

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin meningkat dan maju. Fenomena ini terlihat dalam percepatan komunikasi dunia maya, memungkinkan informasi dari belahan berbagai macam belahan dunia dalam sekejap tersampaikan. Perkembangan komunikasi yang pesat ini terjadi terutama pada era globalisasi, dan membawa dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif (Enny Comalasari, 2019).

Pada penelitian yang diteliti oleh Kuswanto (2020), Dampak-dampak tersebut memiliki pengaruh yang luas, termasuk dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan. Pada dunia pendidikan pemanfaatan teknologi merupakan kompleksitas dari pada strategi pembelajaran yaitu media ajar. Media ajar merupakan elemen utama dalam konteks belajar mengajar yang memiliki potensi untuk mempengaruhi positif siswa dalam menyampaikan pesan, memicu pikiran, meningkatkan motivasi siswa, dan mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang sinergis tanpa menghasilkan kejenuhan. Dalam proses pembelajaran, guru juga harus memiliki integritas agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal. Selain itu, guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang strategi dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Secara kemungkinan, guru yang kreatif mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik secara emosional dan meningkatkan pemahaman siswa. Responsivitas teknologi informasi dan komunikasi saat ini memiliki dampak signifikan dalam bidang pendidikan,

membuat proses pembelajaran lebih praktis, misalnya dengan menggunakan media berbasis *android*.

Android merupakan sistem operasi yang menggunakan dasar Linux untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Android dikembangkan oleh Google melalui kemitraan dengan *Open Handset Alliance*. Penjualan smartphone Android pertama dimulai pada tahun 2009, dan sejak itu sistem operasi ini telah menjadi yang terbesar di dunia untuk smartphone. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android diharapkan peningkatan motivasi belajar dapat terpengaruhi secara komperhensif (Musfikar dkk., 2022).

Optimalisasi pemanfaatan teknologi masih belum terealisasi secara maksimal. Fenomena yang terjadi pada proses pembelajaran adalah tidak meningkatnya kemampuan siswa secara signifikan yang disebabkan oleh kurangnya eksplorasi kemampuan secara mandiri. Seharusnya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* semaksimal mungkin dapat membuka wawasan sosial yang lebih luas dan kreatifitas dari pada guru untuk menunjang strategi ataupun metode yang akan digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan saat ini semakin meningkat.

Selain itu dalam bidang pendidikan, terutama dalam program keahlian Multimedia, seorang pengajar yang baik harus memiliki kemampuan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik agar tetap bersemangat selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar perlu memberikan perhatian khusus terhadap media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong dan memicu minat siswa dalam belajar, serta memberikan manfaat psikologis bagi mereka (Rukayah et al.,

2021).

Dengan adanya suatu media dalam proses belajar jurusan multimedia diharapkan proses pembelajaran dapat mempermudah dan memotivasi siswa untuk memahami materi pelajaran dan membangkitkan minat mereka untuk belajar khususnya dalam mata pelajaran Desain Grafis. Desain grafis merupakan cara untuk menyampaikan informasi melalui bahasa visual dalam bentuk dua atau tiga dimensi dengan memperhatikan prinsip estetika. Komponen-komponen penting dalam desain grafis meliputi garis, huruf, bentuk, dan tekstur. Struktur desain mencakup pengaturan dan organisasi elemen-elemen ini. Sebuah struktur desain yang baik terbentuk melalui pengintegrasian yang tepat antara prinsip-prinsip desain ke dalam proses kreatif (Musfikar dkk., 2022).

Desain Grafis itu sendiri merupakan mata pelajaran yang dalam kompetensinya menuntut siswa untuk dapat mengenali prinsip dasar dan tata letak desain grafis serta dapat mengimplementasikan dalam mekanisme pembuatan desain grafis. Berdasarkan wawancara yang telah saya lakukan dengan guru mata pelajaran desain grafis dan observasi pada siswa kelas XI multimedia di SMK Al-Asy'ari Bangkalan dapat disimpulkan bahwa didalam proses pembelajaran didalam kelas sarana dan prasarana sudah memadai seperti *Software* desain grafis (*Corel Draw* , *Adobe Illustrator*, *Photoshop*, dsb), komputer 16 unit, laptop 3 unit (di laboratorium), dan buku paket. Namun sarana prasarana tersebut belum bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk mendesain secara signifikan. Tidak optimalnya kemampuan mendesain siswa disebabkan oleh beberapa kendala yang harus dievaluasi. Kendala yang pertama adalah seluruh siswa-siswi SMK Al-asyri Bangkalan kelas XI Multimedia tidak memiliki media sendiri berupa laptop

