

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena munculannya Generasi Z di tengah kemajuan pesatnya teknologi informasi perlu disikapi dan mendapat respon khususnya oleh dunia pendidikan. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 merilis data statistik yang mengungkapkan komposisi penduduk Indonesia berdasarkan kelompok umur. Data tersebut menyatakan Generasi Z atau yang biasa disebut Gen Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga tahun 2012 mendominasi dengan jumlah sekitar 74,93 juta jiwa, atau 27,94% populasi. Saat ini Gen Z sedang menjalani pendidikan dari tingkat menengah hingga perguruan tinggi, dan sebagian dari mereka telah memasuki dunia kerja.

Dalam kemajuan teknologi yang cepat seperti sekarang, Gen Z diperkirakan akan menjadi generasi yang lebih terdidik dan terampil dalam hal teknologi jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Alfikri, 2023). Sejak dini mereka sudah terbiasa dengan teknologi, bahkan sebelum mereka belajar membaca dan menulis. Gen Z juga merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di era internet, media sosial dan era teknologi lainnya, sehingga cara mereka mengakses dan mengolah informasi sudah berbeda dengan generasi sebelumnya (Nawawi, 2020).

Perkembangan teknologi informasi turut berpengaruh terhadap karakteristik Gen Z. Karakteristik Gen Z mencerminkan pengaruh besar teknologi pada cara mereka berkomunikasi, belajar dan berinteraksi dengan dunia sekitar. Gen Z secara intensif memanfaatkan berbagai perangkat multimedia dan teknologi dalam rutinitas harian mereka. *Smartphone*, tablet, laptop, dan perangkat elektronik lainnya menjadi bagian penting yang tak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari, termasuk kegiatan belajar. Dalam aktivitas belajarnya, mereka cenderung mengandalkan media digital untuk mendapatkan sebuah informasi, materi dan referensi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dari generasi ini sangat terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan media digital sebagai alat bantu belajarnya (Nadasari dan Isabella Palma, 2022).

Faktor utama dari keberhasilan pembelajaran terletak pada efektivitas penerapan strategi belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar dan kualitas siswa dalam memproses pembelajaran. Salah satu komponen yang tak kalah penting pengaruhnya terhadap keberhasilan pembelajaran, yaitu pemilihan media pembelajaran (Moto, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif mampu mendukung guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal, hal ini karena media pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian informasi, mempercepat pemahaman, hingga meningkatkan minat serta antusiasme peserta didik terhadap materi ajar yang diberikan (Army Trilidia Devega, 2019). Bahkan menurut Tobamba dkk. (2019) pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi salah satu faktor kunci dalam mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik.

Melihat fenomena yang terjadi di atas, *mobile learning* bisa menjadi salah satu solusi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Saminar (2020) *mobile learning* adalah bagian dari sistem pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital sebagai sarana pembelajaran, manfaat utama dari *mobile learning* siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menyesuaikan waktu belajar dengan jadwal mereka, karena karakteristik dari *mobile learning* adalah fleksibilitas. Artinya guru dan siswa dapat memanfaatkan perangkat teknologi digital dalam kegiatan belajar yang dapat membantu mengoptimalkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dengan pembelajaran yang fleksibel. Selain itu, penggunaan *mobile learning* juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui penggunaan aplikasi dan platform digital (Ardiansyah & Nana, 2020). Hal ini mendukung berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. *Mobile learning* juga dapat memperluas akses ke materi pendidikan bagi siswa yang mungkin tidak memiliki akses ke sumber daya pembelajaran tradisional, serta memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa.

Menurut Perrez dkk. (2016) Generasi Z memiliki orientasi yang kuat terhadap pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran seumur hidup. Mereka memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas terkait penggunaan teknologi, berkat integrasi yang tinggi dengan internet. Hal ini membuat mereka lebih adaptif terhadap perubahan dan inovasi dalam metode pembelajaran modern. Menurut Lupita & Armono (2023:30) Generasi Z cenderung memiliki gaya belajar yang interaktif dan mandiri, sering memanfaatkan teknologi dan platform online untuk mengakses informasi pembelajaran, mereka juga lebih menyukai metode pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pribadi mereka. Oleh karena itu penerapan sistem *mobile learning* dan penggunaan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran merupakan cara yang cocok yang bisa digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar.

