

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah lanjutan dari tingkatan SMP, MTs, atau sederajatnya. SMK menjadi salah satu jenjang pendidikan menengah yang banyak diminati masyarakat serta sudah banyak didirikan dan tersebar luas di Indonesia. SMK Negeri 1 Jakarta merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berlokasi di Jalan Budi Utomo No.7, Jakarta Pusat. Pada mulanya kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Jakarta yaitu Kurikulum 2013, namun sesuai dengan SK Kemdikbud Nomor 56/M/2022 perubahan kurikulum di semua jenjang pendidikan menjadi Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2022/2023. SMKN 1 Jakarta memiliki beberapa konsentrasi keahlian di dalamnya, termasuk Desain Komunikasi Visual.

Sesuai dengan SK Kemdikbud Nomor 024/H/SK/2022, pada Kurikulum Merdeka Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual merupakan konversi dari Kompetensi Keahlian Multimedia yang diatur dalam Perdirjen Dikdasmen Nomor 06/D.D5/KK/2018. Di SMKN 1 Jakarta implementasi Kurikulum Merdeka dimulai pada kelas 11, sehingga kelas 12 masih menggunakan Kurikulum 2013. Konsentrasi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) mempelajari tentang konsep seni dan desain grafis, yang meliputi tipografi, animasi, ilustrasi, dan lainnya. Pada Kurikulum Merdeka, konsentrasi keahlian DKV terdapat salah satu mata pelajaran wajib yang fokus dengan keahlian yang diambil disebut Kompetensi Keahlian.

Kompetensi Keahlian merupakan mata pelajaran kelas 11 yang mempelajari materi serta praktik lebih mendalam dan mendetail terhadap konsentrasi keahlian yang diambil. Pada konsentrasi keahlian DKV, mata pelajaran Kompetensi Keahlian berfokus pada materi seni, dan desain secara visual beserta dengan praktik secara langsung. Materi yang terdapat pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian meliputi prinsip desain, pengenalan *software*, desain logo, fotografi, videografi, dan desain web. Pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian menggunakan metode

pembelajaran berupa ceramah dan model pembelajaran *project-based learning*.

Metode ceramah dilakukan saat awal pembelajaran untuk memperkenalkan materi baru pada siswa, kemudian jika siswa sudah memahami dan mengerti mengenai materi tersebut maka dilanjutkan dengan praktik langsung. Sedangkan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam kelas. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berkolaborasi dan meningkatkan kemampuan dalam menganalisis dan memberikan sebuah solusi atas permasalahan yang ada (Amsal Alhayat, 2023). Metode dan model yang digunakan dalam pembelajaran memang cocok diimplementasikan pada jenjang pendidikan SMK. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan media atau alat untuk membantu dalam menjelaskan materi atau informasi kepada siswa yang disebut dengan media pembelajaran.

Media yang digunakan guru pada proses pembelajaran mata pelajaran Kompetensi Keahlian yaitu *powerpoint*, proyektor, video pembelajaran, *e-modul*, serta pemberian latihan soal menggunakan *Microsoft Word* ataupun *Google Classroom*. Media pembelajaran sendiri dapat berupa media pembelajaran konvensional atau media pembelajaran ICT (*Information, Communication, and Technology*). Media pembelajaran konvensional adalah media yang dalam penggunaannya tidak menggunakan program/aplikasi seperti buku, alat peraga, dan media lainnya yang dapat dipegang secara langsung. Sedangkan media pembelajaran ICT adalah media yang memanfaatkan teknologi berupa program atau aplikasi tertentu, media ini dapat berupa video pembelajaran, *games digital*, *e-book*, aplikasi pendidikan, dan lainnya.

Saat melakukan wawancara bapak Dedy Subroto selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual mengatakan bahwa setelah selesai pandemi Covid-19 siswa lebih sering bergantung pada *gadget*-nya di dalam kelas, bahkan penggunaan *smartphone* meningkat daripada membaca buku. Hal ini disebabkan karena selama masa pandemi siswa melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dimana diperlukan penggunaan *smartphone*, kebiasaan inilah

menjadikan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berinteraksi menggunakan *smartphone*. Selain dengan guru, wawancara dilakukan juga dengan beberapa siswa. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, menyatakan bahwa mereka memang banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* pribadi mereka, baik digunakan untuk kegiatan belajar, berkomunikasi, maupun hanya sebagai hiburan saja. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa merasa nyaman apabila belajar menggunakan *smartphone* karena lebih mudah diakses dan informasi yang disediakan lebih lengkap dari berbagai *platform*.

