022), menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang telah direncanakan untuk mempengaruhi individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan sesuatu yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah yang berfokus pada pendidikan kejuruan. SMK memiliki peran strategis dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan siap kerja, karena dirancang untuk mengarahkan siswa agar dapat langsung terjun ke dunia kerja dengan bekal pengalaman dan keterampilan yang memadai. Proses pembelajaran di SMK bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki kompetensi yang sesuai

dengan tuntutan industri. Dengan demikian, kualitas lulusan menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pendidikan kejuruan (Hasanah, 2021).

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kurikulum karena kurikulum memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Kurikulum menetapkan tujuan dan standar yang harus dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran, sehingga memastikan bahwa pendidikan yang diberikan bersifat konsisten dan terstruktur. Dengan adanya kurikulum, guru memiliki panduan yang jelas dalam merencanakan dan mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, kurikulum juga berfungsi untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia nyata dengan membekali mereka pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan. Kurikulum yang baik harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman agar pendidikan tetap relevan dan efektif.

Pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan Kurikulum Merdeka Pusat Keunggulan (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan kemandirian dan keaktifan siswa dalam proses belajar, mendorong mereka untuk lebih berperan aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam menentukan metode dan bahan pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing.

Namun, transformasi ini tidak lepas dari tantangan, baik bagi peserta didik maupun guru. Salah satu tantangan yang muncul adalah perubahan dalam struktur materi fotografi. Pada kurikulum sebelumnya, fotografi diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai teknik, estetika, dan aspek teknis dalam pengambilan gambar. Akan tetapi, dalam Kurikulum Merdeka, fotografi dasar tidak lagi berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan sebagai elemen materi dalam mata pelajaran seperti Dasar-dasar Komunikasi Visual (DKV). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interdisipliner dan kontekstual, sejalan dengan kebutuhan industri kreatif yang menuntut keterampilan lintas disiplin serta penerapan praktis dalam berbagai konteks.

Berdasarkan ATP mata pelajaran Fotografi Dasar yang mencakup pemahaman tentang sejarah, peralatan, dan komposisi fotografi, serta keterampilan memotret menggunakan teknik dasar fotografi indoor maupun outdoor, serta penerapan pekerjaan akhir berupa editing fotografi, maka capaian pembelajarannya (CP) adalah peserta didik mampu memahami konsep dasar fotografi dan mengaplikasikan teknik-teknik dasar dalam proses pemotretan serta penyuntingan hasil foto secara mandiri. Tujuan pembelajarannya (TP) lebih terfokus pada tahapan-tahapan yang lebih spesifik, seperti: menjelaskan sejarah fotografi, mengenal dan menggunakan peralatan fotografi dengan tepat, memahami prinsip komposisi, mempraktikkan teknik pemotretan di dalam dan luar ruangan, serta menerapkan proses editing foto sebagai bagian dari penyelesaian karya fotografi.

Dengan pencapaian TP secara bertahap, peserta didik diharapkan mampu mencapai kompetensi secara menyeluruh sesuai dengan CP yang ditetapkan.

Fotografi yang terintegrasi dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih efisien dan relevan. Siswa tidak hanya menguasai teknik fotografi secara spesifik, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam mendukung narasi visual, desain, dan komunikasi secara menyeluruh. Penelitian oleh Fitra (2023) dalam *jurnal Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern* menunjukkan bahwa pendekatan integratif ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menekankan kolaborasi antardisiplin dan kesiapan siswa dalam menghadapi tuntutan pasar kerja yang semakin dinamis.

Fotografi Dasar memiliki peran strategis dalam mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual pada Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk memberikan keleluasaan bagi siswa dalam mengembangkan minat, bakat, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Fotografi dasar tidak hanya mengajarkan aspek teknis seperti komposisi gambar, pencahayaan, perspektif, dan teknologi kamera, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan melalui visual. Dalam konteks DKV, materi ini membantu siswa memahami prinsip-prinsip visual yang esensial dalam berkomunikasi secara efektif, baik untuk periklanan, branding, maupun media digital. Selain itu, penguasaan teknik fotografi memungkinkan siswa berinovasi dalam proyek-proyek desain, termasuk portofolio, konten media sosial, dan visual branding. Sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka yang mendorong kebebasan belajar dan pembentukan profil pelajar Pancasila, fotografi dasar mendukung pengembangan

keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkomunikasi visual. Keterampilan ini semakin relevan di era digital, di mana visualisasi menjadi cara utama dalam menyampaikan informasi dan gagasan. Oleh karena itu, fotografi dasar tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan teknik, tetapi juga sebagai fondasi untuk memahami dan mengembangkan ide-ide kreatif di berbagai media visual sesuai dengan kompetensi abad 21.