Fenomena tersebut juga terjadi di salah satu sekolah yang berada di pusat Jakarta, yaitu di SMKN 1 Jakarta. Sekolah yang telah berdiri sejak tahun 1908 ini telah melewati berbagai perkembangan zaman, mulai dari zaman kolonial hingga zaman era society 5.0 saat ini. Sekarang, peserta didik yang mengenyam pendidikan di sekolah ini adalah Generasi Z, generasi yang hidup dalam era teknologi dan informasi yang berkembang pesat.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dengan guru pengampu Mata Pelajaran Animasi dan penyebaran kuesioner kepada 36 siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV), terdapat sebuah permasalahan terkait proses pembelajaran, yaitu masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan terhadap pemahaman dan penerapan terkait materi prinsip dasar animasi. Hal ini dikarenakan belum banyaknya variasi media pembelajaran yang tersedia pada Mata Pelajaran Animasi di SMKN 1 Jakarta. Media pembelajaran yang tersedia saat ini dinilai kurang bervariasi, sehingga dalam pelaksanaannya guru cenderung langsung menugaskan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek bersamaan dengan mendalami materi secara mandiri.

Guru juga menyatakan beberapa siswa tidak memiliki laptop pribadi yang membuat terhambatnya kegiatan pembelajaran. Saat ini para siswa cenderung lebih aktif menggunakan *smartphone* untuk kegiatan belajarnya, tepatnya setelah

pandemi Covid-19 ini. Namun terdapat perubahan positif yang terjadi dalam kondisi ini, dimana siswa SMKN 1 Jakarta saat ini, cenderung lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri, dengan memanfaatkan smarhpone yang dimiliki, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi terkait pembelajaran yang ia suka tanpa diminta oleh guru.

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 36 siswa di kelas XI DKV, seluruh responden (100%) menyatakan bahwa *smartphone* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Namun, 83,3% dari mereka lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk bermain media sosial daripada belajar, dan 52,8% siswa mengaku menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam sehari. Selain itu, 30 dari 36 siswa menggunakan perangkat Android. Data dan informasi ini mendorong peneliti untuk memberikan sebuah ide yang dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang sedang terjadi di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, terciptalah sebuah gagasan untuk menjawab permasalahan yang ada, dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Z. Oleh karena itu solusi yang diberikan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Animasi di kelas XI DKV. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, para siswa dapat memudahkan guru dan peserta didik merasa nyaman dengan metode belajar ini. Sehingga peserta didik dapat memahami dan menerapkan 12 prinsip dasar animasi ini dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami serta mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar animasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan variasinya tidak banyak, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan langsung praktek dengan mendalami materi secara mandiri menggunakan browser.

3. Belum adanya media pembelajaran berbasis android untuk Mata Pelajaran Animasi di SMKN 1 Jakarta yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar.
4. Siswa SMKN 1 Jakarta yang saat ini merupakan Generasi Z menunjukkan kecenderungan terhadap pembelajaran mandiri menggunakan *smartphone*. Serta beberapa siswa tidak memiliki laptop untuk kegiatan belajar mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi jelas dan terarah, maka masalah hanya dibatasi pada :

1. Penelitian terbatas pada pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Adobe Animate yang dilakukan di kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta.
2. Materi yang dibuat adalah tentang 12 prinsip dasar animasi yang terdapat pada Mata Pelajaran Animasi.
3. Metode pengembangan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya adalah **bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Animasi untuk Gen-Z Kelas XI SMKN 1 Jakarta** sebagai media pembelajaran *mobile* menggunakan metode Borg and Gall yang disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