ataupun komputer yang mengakibatkan siswa tidak dapat mengeksplor kemampuan mendesainnya secara mandiri, dan kedua adalah masih kurangnya interaksi siswa yang disebabkan oleh jenuhnya proses pembelajaran karena media atau metode pembelajaran yang dimanfaatkan stagnan.

Penelitian yang dilakukan oleh Bajet et al., (2020) berjudul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa di kelas X di SMK YIS Martapura pada mata pelajaran desain grafis. Fenomena yang terjadi pada SMK YIS Martapura kelas X yaitu pemanfaatan dari kemajuan teknologi tersebut belum terlihat dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran didalam kelas. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan *power point* 2013 sebagai penunjang proses pembelajaran didalam kelas.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Musfikar et al., (2022) menyatakan di SMK Negeri 1 Masjid Raya Aceh Besar guru menghadapi permasalahan ketidakmaksimalan penggunaan media pembelajaran, yang terbukti melalui hasil wawancara dengan Ibu Dwisari,. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran dengan metode penelitian *R&D (Research and Development)* yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dasar desain grafis. Setelah melalui tahapan penelitian sesuai rencana, hasil penelitian yang diperoleh adalah sebuah aplikasi media pembelajaran dasar desain grafis berbasis Android. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan

mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMK Negeri 1 Mesjid Raya, khususnya pada jurusan Multimedia.

Selain itu penelitian yang diteliti oleh Kuswanto (2020) Fenomena saat ini pembelajaran di dalam kelas, terdapat fenomena di mana guru hanya mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran yang terbatas pada materi dan beberapa gambar. Sementara itu, penggunaan media lain seperti android atau *handphone* belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, baik guru maupun siswa sudah memiliki *handphone* berbasis android yang sebenarnya dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, sebagian besar dari mereka hanya menggunakan *handphone* untuk membuka jejaring sosial atau bermain game. Dalam proses pembelajaran Permintaan yang diberikan pada guru adalah untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi yang lebih besar dalam memilih sumber belajar dan media pengajaran yang efektif. Tujuannya adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga terjadi interaksi yang beragam di dalam kelas.

Berdasarkan indikator diatas solusi yang ditawarkan oleh peniliti berdasarkan fenomena tersebut yaitu media tambahan berbasis android dengan tujuan agar siswa-siswi SMK Al-asy'ari Bangkala pada mata pelajaran desain grafis bisa mengeksplor kemampuannya dalam mendesain secara mandiri. Dan penelitian ini akan fokus pada materi prinsip dasar dan tata letak desain grafis pada mata pelajaran Desain Grafis kelas XI Multimedia. Penelitian ini akan melalui tahap analisis kebutuhan yang dibutuhkan pada materi tersebut. Sehingga dapat memuat referensi media pendidikan yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran dan

pemahaman mengenai desain grafis bisa meningkat.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif, efisien dan kreatif diperlukan untuk memfasilitasi dan membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta untuk meningkatkan motivasi pemahaman siswa terhadap prinsip dasar dan tata letak desain grafis. Dengan ini peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Prinsip Dasar Dan Tata Letak Desain Grafis".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang diberikan di atas, ada beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI multimedia SMK Al-asy'ari?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI multimedia SMK Al-asy'ari?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI multimedia SMK Al-asy'ari?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang, berikut adalah

tujuan dari penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI multimedia SMK Al-asy'ari
2. Menguji kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis untuk kelas XI multimedia SMK Al-Asy'ari.
3. respon siswa terhadap media media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI multimedia SMK Al-asy' ari?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini dimaksudkan dan diharapkan dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis untuk kelas XI SMK Al-Asy'ari Bangkalan jurusan Multimedia. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam media pembelajarannya yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran desain grafis dalam materi prinsip dasar dan tata letak desain grafis, yaitu aplikasi berbasis *android*.
2. Aplikasi media pembelajaran pada materi prinsip dasar dan tata letak desain grafis dapat terpasang pada sistem operasi *android* minimal versi 7.0 *android*.
3. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah untuk platform *android*.
4. Media pembelajaran mampu menyampaikan materi prinsip dasar

dan tata letak desain grafis secara virtual dengan baik.