Perkembangan teknologi saat ini memiliki kaitan yang erat dan signifikan dengan proses pembelajaran, menciptakan transformasi besar dalam dunia pendidikan. Teknologi telah memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses melalui *platform* digital seperti *e-learning* dan aplikasi berbasis web atau mobile. Misalnya, *platform* seperti *Google Classroom* memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Gulo et al. (2025) dalam *jurnal Education and Development*, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas, sehingga memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor* menjadi solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, khususnya pada materi Fotografi Dasar.

Android, sebagai *platform* yang sangat populer dan digunakan secara luas di seluruh dunia, menawarkan potensi besar dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan *android* sebagai basis media

pembelajaran memberikan keuntungan keterjangkauan yang luas, mengingat beragamnya harga perangkat *android* dan aksesibilitasnya kepada berbagai kalangan. Fleksibilitas *android* memungkinkan pengembang untuk menciptakan konten interaktif dengan memanfaatkan layar sentuh, sensor-sensor perangkat, dan integrasi dengan aplikasi lainnya. Kemampuan multimedia *android* juga memungkinkan penggunaan berbagai jenis media seperti gambar, audio, video, dan animasi, sehingga konten pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, koneksi *internet* yang tersedia pada perangkat *android* memungkinkan akses ke konten *online*, kolaborasi antar pengguna, dan integrasi dengan *platform* pembelajaran digital lainnya. Dengan terus berkembangnya teknologi *android*, penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *android* menjadi krusial untuk mengoptimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pembelajaran di era digital ini.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan banyak digunakan oleh masyarakat adalah *smartphone*. *Smartphone*, yang sering disebut sebagai ponsel pintar, adalah perangkat komunikasi yang tidak hanya memungkinkan komunikasi jarak jauh tetapi juga memiliki berbagai fungsi tambahan saat terhubung ke *internet*, seperti mencari informasi melalui berbagai *website* dan *blog*. *Smartphone* dapat diinstal dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran, yang memungkinkan guru untuk memanfaatkannya dalam proses pengajaran. Pendidik dapat menggunakan *smartphone* untuk mentransfer ilmu kepada siswa melalui berbagai metode, seperti mengirimkan link *website*, *blog*, atau aplikasi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Sebagai media pembelajaran, *smartphone* juga memiliki potensi untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun ada kemungkinan dampak negatif terhadap minat belajar jika penggunaannya tidak dikelola dengan baik. Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan semakin meluas di kalangan siswa. Larasati & Nikmah (2020) melaporkan bahwa 85% siswa di sekolah tersebut memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu belajar. Sementara itu, 15% siswa lainnya menggunakan *smartphone* dengan cara yang berbeda, yang tidak secara langsung berhubungan dengan kegiatan belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa *smartphone*, dengan berbagai kemampuannya, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika digunakan secara efektif. Perangkat ini menyediakan fungsi-fungsi seperti kalender, buku alamat, kalkulator, dan catatan, yang menjadikannya alat yang berguna dalam proses pembelajaran. Selain itu, *smartphone* memberikan akses tanpa batas waktu untuk mempelajari materi, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sari, 2022). Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu belajar, siswa dapat mengoptimalkan proses pendidikan mereka dan meningkatkan hasil belajar.

Di sisi lain, teknologi juga berperan penting dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran tradisional seperti buku teks, papan tulis, dan gambar statis telah berevolusi menjadi media digital yang dinamis, seperti video animasi, simulasi interaktif, dan aplikasi berbasis *android*. Media pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penelitian oleh Ariandini & Ramly (2023) menunjukkan

bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena menggabungkan teks, gambar, dan suara yang saling melengkapi. Dengan memanfaatkan *MIT App Inventor*, pengembang dapat merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan materi Fotografi Dasar, seperti simulasi penggunaan kamera, teknik pencahayaan, dan komposisi visual, yang sulit disampaikan melalui media konvensional.

