

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer dan lain-lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah cara belajar siswa, memperoleh berbagai informasi. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang, salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep Media Pembelajaran berbasis *Android*. Ada pula yang menafsirkan Media Pembelajaran berbasis *Android* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media

elektronik. Sehingga siswa memerlukan adanya media pembelajaran yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja.

Pada hakikatnya, pembelajaran (belajar dan mengajar) merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, komunikasi pada proses pembelajaran adalah siswa sedangkan komunikatornya adalah guru dan siswa. Jika siswa menjadi komunikator terhadap siswa lainnya dan guru sebagai fasilitator akan terjadi proses interaksi dengan kadar pembelajaran yang tinggi. Seorang guru harus menyadari bahwa proses komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, salah pengertian, bahkan salah konsep. Kesalahan komunikasi bagi seorang guru akan dirasakan oleh siswanya sebagai penghambat pembelajaran.

Kesalahan komunikasi dalam pembelajaran dapat terjadi karena faktor (1) guru; (2) siswa; (3) siswa dan guru. Komunikasi yang efektif banyak ditentukan pada keaktifan penerima atau komunikan. *Feed back* (mental maupun fisik) dari komunikan dapat dijadikan alat kontrol komunikator untuk mengevaluasi diri sehingga memungkinkan komunikator melakukan perbaikan-perbaikan cara komunikasi yang telah dilakukan. Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadi salah komunikasi, diperlukan alat bantu (sarana) yang dapat membantu proses komunikasi. Saran tersebut selanjutnya disebut *media* (Hamdani 72:2011). Dengan adanya sebuah media yang mendukung komunikasi yang baik antara guru dan siswa untuk peningkatan aktifitas belajar siswa di sekolah. Banyak macam media yang ada semakin hari begitu pesatnya perkembangannya terutama dalam segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif.

Seiring dengan melajunya teknologi dewasa ini, membawa pula perubahan di setiap aspek kehidupan manusia. oleh karenanya, sangat penting bagi masyarakat terutama kaum pelajar yaitu siswa mampu mengikuti perkembangan dunia, siap dengan persaingan global yang semakin ketat, diantaranya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena berbagai permasalahan dapat dipecahkan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah yang merupakan salah satu pendidikan formal patut memperhatikan perkembangan teknologi ini. Para guru ini dituntut untuk dapat menghadirkan suatu metode pendidikan yang lebih variatif. Dengan metode pendidikan yang lebih variatif diharapkan mampu merubah pandangan para siswa tentang betapa susahny belajar menjadi pembelajaran yang lebih mengasyikkan, sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan efektif.

Desain Grafis merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) juga meningkatkan kreatifitas manusia . Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran Desain Grafis yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ada di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan juga untuk menambah kreatifitas guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga efektifitas pembelajaran di kelas bisa tercapai.

Desain Grafis berasal dari 2 buah kata yaitu Desain dan Grafis, kata Desain berarti proses perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan Grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Jadi, desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus

dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar.

Desain grafis merupakan proses komunikasi visual seperti tulisan, bentuk dan warna sangat sulit dimengerti siswa pada umumnya. Selain itu desain grafis merupakan salah satu cara untuk meningkatkan imajinasi suatu ide yang dipelajari di sekolah terkhusus menengah kejuruan, selain di lingkungan sekolah mampu memberikan bekal untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa untuk menambah kreatifitasnya. Namun siswa tidak mengetahui betapa penting untuk meningkatkan daya kreatifnya dengan mengeksplorasikannya melalui desain grafis.

SMK Al Asy'ari Kwanyar merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di kawasan pesisir di Desa Pesanggrahan Kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan. Sekolah ini terletak dipinggir dan dekat dengan keramaian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat PLP 2 di SMK Al Asy'ari Kwanyar dengan Narasumber 1 guru mata pelajaran desain grafis beliau menyampaikan bahwa mata pelajaran desain grafis kurang diminati oleh siswa yang memiliki daya kreatifitas yang rendah di karenakan sangat sulit memahami suatu cara praktek materi yang di sampaikan dan media penyampaianya dirasa kurang menarik. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa di SMK Al Asy'ari Kwanyar karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa penjelasan dari modul, spidol dan papan tulis. Dari permasalahan di atas sebagai besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang sudah di tentukan. Sehingga di butuhkan media yang mampu meringkas seluruh

materi secara menarik yang mampu menambah minat siswa untuk belajar desain grafis.