Hasil wawancara tersebut dapat menjadi sebuah gagasan dalam pembuatan media pembelajaran baru yang memanfaatkan *smartphone* pribadi siswa yaitu aplikasi *mobile learning* yang termasuk sebagai media pembelajaran ICT. Dengan dikembangkannya aplikasi *mobile learning* dapat menjadi sarana alternatif sebagai media pembelajaran, terlebih hingga saat ini belum ada aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Jakarta berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Dedy Subroto.

Mobile learning yaitu pembelajaran yang memanfaatkan perangkat bergerak seperti *smartphone*. *Mobile learning* dapat digunakan diberbagai perangkat dan operasi sistem seperti Android. Android adalah sistem operasi yang saat ini paling banyak digunakan pada perangkat *smartphone/mobile*. Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berupa penjabaran materi, tutorial dalam praktik, maupun latihan soal.

Latihan soal merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi karena siswa diharuskan mengingat kembali materi sebelumnya. Latihan soal juga sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar sebelum dilaksanakannya ujian. Dengan melakukan beberapa latihan soal, maka saat ujian berlangsung siswa dapat mudah menjawab karena mengingat materi pelajaran saat mengerjakan soal latihan sebelumnya. Meski begitu, siswa kelas DKV jarang mengerjakan latihan soal kecuali mendekati ujian, hal ini karena faktor yang memakan waktu banyak untuk membuat soal dan memeriksa soal bagi guru. Sehingga, jika terdapat media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dalam bentuk latihan soal yang sudah dilengkapi dengan kunci jawab sangat

memudahkan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun meski di luar jam pelajaran. Jika siswa dapat berinteraksi langsung dengan teknologi sebagai media pembelajaran, maka kegiatan belajar menjadi lebih interaktif (Putra, 2023).

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk elektronik mampu menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sekolah yang ikut serta menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan belajar daripada sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional (Sibagariang, 2022). Namun sayangnya, masih banyak sekolah di Indonesia yang lebih menggunakan media pembelajaran konvensional daripada media pembelajaran berbasis teknologi atau ICT (Silmi & Hamid, 2023).

Dalam pengembangan aplikasi mobile learning perlu memperhatikan tampilan (*user interface*) yang menarik serta *user experience* yang memudahkan. Hal ini bertujuan agar para siswa dapat dengan mudah menerima aplikasi dengan mudah serta tertarik untuk menggunakannya. *User interface* (UI) merupakan tampilan yang dapat dilihat dan berinteraksi langsung oleh pengguna. *User interface* mempunyai peran penting karena sebagai alasan pertama bagi pengguna untuk tetap atau tidaknya menggunakan aplikasi. *User interface* ini mencakup seluruh tampilan visual seperti warna, bentuk, ukuran, tulisan, dan *layout* yang didesain semenarik mungkin. Rancangan desain *user interface* dapat dilihat dari beberapa aspek, meliputi pemilihan warna, tata letak elemen visual atau konten, serta pemilihan *font* yang menarik dan mudah dibaca. *User interface* yang baik dapat meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengguna pada produk atau aplikasi yang dibuat (Sugandi & Isnaini, 2023). Selain memperhatikan desain *user interface*, perancangan *user experience* juga satu hal yang harus dipertimbangkan secara matang.

User experience (UX) merupakan sebuah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna setelah melakukan interaksi langsung oleh sebuah produk atau aplikasi. Pada saat tertentu, *user experience* merupakan serangkaian peristiwa dan keadaan subjektif yang dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan atau pengguna langsung. Peran *user experience* adalah sebagai ukuran atau nilai

kepuasan pengguna terhadap produk yang digunakan. Pengalaman interaksi *user experience* tersebut, meliputi kemudahan dalam penggunaan, pengaruh kegunaan, serta permasalahan yang dialami oleh pengguna. Meskipun memiliki fokus yang berbeda, *user interface* dan *user experience* saling berhubungan satu sama lain.