Selain itu, teknologi juga memungkinkan personalisasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Penelitian oleh Sartika & Desriwita (2020) dalam *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipersonalisasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *MIT App Inventor*, sebagai platform pengembangan aplikasi *android* yang user-friendly, memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat siswa. Misalnya, aplikasi dapat dirancang dengan fitur adaptif yang menyesuaikan tingkat kesulitan materi berdasarkan kemajuan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Dalam konteks materi Fotografi Dasar, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan media konvensional. Fotografi adalah bidang yang sangat visual dan teknis, sehingga memerlukan media yang dapat menampilkan contoh langsung, simulasi, dan latihan interaktif. Media konvensional seperti buku dan PowerPoint tidak mampu menyajikan dinamika

perubahan pencahayaan, komposisi, atau efek lensa secara real-time. Dengan memanfaatkan *MIT App Inventor*, media pembelajaran dapat menyediakan fitur interaktif seperti video tutorial, latihan praktik virtual, dan kuis, yang memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi yang kompleks (Deli et al., 2023). Selain itu, aplikasi berbasis *android* juga dapat mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat bereksperimen dengan berbagai teknik fotografi secara virtual sebelum melakukan praktik langsung.

Dengan demikian, teknologi telah mentransformasi proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor* pada materi Fotografi Dasar tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui personalisasi, kolaborasi, dan penerapan praktis. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, pendidikan dapat lebih siap menghadapi tantangan masa depan dan mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang relevan di era digital. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran Fotografi Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al. (2022) dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan *MIT App Inventor* di SMKS Kesehatan Paluta Husada. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas XI di SMKS Kesehatan Paluta Husada yang valid, praktis, dan efektif menggunakan *MIT App Inventor* dan

beberapa software pendukung. Hasil dari penelitian media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berbasis *android* ini mendapatkan nilai uji validitas dengan nilai rata-rata 0,81 dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas dengan nilai rata-rata 0,84 dengan kategori sangat praktis, dan uji efektivitas dengan nilai rata-rata 0,93 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji produk, media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor* telah terbukti valid, praktis, dan efektif.

Di samping itu, Jannah et al. (2021) telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk mata pelajaran sejarah di SMK N 2 Panyabungan, dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan *MIT App Inventor* Berbasis *android* di SMK N 2 Panyabungan. Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami lebih dalam tentang sejarah dengan cara mengulang pembelajaran, mengerjakan latihan, dan menonton video yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran sejarah berbasis *android*. Dengan hasil uji validitas sebesar 0,83 yang dinyatakan valid, hasil uji kepraktisan sebesar 0,90 yang dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji efektivitas sebesar 0,83 yang dinyatakan efektif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *android* ini valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, yaitu Ibu Astrid Averty Luciandra Siregar, S.Pd., diketahui bahwa sistem pembelajaran yang saat ini digunakan (*current system*)

masih mengandalkan media konvensional seperti *slide PowerPoint*, buku pelajaran, dan papan tulis. Meskipun sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah telah dimanfaatkan secara maksimal, media pembelajaran tersebut cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif. Hal ini menjadi kendala utama, terutama dalam penyampaian materi Fotografi Dasar yang menuntut visualisasi nyata dan praktik langsung. Fotografi merupakan bidang yang sangat visual dan teknis, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan contoh langsung, simulasi, serta latihan yang bersifat interaktif. Media konvensional seperti buku dan *PowerPoint* tidak mampu menampilkan dinamika perubahan pencahayaan, pengaturan komposisi, maupun efek dari penggunaan lensa secara *real-time*. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar fotografi.

Menurut penelitian oleh Deli et al. (2023) dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar fotografi karena menyediakan simulasi dan visualisasi yang lebih mendalam. Dengan adanya fitur interaktif seperti video tutorial, latihan praktik virtual, dan kuis, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang kompleks.

Selain keterbatasan media interaktif, ketidaksesuaian media dengan gaya belajar siswa juga menjadi masalah yang signifikan. Siswa di era digital, yang sering disebut sebagai *digital natives*, cenderung lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disajikan melalui media digital, seperti aplikasi atau *platform* berbasis *android*. Generasi ini telah terbiasa dengan teknologi dalam

kehidupan sehari-hari, sehingga media pembelajaran konvensional seperti buku dan PowerPoint dinilai kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Penelitian oleh Faturrokhman (2024) dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *android*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena sesuai dengan preferensi dan kebiasaan mereka. Media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian dan keaktifan siswa.