Hasil wawancara kepada Narasumber 2 guru kelas mengatakan bahwasanya dari 35 siswa yang ada di kelas Multimedia SMK Al Asy'ari Kwanyar, 30 siswa diantaranya memiliki dan mampu mengoperasikan *smartphone* berbasis *Android*. Akan tetapi, *smartphone* tersebut tidak digunakan sebagaimana mestinya misalnya hanya untuk Sosial media, SMS dan Telephone. terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa SMK Al Asy'ari Kwanyar, salah satunya seperti kebosanan siswa dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Sangat diperlukan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi secara baik yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Agar penyampaian materi akan lebih mudah dan efektif, salah satunya dengan Media Pembelajaran berbasis *android*. Media Pembelajaran berbasis *android* dipilih karena saat ini *Smartphone* dengan sistem operasi *android* sangatlah dekat bahkan siswa banyak yang tergantung pada *Smartphon*enya. Hampir mayoritas siswa di SMK Al Asy'ari Kwanyar memiliki *Smartphone*. Maka dari itu pilihan Media Pembelajaran berbasis *android* sangatlah tepat dan bisa meningkatkan daya kreatif dan minat belajar siswa.

Maka kedudukan media pembelajaran dalam komponen pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan sebuah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan lebih jelas ditangkap oleh siswa. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan intraksi yang lebih langsung antara siswa

dan lingkungannya. Sehingga materi yang diajarkan kepada siswa dapat secara maksimal diterima oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan siswa.

Media pembelajaran tidak akan mendapatkan perhatian dari siswa ketika media yang di buat yang dibuat bersifat interaktif, menarik, menantang dan menyenangkan. Semua itu merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam pengembangan media. Interaktif memberikan kesan apa yang dapat dilakukan siswa terhadap media, menarik berkaitan dengan visualisasi dan kejelasan media dalam menyampaikan informasi yang bersifat abstrak menjadi konkret, dan menantang memberikan makna konflik kognitif dan rasa keingintahuan siswa, menyenangkan mengubah situasi belajar supaya lebih hidup dan bermakna. et al (dalam Winarno, dkk:2009:47)

Media Pembelajaran merupakan teknologi pembelajaran yang praktis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Azhar Arsyad, 2014:10). Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Android*. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Eva, 2009:29). Salah satunya pengenalan desain grafis.

Untuk itulah penulis mencoba membuat Media Pembelajaran Berbasis *android* yang dapat menarik antusiasme siswa. Dalam hal ini penulis mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran Desain Grafis di Sekolah menengah kejuruan. Hal ini ditunjang dengan

perkembangan teknologi *Smartphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu *Smartphone* sudah tidak asing lagi bagi para siswa, sebagian besar siswa sudah memilikinya dan mampu mengoprasikannya. Penulis berharap pembuatan Media Pembelajaran Desain Grafis ini menjadi suatu alternatif bagi guru yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan tablet. Karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi Android dinamai dari makanan penutup (*dessert*) (Putra, 2016:47).

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh:

Muhammad Trio Maulana Putra, Ariesta Kartika Sari, Medika Risnasari. Pengembangan *Game Educative* Berbasis *Android* pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *game educative* berbasis *android* pada materi bangun ruang untuk siswa Sekolah Dasar. *Game* yang dikembangkan bertujuan untuk mempermudah siswa di tingkat sekolah dasar untuk belajar. dengan dikembangkan media ini maka diharapkan siswa di sekolah dasar tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika karena mereka dapat belajar sambil bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4D yaitu *Define, Design,*

Development, and Dissemination. langkah-langkah pengembangan 4D yang digunakan mengadopsi dari Thiagarajan yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016) sebagai berikut : (1) *Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dibuat/dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature (2) *Design* (Perancangan), berisi kegiatan untuk melakukan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. (3) *Development* (Pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. (4) *Dissemination* (Diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Namun, pada penelitian ini hanya terbatas pada langkah ke-3 yaitu tahap *Development*.

Muhammad Fikri Ansori dengan “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pelajaran Bahasa Madura di SMKN 1 Labang” dari Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan adalah sebagaiberikut: dari uji kelayakan siswa terhadap aspek penggunaan media mendapat persentase 4,3. Rata-rata hasil kualifikasi dari tiga aspek media pembelajaran menurut ahli materi memperoleh persentase total 4,8, sedangkan menurut ahli media memperoleh pesentase total 4,5, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 4,2, dan dan hasil ujicoba kelompok kecil memperoleh 3,7, dan hasil ujicoba kelompok besar memperoleh 4,2, dengan demikian dapat disimpulakn bahwa *game* edukasi berbasis android dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Moh. Sayuti “Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Komputer “SILAT” Dalam Mata Pelajaran Produktif Materi Perakitan Komputer Pada Kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar” dari Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan siswa terhadap aspek afektivitas media mendapat persentase 87%, aspek efisiensi memperoleh persentase 83.50%, dan untuk aspek daya tarik memperoleh persentase 90.67%. Rata-rata hasil kualifikasi dari tiga aspek media pembelajaran menurut ahli media memperoleh persentase total 94.67%, sedangkan menurut ahli materi memperoleh persentase total 96%, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 89.33%, dan dan hasil ujicoba kelompok kecil memperoleh 90.25%, dan hasil ujicoba kelompok besar memperoleh 87.40%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *trainer* komputer “silat” dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari latar belakang di atas maka untuk itulah penulis mencoba membuat sebuah media yang dapat menarik antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam hal ini penulis mengembangkan “Pengembangan Media Pembelajaran “*joy dafis*” (Trunojoyo Desain Grafis) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK“. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *Smartphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi video, audio, visual, selain itu *Smartphone* sudah tidak asing lagi bagi siswa, sebagian besar siswa sudah memilikinya dan mampu mengoprasikannya. Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Media pembelajaran “*joy dafis*”