5. Tidak adanya limitasi ruang dan waktu dalam penggunaannya.
6. Media pembelajaran yang berbasis *android* ini dikembangkan dengan program *Unity 3D 2019* dan *Corel Draw 2021*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran di SMK Al-asy'ari Bangkalan memiliki asumsi dan keterbatasan yang perlu diketahui. Yaitu :

1. Media Pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran desain grafis materi Prinsip dasar Dan Tata Letak desain grafis.
2. Media pembelajaran hanya dapat digunakan pada platform android.
3. Uji coba siswa hanya terbatas sampai uji coba kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a) Dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan media ini.
 - b) Meningkatkan semangat belajar dan motivasi dalam pembelajaran desain grafis.
 - c) Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi prinsip dasar dan tata letak karena materi disajikan lebih interaktif, inovatif dan kreatif.
 - d) Sebagai alat dalam transendensi pemahaman siswa tentang mata pelajaran desain grafis

2. Bagi Guru

- a) Sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempermudah dalam proses pembelajaran Desain Grafis.
- b) Dapat memudahkan guru untuk penyampaian materi dan pemanfaatan teknologi
- c) Guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi secara beragam.

3. Bagi Peneliti

Menambah dan memperluas penelitian mengenai media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis serta dapat menjadi indikator untuk penelitian dan pembelajaran berikutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang diteliti oleh (Nurhaliza, 2022) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu cara atau metode untuk mengkomunikasikan pengetahuan yang digunakan dalam konteks pendidikan. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai sarana konkret yang menyediakan materi pendidikan, berfungsi sebagai alat komunikasi melalui audio dan teks, serta melibatkan penggunaan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak.

2. Android

Android adalah salah satu *operating system* untuk ponsel yang berbasis linux. Android menyediakan platformnya secara *open-source* bagi para *developer* dalam menciptakan suatu aplikasi sehingga bisa digunakan di berbagai macam perangkat seluler. Android juga merupakan sebuah *platform mobile* yang merupakan generasi terbaru berbasis Linux. Platform ini meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Sari, 2018).

3. Unity 3D

Game engine merupakan sebuah software yang dirancang khusus dalam pembuatan sebuah game. Game engine biasanya menggabungkan beberapa fungsi dasar yang umumnya digunakan dalam pembuatan game. Unity 3D adalah sebuah game engine yang dapat diunduh secara gratis yang memungkinkan user untuk membuat sebuah game dengan mudah, efektif dan efisien (Roedavan, 2018: 4-6).

Pada tahun 2004, Unity Technologies didirikan oleh David Helgason, Nicholas Francis, dan Joachim Ante. Mereka membentuk engine permainan ini dengan memperhatikan kebutuhan para pengembang independen yang tidak memiliki kemampuan finansial untuk membeli engine permainan karena harganya yang sangat tinggi. Perusahaan ini memiliki fokus utama pada pembuatan perangkat lunak yang dapat dijangkau oleh semua orang dalam proses pembuatan permainan.

4. Corel Draw

Penelitian yang diteliti oleh Pritandhari (2021), Corel Draw, yang sangat diminati oleh para desainer grafis, adalah sebuah perangkat lunak populer yang digunakan untuk mengolah desain grafis. Program

ini menyediakan berbagai alat dan efek yang memudahkan pembuatan desain inovatif dan ekspresif. Selain itu, Corel Draw juga menawarkan komposisi warna yang baik serta berbagai alat untuk menciptakan objek unik dan kreatif. Desain grafis, yang juga dikenal sebagai rancang grafis, merupakan sebuah proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tulisan, bentuk, dan gambar untuk menyampaikan pesan. Pada awalnya, desain grafis utamanya digunakan dalam media-media cetak seperti buku, majalah, dan brosur.