Berdasarkan data hasil pengolahan angket, kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran juga bervariasi. Sebagian siswa dapat memahami materi hanya dengan mendengarkan penjelasan guru di kelas, sementara sebagian lainnya membutuhkan praktik berulang kali untuk mencapai pemahaman yang sama. Hasil analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 73,68% peserta didik lebih memahami materi pembelajaran jika dilakukan melalui praktikum. Namun, ketersediaan fasilitas laboratorium khusus fotografi yang belum memadai menjadi kendala utama. Guru harus mengarahkan peserta didik untuk bergiliran melaksanakan praktikum di luar ruang kelas, yang pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Perubahan kurikulum juga menambah kompleksitas tantangan yang dihadapi. Perubahan ini mengakibatkan penyesuaian pada mata pelajaran dan kegiatan belajar peserta didik. Dikarenakan adanya perubahan mata pelajaran dan kompetensi dasar dalam kurikulum ini, serta bahan dan media pembelajaran yang

masih terbatas, pendidik harus merancang sendiri semua konten dan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut membuat pendidik kewalahan dalam menyusun materi dan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik. Menurut guru pengampu mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual melalui wawancara yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis *android* sangat penting dilakukan. Hal ini didukung oleh fakta bahwa fasilitas perangkat komputer di sekolah masih kurang memadai, sehingga media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadi solusi alternatif yang efektif.

Dengan demikian, kendala utama yang dihadapi selama ini meliputi keterbatasan media interaktif, ketidaksesuaian media dengan gaya belajar siswa, kurangnya fasilitas praktikum, serta dampak perubahan kurikulum yang mengharuskan guru merancang media pembelajaran secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *MIT App Inventor* pada materi Fotografi Dasar dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran Fotografi Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pada proses observasi yang dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga kali selama jam pembelajaran, terlihat bahwa dari total 19 siswa, hanya 2 hingga 7 siswa yang aktif belajar dan bertanya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini menunjukkan kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran, yang dapat mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Sebagian besar siswa lainnya lebih sibuk dengan aktivitas lain seperti mengobrol dan bermain ponsel. Selain itu, analisis dari Daftar Nilai Bulanan menunjukkan penurunan signifikan dalam pemahaman dan penguasaan materi Fotografi Dasar. Data dari Daftar Nilai Bulanan Ke-1 Genap 2023/2024 menunjukkan bahwa 58% siswa tidak mencapai KKM, sedangkan pada Daftar Nilai Bulanan Ke-2 Genap 2023/2024, jumlah siswa yang tidak mencapai KKM meningkat menjadi 63%. Pada Daftar Nilai Bulanan Ke-3 Ganjil 2023/2024, persentase siswa yang tidak mencapai KKM bahkan mencapai 68%. Rata-rata total selama tiga bulan adalah 63% siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui wawancara dan data nilai siswa yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual, guru pengampu mata pelajaran fotografi dasar menyatakan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa serta peningkatan nilai mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual terkhusus materi fotografi dasar.

Diketahui pula melalui angket yang diberikan kepada siswa ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang mengulang materi yang telah dibahas di sekolah saat berada di rumah. Berdasarkan hasil survei, 57,9% siswa jarang mengulang materi pelajaran di rumah, 26,3% siswa sering mengulang materi pelajaran di rumah, dan 15,8% siswa tidak pernah mengulang materi pelajaran di rumah. Kondisi ini menyebabkan penurunan pemahaman dan penguasaan materi Fotografi Dasar, yang tercermin dalam data daftar nilai bulanan siswa yang diberikan oleh

guru pengampu. Data ini menyoroti pentingnya pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang lebih efektif, seperti media pembelajaran berbasis *android*, untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi secara lebih baik.

Diketahui juga dari data pengolahan angket yang diberikan kepada siswa, dari 19 orang siswa seluruhnya sudah menggunakan *android*. Kondisi ini membuat guru dapat terbantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik kapan pun dan dimana pun. Dari hasil angket yang telah dilakukan, diperoleh 73,7% peserta didik kelas X DKV di SMK Swasta Gajah Mada Medan menghabiskan waktu lebih dari 8 jam dalam sehari menggunakan ponsel *android*, dan sisa 26,3% peserta didik menghabiskan waktu 4 sampai 7 jam dalam sehari menggunakan ponsel *android*. Menurut penelitian oleh Sari (2022), durasi penggunaan *smartphone* yang signifikan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada ponsel *android*, siswa dapat mengakses berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mereka di luar jam pelajaran formal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pengampu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* belum diterapkan dalam materi Fotografi Dasar. Observasi juga mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang dominan selama jam pelajaran adalah ceramah. Penelitian oleh Lontoh & Sihombing (2020) menunjukkan bahwa metode ceramah sering kali tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berinteraksi atau mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Metode ini cenderung mengurangi

