

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman. Perangkat teknologi kini tidak lagi sulit ditemukan. Hampir setiap aktivitas yang berkaitan dengan pendidikan, sosial, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik memanfaatkan teknologi canggih untuk mencari informasi dan mendukung pelaksanaan berbagai kegiatan, termasuk dalam memecahkan masalah.

Dalam penelitian yang di teliti Anshori, (2018) Ditemukan bahwa penggunaan TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk peserta didik dan pendidik, termasuk dalam pembuatan program administratif, grafik, dan database. Selain itu, TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) juga berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan berbagai informasi dan menjadi bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memudahkan akses informasi kapanpun dan di manapun. Salah satu pemanfaatan TIK di bidang pendidikan adalah melalui pembelajaran online. *E-learning (Electronic Learning)* adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dengan memanfaatkan media online seperti internet untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan memfasilitasi proses belajar. Penggunaan *e-learning* dalam media pembelajaran online dapat mengatasi masalah tepat waktu dan tempat yang sering

dihadapi siswa. Sebagai model pembelajaran berbasis TIK, *e-learning* menyebabkan perubahan budaya belajar, menjadikan kegiatan belajar sangat mudah karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu siswa atau mahasiswa. (Anshori, 2018)

Sedangkan menurut penelitian Hasrah, (2019) “Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN”. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini sering dimanfaatkan untuk membantu guru menyampaikan materi yang memerlukan dukungan media yang relevan. Teknologi informasi lebih banyak berfungsi sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, teknologi informasi juga berperan penting dalam mendukung kegiatan administrasi sekolah, pengolahan nilai, serta menjadi bagian integral dalam perencanaan dan pengelolaan kondisi kelas.

Dengan adanya suatu media dalam proses belajar jurusan Desain Komunikasi Visual 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 keindahan. 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 rangkaian yang tepat antara prinsip-prinsip desain ke dalam proses kreatif. (Muyasir & Musfikar, 2022)

Pengantar ini menjelaskan bahwa Desain Grafis adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa memahami prinsip-prinsip dasar desain dan komunikasi visual, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan karya desain grafis. Berdasarkan

wawancara dengan guru dan observasi terhadap siswa di SMKN 1 Kalianget, ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, pembelajaran desain grafis di kelas kurang kondusif karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Kedua, adanya kendala dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang mempengaruhi perkembangan kemampuan desain siswa. Selain itu, kurangnya eksplorasi mandiri dalam mendesain, yang disebabkan oleh tidak adanya media pendukung di luar kelas, seperti aplikasi berbasis *Android* atau ponsel.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yurni & Junaidi, (2022) “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis” menunjukkan bahwa di Jurusan Multimedia, kelas X, siswa sering menggunakan *smartphone* selama proses pembelajaran untuk memudahkan pencarian bahan ajar. Namun, penggunaan *smartphone* ini tidak selalu dengan target yang diharapkan. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah ceramah, terutama dalam mata pelajaran desain grafis dasar, yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Guru cenderung hanya memberikan penjelasan, baik dalam bentuk teori maupun praktik, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kehilangan minat untuk belajar dan merasa cepat bosan. Penggunaan media pembelajaran di sekolah sangat terbatas, dengan materi yang hampir seluruhnya disampaikan secara lisan dan tertulis di papan tulis serta menggunakan buku cetak sebagai referensi. Tidak ada penggunaan media pembelajaran yang mencakup elemen-elemen seperti gambar, teks, video pembelajaran, atau tes interaktif yang dapat memberikan variasi dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Rahma & Junaidi, (2023), menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Desain Grafis Pencetakan, terdapat beberapa materi yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu kendala yang dihadapi adalah dalam penerapan dasar-dasar desain grafis. Meskipun guru menggunakan media pembelajaran, media tersebut dianggap kurang menarik dan inovatif. Model pembelajaran yang diterapkan terlihat konvensional, menggunakan alat seperti PowerPoint, buku cetak, dan papan tulis. Metode pembelajaran konvensional ini cenderung kurang memotivasi siswa dan memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Meskipun guru telah mencoba variasi dalam metode pembelajaran, seperti tanya jawab dan pemberian tugas, perkembangan pemahaman siswa terhadap materi masih belum signifikan. Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk inovasi dalam model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, serta upaya yang lebih aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap materi Desain Grafis Pencetakan.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Pratama et al., (2023) hasil dari observasi di SMK Negeri 1 Koto Baru, proses pembelajaran pada kompetensi keterampilan multimedia kelas X, khususnya pada pokok bahasan unsur warna dalam desain grafis, belum berjalan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang belum memahami unsur warna dalam desain grafis, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar mereka. Salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ini adalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif

Berdasarkan indikator diatas solusi yang ditawarkan oleh peneliti berdasarkan fenomena tersebut yaitu media tambahan berbasis *android* dengan tujuan agar siswa-siswi SMK Negeri 1 Kalianget pada mata pelajaran desain komunikasi visual bisa

mengeksplor kemampuannya dalam mendesain secara mandiri. Dan penelitian ini akan fokus pada materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis pada mata pelajaran Desain komunikasi visual kelas XI Desain Komunikasi Visual. 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 desain dan komunikasi visual desain grafis. Dengan ini peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul " Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Materi Prinsip Dasar Dan Komunikasi Visual Desain Grafis SMKN 1 Kalianget ".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *android* untuk mata pelajaran desain komunikasi visual bagi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget ?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *android* untuk mata pelajaran desain komunikasi visual bagi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget ?

3. Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbasis *android* untuk mata pelajaran desain komunikasi visual bagi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang, berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran desain komunikasi visual bagi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget
2. Menguji kelayakan media interaktif pada mata pelajaran desain komunikasi visual untuk kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget
3. Respon siswa terhadap media interaktif berbasis *android* untuk mata pelajaran desain grafis bagi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Kalianget

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini dimaksudkan dan diharapkan dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual untuk kelas XI SMKN 1 Kalianget jurusan Desain Komunikasi Visual. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam media pembelajarannya yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran desain komunikasi visual dalam materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis, yaitu aplikasi berbasis *android*.
2. Aplikasi media interaktif pada materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis dapat terpasang pada sistem operasi *android* minimal versi 7.0 *android*.

3. Media interaktif mampu menyampaikan materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis secara virtual.
4. Tidak adanya batasan ruang dan waktu dalam penggunaannya.
5. Media pembelajaran yang berbasis *android* ini dikembangkan dengan program *Unity 3D 2019* dan *Corel Draw 2021*.
6. Media interaktif ini terdapat beberapa fitur antara lain yaitu, kompetensi, materi, simulasi, *quis*, petunjuk media dan profil pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran di SMKN 1 Kalianget memiliki asumsi dan keterbatasan yang perlu diketahui. Yaitu :

1. Media interaktif ini terbatas pada materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis.
2. Media interaktif ini hanya dapat digunakan pada platform *android*.
3. Uji coba dilakukan disekolah SMKN 1 Kalianget siswa kelas XI desain komunikasi visual

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 komunikasi visual.
 - c) Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis.
 - d) Sebagai alat pemahaman siswa tentang mata pelajaran desain komunikasi visual.

2. Bagi Guru

- a) Sebagai media pembelajaran dalam mempermudah proses pembelajaran desain komunikasi visual.
- 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 komunikasi visual serta dapat menjadi indikator untuk penelitian dan pembelajaran berikutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Interaktif

Media interaktif atau bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan berbagai media pembelajaran seperti audio, video, teks, atau grafik, yang dirancang secara atraktif untuk mengontrol perintah atau perilaku secara alami dalam sebuah presentasi. Dengan adanya interaksi dua arah antara bahan ajar dan pengguna, media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar interaktif ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. (Ridwan et al., 2020)

2. *Android*

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Data beberapa tahun terakhir

menunjukkan bahwa Android memiliki jumlah pengguna terbanyak, berkat kemudahan penggunaannya dan berbagai fitur unggulannya. Keberagaman fitur yang dimiliki oleh Android memungkinkan penggunaannya secara optimal untuk mendukung mobile learning. (Maulana, 2017)

3. *Unity*

Unity adalah kumpulan alat yang digunakan untuk mengembangkan game, mencakup teknologi grafis, audio, interaksi, dan jaringan. Tjahyadi, (2014) *Unity* memungkinkan pengembangan perangkat yang mudah digunakan, menghasilkan kualitas game 3D yang baik, serta mendukung berbagai platform. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Unity* adalah software engine yang memfasilitasi pengembangan game multi-platform dengan kemudahan penggunaan.

