

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas di mana seseorang berusaha untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan melibatkan dua pihak, yakni siswa dan guru (Hilir, 2021). Guru adalah sumber utama dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Pemahaman siswa tergantung pada kemampuan guru dalam menjelaskan materi. Keterlibatan dan minat siswa juga sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Guru perlu menjalankan peran sebagai fasilitator bagi siswa, khususnya dalam pemanfaatan beragam sumber belajar agar dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menghindari kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar (Kosara & Hidayati, 2023). Selain itu, guru juga perlu mendorong siswa untuk belajar mandiri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memberikan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuannya. Penggunaan perangkat teknologi, seperti komputer, *smartphone*, Internet, dan perangkat lunak pendidikan, menjadi sarana penting untuk meningkatkan hal tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, minat baca siswa kini beralih dari versi cetak ke versi digital. Hal ini menuntut guru untuk mempertimbangkan pemanfaatan teknologi di dalam kelas guna mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar lebih terhubung dengan kehidupannya. Guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan berbagai teknologi pada kegiatan pembelajaran. Munculnya *mobile learning* dapat digunakan sebagai tambahan dalam proses pembelajaran dan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara fleksibel (Ardiansyah & Nana, 2020). Guru dapat memanfaatkan *mobile learning* sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyajikan materi serta meningkatkan motivasi dan minat baca siswa.

Dengan memanfaatkan *mobile learning*, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan preferensi serta gaya belajar siswa. Melalui penggunaan *mobile learning*, guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal digunakan oleh guru dikarenakan keterbatasan fasilitas media (Maulana & Nasir, 2022). Padahal teknologi dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran sebagai alat efektif untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga memberi kesempatan pada siswa untuk memperdalam pemahaman dengan cara mengulang materi di luar jam sekolah.

Siswa yang saat ini tengah menempuh pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan Generasi Z. Berdasarkan teori generasi (*generation theory*) yang dikemukakan Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall, Penguin (2004) dalam (Fietroh, 2023), menjelaskan Generasi Z adalah yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 dan disebut sebagai *iGeneration*, Generasi Net, atau Generasi Internet. Generasi Z atau Gen Z tumbuh seiring dengan munculnya inovasi teknologi, seperti penggunaan *smartphone* dan Internet yang membuat kehidupan mereka sangat bergantung pada teknologi.

Gen Z memandang penggunaan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan. Sehingga, hal tersebut memberikan pengaruh besar terhadap perilaku, gaya hidup, cara belajar, serta karakter mereka (Habibah dkk., 2019). Siswa Gen Z memiliki karakteristik gaya belajar, seperti cenderung menginginkan petunjuk yang jelas dalam pembelajaran, lebih memilih belajar secara mandiri dengan menggunakan teknologi, serta mengandalkan Internet dan media sosial sebagai sumber utama dalam melakukan riset (Nicholas, 2020)

Sementara itu, *smartphone* telah menjadi salah satu perangkat teknologi yang umum digunakan oleh siswa Gen Z. Sebagian besar siswa di sekolah cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan mengakses media sosial, hal ini dapat menyebabkan konsentrasi belajar mereka terganggu. Terkadang, siswa juga menggunakan *smartphone* untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran, meskipun penggunaannya terbatas hanya untuk mencari informasi tertentu. Dengan

demikian, pemanfaatan *smartphone* sebagai pengembangan media pembelajaran di sekolah dapat menjadi solusi efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang dinamis untuk siswa Generasi Z.

SMKN 1 Jakarta adalah sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di Jl. Budi Utomo No. 7 Jakarta Pusat. SMKN 1 Jakarta memiliki beberapa konsentrasi keahlian atau jurusan, salah satunya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Konsentrasi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan jurusan yang berada di bawah bidang keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif serta menjadi salah satu jurusan di SMKN 1 Jakarta yang dibuka pada tahun ajaran 2022/2023. Setelah masa pandemi COVID-19 berakhir, pada pertengahan tahun 2022 pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMKN 1 Jakarta telah kembali pada kebijakan pembelajaran secara tatap muka. Kemudian, mulai tahun ajaran 2023 SMKN 1 Jakarta telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar yang digunakan oleh SMKN 1 Jakarta khususnya kelas XI DKV, terdapat mata pelajaran kejuruan, yaitu Kompetensi Keahlian (KK) yang didalamnya memuat elemen atau materi tentang Prinsip Dasar Desain. Prinsip Dasar Desain, yakni cakupan materi pembelajaran 9 Prinsip Dasar Desain meliputi kesatuan, keseimbangan, komposisi, proposi, irama, penekanan, kesederhanaan, kejelasan, serta ruang. Materi ini merupakan salah satu materi yang dipelajari siswa kelas XI DKV di awal pembelajaran semester ganjil. Materi Prinsip Dasar Desain sangat penting dipelajari bagi siswa karena sebagai landasan dari pengembangan keterampilan dan pemahaman dalam bidang desain.