User interface lebih mengarah pada tampilan visual yang menarik bagi pengguna, sedangkan *user experience* berfokus pada kenyamanan pengguna saat menggunakan produk tersebut. Keduanya merupakan dua hal yang perlu diperhatikan sebelum mengembangkan sebuah aplikasi agar produk yang dikembangkan mudah digunakan. Peran antara UI dan UX mempunyai peranan penting dalam pengembangan aplikasi, hal ini dapat dirasakan oleh pengguna karena kenyamanan dan pengalaman saat menjalankan fitur yang tersedia (Vallendito, 2020).

Untuk memenuhi kriteria yang diinginkan user serta dalam pembuatannya tidak membutuhkan waktu lama dan pengeluaran biaya yang murah, maka pilihan yang tepat saat melakukan penelitian ini yaitu menggunakan metode *Lean UX*. *Lean UX* merupakan sebuah metode dalam pembuatan produk dengan cepat dan biaya murah namun mementingkan fitur yang sangat penting dan berguna bagi pengguna dan dapat dikembangkan secara terus-menerus.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ditemukan sebuah solusi yaitu merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi sebagai media pembelajaran berbentuk latihan soal pada materi pelajaran Kompetensi Keahlian kelas 11 DKV. Oleh karena itu, penulis mengajukan sebuah penelitian yang berjudul “**Perancangan UI-UX Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis Android di SMKN 1 Jakarta pada Mata Pelajaran Kompetensi Keahlian dengan Metode *Lean UX***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Masih banyak sekolah yang memilih menggunakan media pembelajaran konvensional daripada media ICT (*Information, Communication, and Technology*).

2. Siswa saat ini sering berinteraksi dengan *smartphone* daripada buku dalam kegiatan pembelajaran.
3. Belum ada aplikasi mobile learning yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Jakarta.
4. Siswa kelas 11 DKV masih jarang mengerjakan latihan soal di setiap materinya ataupun untuk persiapan ujian.
5. Pengerjaan latihan soal di kelas 11 DKV masih menggunakan *Microsoft Word* dan *Google Classroom*, dimana media tersebut belum menyediakan soal yang lengkap dengan *feedback* dan kunci jawaban secara otomatis.
6. Media pembelajaran yang ada digunakan masih sulit jika diakses dan melakukan kegiatan belajar di luar ruangan.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan agar pembahasan tidak terlalu luas dan lebih fokus terhadap masalah yang diteliti, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Jakarta yang berlokasi di Jalan Budi Utomo No.7, Jakarta Pusat dari bulan Januari 2024 – Juni 2024 di kelas 11 DKV pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian. (?)
2. Penelitian ini merupakan penelitian terintegrasi dari 3 mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Dalam penelitian integritas ini, penelitian dibatasi pada perancangan *user interface* dan *user experience* dalam pengembangan aplikasi mobile learning berbasis android berupa latihan soal dengan hasil akhir berbentuk *high-fidelity prototype*.
3. Pada proses perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi mobile learning menggunakan metode *Lean UX* dan dalam proses pembuatannya memanfaatkan aplikasi Figma.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dirumuskan sebuah masalah, yaitu “Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi *mobile learning* berbasis android di SMKN 1 Jakarta pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian dengan metode *Lean UX*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi pembelajaran yang menarik serta memudahkan siswa pada materi Kompetensi Keahlian kelas 11 DKV SMK Negeri 1 Jakarta menggunakan metode Lean UX. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam latihan soal individu serta sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini, antara lain:

1. Memberikan desain UI/UX yang baik dan menarik pada aplikasi *mobile learning* agar lebih memudahkan dalam penggunaan.
2. Memberikan media pembelajaran baru pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah agar lebih menarik minat belajar siswa.
3. Memberikan alternatif media pembelajaran berbentuk latihan soal bagi guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi Kompetensi Keahlian.
4. Membuat sebuah media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
5. Meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menjawab soal yang berkaitan dengan materi Kompetensi Keahlian.