(trunojoyo desain grafis) berbasis *Android* ini menjadi suatu alternatif bagi pendidik yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran Desain Grafis di SMK sebagai sarana untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran dan juga memudahkan siswa bisa lebih memahami memahami tentang Desain Grafis.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengetahui apakah minat belajar siswa lebih baik jika menggunakan media pembelajaran atau tidak. Di dalam media pembelajaran “joy dafis” yang akan di buat inidapat memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar dan meningkatkan kualitas siswa yang sebelumnya hanya hanya mencatat teori dan tidak mamfaatkan fasilitas yang tersedia dan menghambat siswa untuk belajar.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah *software* berbentuk Media Pembelajaran Berbasis *Android* yang dapat digunakan sebagai memudahkan siswa untuk belajar. Dengan media ini diharapkan dapat menarik dan memotivasi minat belajar siswa baik disekolah maupun dirumah. Sehingga ada

kemungkinan nilai yang akan dicapai siswa akan lebih baik atau dapat dikatakan diatas KKM.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Android* tersebut dikembangkan dengan program *Unity, Camtasia, Adobe Photoshop CS5* dan *Corel Draw X7*
3. *Media Pembelajaran* Berbasis *Android* ini mempunyai 6 fitur yaitu: materi, kuis, video, *coreldraw* versi mini, pembuat dan petunjuk pembelajaran.
4. *Media Pembelajaran* Berbasis *Android* tersebut mencakup pelajaran Desain Grafis untuk SMK pada materi Model warna. Penerapannya bisa sebagai penunjang untuk proses kegiatan belajar siswa. Salah satunya siswa dianjurkan memilih model model warna berdasarkan materi yang ada mengenai warna ini digunakan agar siswa mengerti tentang model model warna dan mengasah daya ingat siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Siswa

Dengan penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Android* siswa akan lebih aktif, menyenangkan dan mengurangi kebosanan dalam mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis. Menambah pemahaman mengenai materi model warna yang disajikan Meningkatkan daya berfikir kreatif dengan penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Android* dan seiring menikmati perkembangan teknologi pada saat ini.

2. Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukkan dalam memberikan ide atau gagasan pada guru untuk menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam pembelajaran Desain Grafis. Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran lebih komukatif dan lebih menarik minat belajar siswa. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang lebih jelas dan mudah di pahami oleh siswa. Jika guru tidak memiliki banyak ide dan kreativitas maka guru tersebut bisa dikatak gagal menjadi guru yang profesional. karena guru yang profesional mampu memberikan arahan sehingga siswa dapat memotivasi dirinya sendiri untuk belajar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sekolah

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri untuk dapat memperoleh pengalaman bidang penelitian terutama dalam penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran desain Desain Grafis.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

a. Asumsi

- 1) Pengembangan media pembelajaran “joy dafis” berbasis *Android* ini menggunakan *Unity* memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari desain grafis pada model warna di kelas XI di SMK

- 2) Media pembelajaran “joy dafis” berbasis *Android* ini menggunakan *Unity* dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa dalam mempelajari materi Model warna.

b. Keterbatasan

Media pembelajaran “joy dafis” berbasis *Android* ini menggunakan *Unity* yang akan dihasilkan terbatas pada pembahasan teori materi dan konsep materi serta hanya menerapkan materi model warna untuk mengaplikasikan materi model warna pada mata pelajaran desain grafis. Pengoprasian media pembelajaran “joy dafis” berbasis *Android* ini membutuhkan:

1. *SmartphoneAndroid* yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:
 - Minimal Versi *Android Marshmallow 6.0*
 - RAM minimal 1.5 Gb
2. Perangkat komputer yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:
 - Sistem operasi XP/Vista/Windows 7 hingga Windows 10 dan memiliki RAM 2 Gb