Dari hasil wawancara dengan kepala program keahlian sekaligus guru produktif DKV SMKN 1 Jakarta yakni, bapak Dedy Subroto, S.Pd. penggunaan media pembelajaran di SMKN 1 Jakarta khususnya pada konsentrasi keahlian Desain Komunikasi Visual kelas XI masih terbatas, belum bervariasi, dan belum dipergunakan secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton seperti penggunaan media PowerPoint, aplikasi Google Classroom, serta video YouTube untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga lebih menekankan pada praktek daripada memperdalam materi, karena menurut Pak Dedy siswa bisa secara mandiri mencari dan membaca materi

pelajaran dari berbagai sumber seperti buku atau Internet. Materi pembelajaran hanya diberikan oleh guru secara singkat di awal kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah sebagai pengenalan, sehingga siswa hanya sedikit memperoleh pengetahuan teori terutama terkait pada materi Prinsip Dasar Desain. Selain itu, menurut beliau minat baca dari siswa kelas XI DKV juga tergolong rendah karena kurangnya motivasi untuk membaca materi pembelajaran, sehingga menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran.

Pak Dedy mengatakan bahwa siswa kelas XI DKV merupakan bagian dari Gen Z yang cenderung menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pembelajaran di sekolah. Namun, penggunaan *smartphone* belum optimal digunakan sebagai media pembelajaran karena keterbatasan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Disamping itu, di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta juga belum tersedia alternatif media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis platform Android yang fleksibel dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Disisi lain, dari hasil wawancara dengan 6 orang siswa kelas XI DKV, yakni Aliya Ananda, Ammar Estiawan Prapta, Aurelle Jean Azarel, Mohammad Fahri Hermus, Muhammad Raditya Kusnandi, dan Sindy Khoirun Nisa. Didapatkan bahwa 5 siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android, sedangkan salah satu siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi iOS. Dari ke-6 siswa tersebut mengakui bahwa mereka sangat sering menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari termasuk saat belajar di kelas. Namun, penggunaan *smartphone* belum digunakan secara optimal, karena mereka lebih menggunakannya untuk mengakses informasi diluar pembelajaran, seperti bermain *game* dan media sosial. Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran Kompetensi Keahlian (KK) hanya terbatas untuk mencari informasi melalui Internet yang teorinya tidak disampaikan secara lengkap oleh guru. Selain itu, menurut mereka penggunaan media pembelajaran melalui *smartphone* juga masih kurang bervariasi dan terbatas, seperti masih menggunakan aplikasi Google Classroom untuk mengirim tugas dan video YouTube untuk membantu dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, siswa sering menghadapi beberapa kendala, terutama

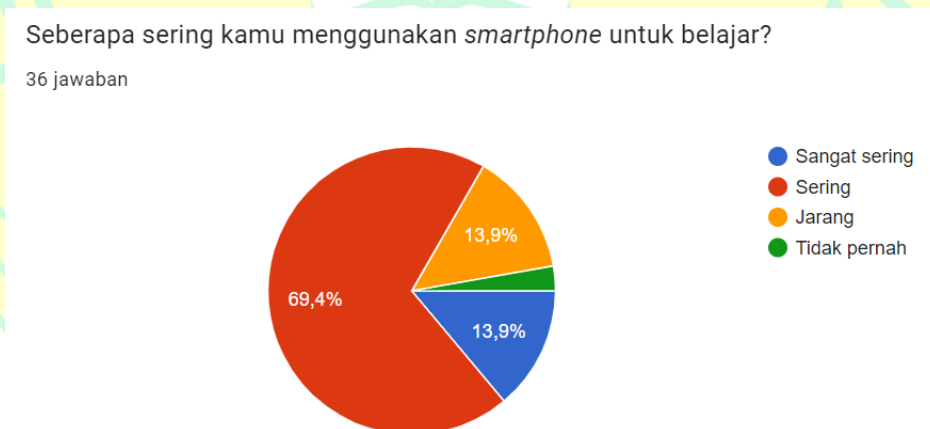
terkait dengan ketersediaan koneksi Internet karena mayoritas media pembelajaran hanya dapat diakses secara *online*.

Dengan didukung hasil survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 36 siswa kelas XI DKV, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1, Diketahui bahwa mayoritas siswa kelas XI DKV dengan persentase 83,3% atau 30 siswa menggunakan jenis *smartphone* dengan sistem operasi Android.