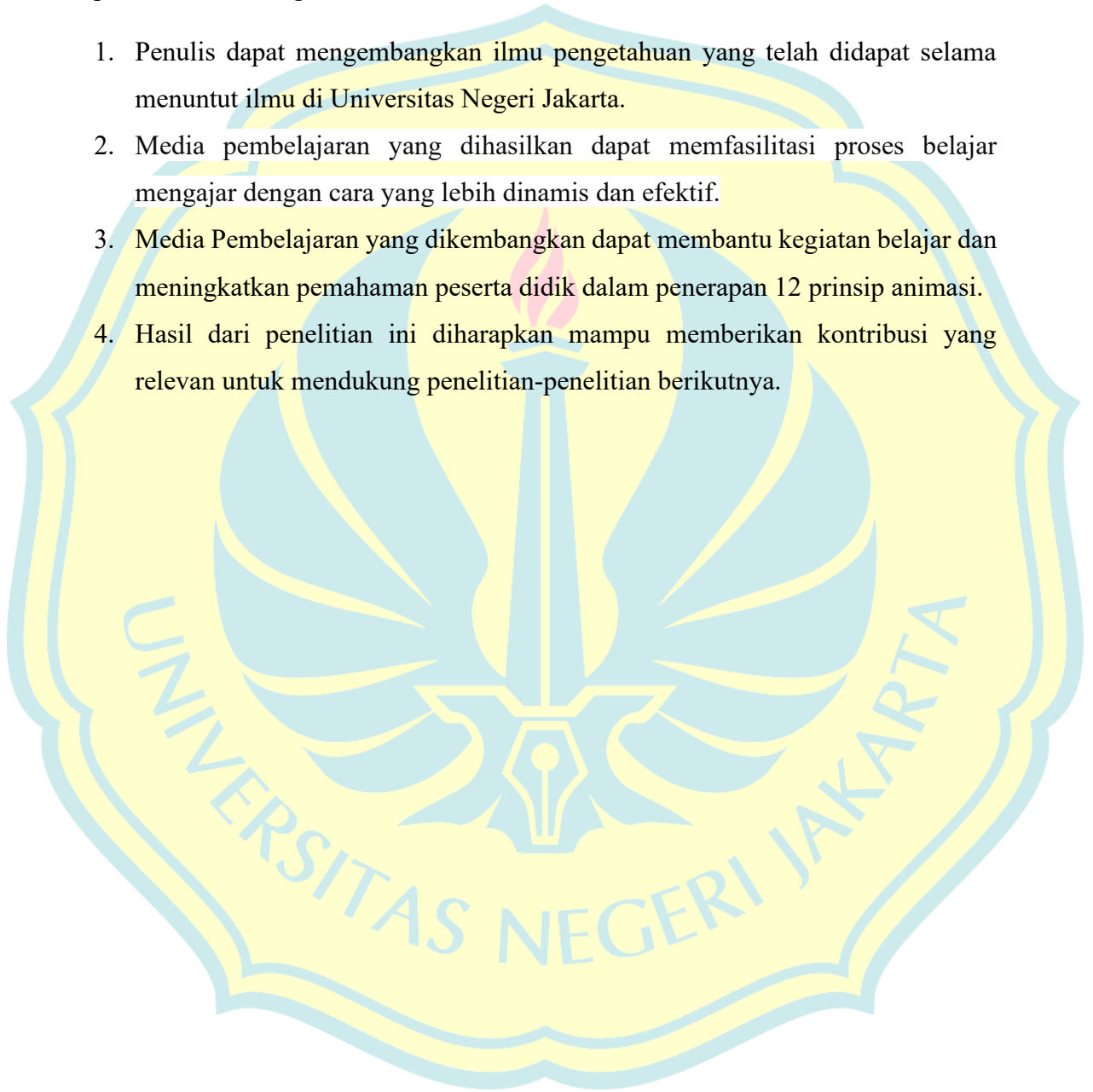
1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa Gen-Z kelas XI DKV SMKN 1 Jakarta dalam memahami materi 12 prinsip dasar animasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penulis dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Jakarta.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih dinamis dan efektif.
3. Media Pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu kegiatan belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam penerapan 12 prinsip animasi.
4. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang relevan untuk mendukung penelitian-penelitian berikutnya.



Intelligentia - Dignitas