partisipasi aktif siswa dan dapat menyebabkan mereka merasa kurang terlibat serta lebih mungkin mengalami kebosanan (Lontoh & Sihombing, 2020). Data observasi mencatat bahwa beberapa siswa tampak mengantuk atau tidur selama proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyarankan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengandalkan ceramah mungkin tidak optimal dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Faktor tambahan yang mempengaruhi situasi ini adalah penerapan kurikulum merdeka belajar yang mendorong peserta didik untuk lebih banyak belajar secara mandiri. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melihat terdapat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan lebih fleksibel serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran akan dirancang menggunakan *website MIT App Inventor*. *MIT App Inventor* adalah aplikasi *web* sumber terbuka asli yang disediakan oleh *Google*, dan sekarang dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Penulis memilih menggunakan ini karena pembuatan aplikasi *android* tidak banyak menggunakan *coding* pada *MIT App Inventor* lebih ke *drag* dan *drop* sehingga tidak terlalu sulit. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Fotografi Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum ada media pembelajaran berbasis *android* sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik pada elemen Fotografi Dasar.
2. Terjadinya perubahan Kurikulum dari Kurikulum 2013 menjadi Implementasi Kurikulum Merdeka, yang mengakibatkan kurangnya konten dan media pembelajaran pada penerapan kurikulum yang baru (kurikulum merdeka) sebagai media pendukung atau alat bantu belajar.
3. Pada proses observasi langsung yang dilakukan peneliti sebanyak tiga kali selama jam pembelajaran, terlihat bahwa siswa kurang aktif dan jarang bertanya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik mereka.
4. Siswa kurang memahami dan menguasai materi Fotografi Dasar. Selama tiga bulan, terjadi penurunan nilai siswa yang signifikan. Berdasarkan data dari Daftar Nilai Bulanan Ke-1 Genap 2023/2024, sebanyak 58% siswa tidak mencapai KKM, Daftar Nilai Bulanan Ke-2 Genap 2023/2024, sebanyak 63% siswa tidak mencapai KKM, dan Daftar Nilai Bulanan Ke-3 Ganjil 2023/2024, sebanyak 68% siswa tidak mencapai KKM, ditemukan bahwa rata-rata total dalam 3 bulan yaitu 63% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar permasalahan yang akan dikaji lebih terarah, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan *website MIT App Inventor* dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Swasta Gajah Mada Medan.
3. Berdasarkan ATP mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, penelitian ini dibatasi pada Elemen 7 yaitu Fotografi Dasar, dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yaitu memahami sejarah, peralatan, dan komposisi fotografi, serta memotret sesuai dengan Teknik dasar Fotografi *indoor/outdoor*. Selain itu, peserta didik juga diharapkan untuk memahami penerapan pekerjaan akhir editing Fotografi.
4. Media diberikan langsung kepada siswa melalui pengiriman *file*, tidak melalui *playstore*.
5. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *android* menggunakan *website MIT App Inventor* dalam pengembangan produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah serta batasan masalah maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil produk media pembelajaran berbasis *andorid* yang dikembangkan menggunakan *MIT App Inventor* pada elemen 7 materi Fotografi Dasar di SMK Swasta Gajah Mada Medan?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *android* sebagai media pembelajaran pada elemen E7 materi Fotografi Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dikembangkan pada elemen E7 Fotografi Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil produk media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan menggunakan *MIT App Inventor* pada elemen 7 materi Fotografi Dasar di SMK Swasta Gajah Mada Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* sebagai sarana pembelajaran pada elemen E7 materi Fotografi Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada elemen E7 materi fotografi dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa manfaat penelitian, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi pengembangan media ajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran guru untuk membuat alternatif media ajar yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengajar materi Fotografi Dasar serta materi pelajaran lainnya secara umum.
- c. Bagi sekolah, menjadi bahan referensi untuk memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android*.
- d. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kedepannya untuk melakukan penelitian terkait lebih lanjut.