Gambar 1.1 Diagram Hasil Survei I Siswa Kelas XI DKV

Selain itu, sebanyak 13,9% atau 5 siswa menyatakan sangat sering dan 69,4% atau 25 siswa menyatakan sering menggunakan *smartphone* untuk belajar baik dalam pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah. Hasil survei dapat dilihat pada Gambar 1.2.



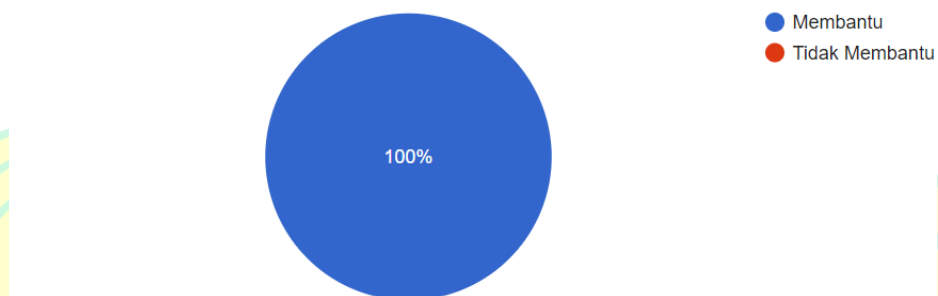
Gambar 1.2 Diagram Hasil Survei II Siswa Kelas XI DKV

Dengan demikian, dilihat pada Gambar 1.3, sebanyak 100% atau 36 siswa menyatakan bahwa *smartphone* dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengembangkan media

pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa dengan menggunakan aplikasi Android, sehingga potensi penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran dapat dimaksimalkan.

Apakah *smartphone* dapat membantumu dalam pembelajaran?

36 jawaban



Gambar 1.3 Diagram Hasil Survei III Siswa Kelas XI DKV

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Ini mendukung pembelajaran mandiri di luar jam sekolah dan memberikan fleksibilitas bagi siswa. Materi pembelajaran dapat disajikan secara interaktif dan menarik, sehingga memudahkan pemahaman, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan minat baca bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga dapat mengajarkan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menyikapi perubahan dengan cepat, serta dapat memiliki pengalaman baru mengikuti perkembangan tren globalisasi yang semakin bersifat sederhana.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Prinsip Dasar Desain Untuk Kompetensi Keahlian Kelas XI DKV di SMKN 1 Jakarta".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, belum bervariasi, dan belum dipergunakan secara maksimal pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian kelas XI DKV.

2. Pembelajaran materi Prinsip Dasar Desain hanya disampaikan secara singkat pada awal pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa kurang mendapatkan pengetahuan teori.
3. Rendahnya minat baca siswa kelas XI DKV karena kurangnya motivasi untuk membaca materi pembelajaran.
4. Penggunaan *smartphone* masih belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri karena keterbatasan guru dalam pembuatan media pembelajaran.
5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian khususnya materi Prinsip Dasar Desain di SMKN 1 Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Materi yang akan dibahas pada media pembelajaran adalah Prinsip Dasar Desain dalam mata pelajaran Kompetensi Keahlian di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.
2. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan menggunakan *software* Adobe Animate dengan *ActionScript* 3.0 menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall yang disesuaikan dengan penyederhanaan menjadi 6 tahap.
3. Penelitian hanya dilakukan hingga uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan responden.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah "Bagaimana cara mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Android pada materi Prinsip Dasar Desain untuk Kompetensi Keahlian kelas XI DKV di SMKN 1 Jakarta?"

1.5 Tujuan Penelitian

Dari hasil rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Kompetensi Keahlian khususnya materi Prinsip Dasar Desain yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas XI DKV di SMKN 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut :

1. Peneliti mendapatkan pengalaman dan keterampilan dalam melakukan penelitian pengembangan serta dalam penggunaan teknologi untuk pendidikan.
2. Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, lebih kreatif, sederhana, fleksibel, dan mudah diakses, baik untuk guru maupun siswa.
3. Menambah fungsionalitas *smartphone* Android yang digunakan oleh siswa terutama dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
4. Mendukung inovasi dalam penyediaan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
5. Dapat bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas kegiatan belajar mengajar di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMKN 1 Jakarta.
6. Membangun hubungan yang lebih erat antara Universitas Negeri Jakarta dengan sekolah yang dapat meningkatkan kualitas kerjasama dan layanan pendidikan.
7. Meningkatkan citra Universitas Negeri Jakarta dalam mendukung penelitian dan pengembangan teknologi untuk pendidikan yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
8. Memberikan referensi penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.