

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat dari waktu ke waktu. Hal tersebut menggiring siswa pada pendekatan saintifik, sehingga secara otomatis konten kurikuler akan terus berkembang bersama dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang akan mempromosikan cara belajar siswa pada tingkat pemahaman konseptual yang lebih dalam dan dengan waktu yang lebih efisien (Hilir, 2021: 76). Dalam bidang pendidikan, pendidik dituntut untuk senantiasa meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Beberapa pendekatan pendidikan masih berpusat pada guru saja, padahal proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang mengandalkan perantara untuk menyampaikan pesan. Salah satu penyebabnya adalah seringnya penerapan pembelajaran berbasis ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan metode pembelajaran baru yang dapat menumbuhkan daya cipta dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran dapat diwujudkan melalui berbagai elemen pembelajaran, antara lain penciptaan model pembelajaran, pemilihan alat peraga, bahan ajar, dan media pembelajaran (Pujiastuti et al., 2020).

Salah satu cara untuk menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran adalah melalui pembuatan media pembelajaran. Memanfaatkan media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat disarankan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran (Rivai & Sudjana, 2013). Media pembelajaran merupakan alat penting untuk membangun komunikasi yang dinamis antara guru dan siswa selama kegiatan belajar dan mengajar. Jika proses pembelajaran mengimplementasikan media pembelajaran di dalamnya, maka pembelajaran akan menjadi lebih sederhana dan jelas. Kemudian, tujuan media pembelajaran bukan hanya menjelaskan materi pelajaran secara utuh, tetapi untuk menjelaskan sebagian (Musfiqon, 2012: 28).

SMK Muhammadiyah 3 Tangerang Selatan adalah salah satu sekolah swasta yang berlokasi di Tangerang Selatan dan telah berdiri sejak 1 Juli 2009. Visi SMK Muhammadiyah 3 Tangerang Selatan adalah terwujudnya sekolah yang unggul dalam iman dan takwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi, dan mampu bersaing di pasar kerja global. Misinya meliputi pengembangan kepribadian akhlak mulia, penyediaan sarana belajar yang memadai, mewujudkan kerjasama dan lingkungan belajar yang mendukung untuk meningkatkan tanggung jawab sosial sekolah.

Proses pembelajaran fotografi di SMK Muhammadiyah 3 Tangerang Selatan membutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran fotografi dasar di sekolah ini masih belum optimal. Perspektif ini didasarkan pada wawancara dengan guru dan kepala sekolah, yang mengatakan bahwa metode pengajaran konvensional seperti media presentasi masih digunakan di kelas. Selain itu kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan materi teknik pengambilan gambar fotografi masih rendah. Hal tersebut dapat diselesaikan dengan pengajaran yang efektif dalam pendidikan yang melibatkan penggunaan teknis di era kemajuan teknologi saat ini, seperti pemanfaatan perangkat seluler Android. Android merupakan sistem operasi seluler berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menawarkan *open-source* bagi para pengembang untuk membuat aplikasi. Platform ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengatasi berbagai masalah yang sering dihadapi dalam proses pendidikan (Ramadhan dkk., 2023). Media pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran bagi guru dan siswa, dibandingkan dengan kondisi di mana media tersebut tidak diterapkan oleh guru dan siswa ketika belajar. Ketika *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android digunakan untuk pembelajaran, hal tersebut mendorong siswa untuk tertarik dengan apa yang mereka pelajari (Yamin & Sahrul, 2021). Oleh karena itu, peneliti ingin menghadirkan inovasi baru dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif "SHOT" Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X SMK". "SHOT" merupakan akronim dari "*Sharpen Your*

Photographic Techniques” atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Pertajam Teknik Fotografi Mu”.

Penerapan media pembelajaran interaktif SHOT berbasis pada platform Android diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mempraktikkan teknik pengambilan gambar fotografi secara efektif. Media ini diharapkan dapat mengatasi tantangan pembelajaran konvensional di sekolah dan meningkatkan standar pendidikan di SMK Muhammadiyah 3 Tangerang Selatan. Selain itu, media ini juga bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang di dunia kerja yang semakin kompetitif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan yang ada, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran fotografi dasar kompetensi teknik pengambilan gambar fotografi.
2. Peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerapkan teknik pengambilan gambar pada pelajaran fotografi dasar.
3. Penerapan media pembelajaran yang masih terbatas khususnya pada mata pelajaran fotografi dasar.
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis Android yang efektif untuk teknik fotografi, siswa kesulitan dalam mempelajari cara pengambilan gambar yang baik, sehingga guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa isu yang telah diidentifikasi sebelumnya, fokus dari penelitian ini akan diarahkan pada masalah berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dalam proses pembelajaran.

2. Pemanfaatan *smartphone* berbasis Android sebagai media pembelajaran teknik pengambilan gambar fotografi kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah 3 Tangerang Selatan masih belum mencapai potensi maksimalnya.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis Android belum diterapkan dalam pengajaran teknik pengambilan gambar fotografi untuk kompetensi memahami ukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada hasil identifikasi masalah diatas, penelitian ini akan memfokuskan pada permasalahan berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran teknik pengambilan gambar fotografi untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam hal mempermudah dalam proses belajar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif SHOT teknik pengambilan gambar fotografi pada mata pelajaran fotografi dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fotografi dasar materi teknik pengambilan gambar fotografi yang berguna dalam proses belajar dan mengajar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran fotografi dasar materi teknik sudut pengambilan gambar fotografi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berperan serta dalam kemajuan teknologi di dunia pendidikan melalui media pembelajaran interaktif pada platform Android

dan secara khusus untuk mata pelajaran fotografi dasar materi teknik pengambilan gambar fotografi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Perancangan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang dapat diimplementasikan dalam proses belajar dan mengajar, untuk itu para guru dapat meningkatkan kualitas proses pengajaran mereka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif SHOT berbasis Android dengan topik teknik pengambilan gambar fotografi dengan menarik dan lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif.

b. Bagi peserta didik

Melalui penerapan media pembelajaran interaktif ini, siswa akan memperoleh pengalaman belajar baru yang lebih efektif dan menyenangkan. Materi pembelajaran teknik pengambilan gambar fotografi dilengkapi dengan gambar fotografi, materi, modul, quiz dan elemen lainnya yang akan mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini menambah pengalaman dan pengetahuan dalam perancangan serta penerapan teknologi pada media pembelajaran interaktif, tentang teknik sudut pandang pengambilan gambar fotografi.

1.7 Struktur Penulisan

Sesuai dengan pedoman karya tulis ilmiah UPI yang tertuang pada peraturan rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019. Susunan penulisan karya ilmiah tersusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan memberikan penjelasan latar belakang tentang masalah yang menjadi dasar dari keseluruhan penelitian. Secara umum diperoleh rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilakukan, dan urutan penulisan tiap bab.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini berisi hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, model penelitian yang digunakan, dan hubungan antara variabel yang diteliti semuanya termasuk dalam bagian ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini berisi mengenai metodologi penelitian, alur penelitian, pendekatan instrumen, proses analitik, dan prosedur pengumpulan data akan dibahas pada bagian ini.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan dan akan dilaporkan pada bagian ini. Informasi tentang subjek penelitian yang dilakukan dapat diperluas dengan pembahasan temuan penelitian.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini temuan dan kesimpulan penelitian dijelaskan di bagian kesimpulan, disertai saran untuk studi tambahan atau penilaian terhadap penelitian yang telah diselesaikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

7. LAMPIRAN