

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran meliputi perolehan pengetahuan dan informasi, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa yang didukung oleh guru pembelajaran (Anggraeny et al., 2021). Dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan era digitalisasi yang semakin pesat, keterampilan desain grafis menjadi sangat penting sebagai salah satu aspek yang mendukung adaptasi individu terhadap perubahan zaman (Piantara et al., 2021). Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat memperlancar belajar siswa dan guru yang bermutu baik, Pendidikan merupakan tolak ukur dalam status sosial. Sebab, pendidikan dapat mempengaruhi, mengubah, bahkan mengembangkan cara pandang, sikap, dan kecakapan hidup seseorang. Inilah sebabnya mengapa pendidikan berkualitas hanya akan terjadi jika gurunya profesional (Febriana et al., 2024). Disamping dari itu guru yang profesional harus mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Sebab, media pembelajaran yang menarik dapat membuat suasana dalam pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *Flashcard*. manfaat media *flashcard* adalah bila digunakan secara efektif dapat meningkatkan daya ingat, tidak mudah dilupakan, mengembangkan kemandirian, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Yusuf et al., 2021). *Flashcard* merupakan media permainan berupa kartu dan memiliki beragam jenis, dalam penelitian ini *flashcard* yang dirancang yaitu kuartet *flashcard*. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang di dalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Kartu kuartet dapat meningkatkan nilai psikomotor siswa, kartu kuartet juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pada penelitian lain, kartu kuartet sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SMP (Tasrief & Patria, 2020).

Kolaborasi teknologi dalam pendidikan dapat menjadikan pendidikan lebih interaktif, menarik dan mudah di pahami. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, Dengan adanya teknologi ini, manusia bersaing untuk menjadi yang terbaik, termodern dan terdepan dalam berbagai hal. Hal ini terlihat, salah satunya adalah yang dimiliki oleh mayoritas masyarakat saat ini ponsel pintar, Selain itu seiring dengan kemajuan teknologi, teknologi 2 dimensi (2D) pun berkembang menjadi 3 dimensi (3D) (Anaam & Zainudin, 2024). Teknologi yang di maksud adalah *Augmented Reality* (AR). Dalam konteks ini, AR dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, karena dapat memberikan informasi yang praktis, mudah dipahami dan dapat menggambarkan ilustrasi dari informasi yang diberikan. Hal ini, didorong karena penggunaan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya memadai (Mubaraq et al., 2018).

Di era ini, kemampuan desain grafis bukan hanya menjadi keahlian khusus dalam industri kreatif, tetapi juga menjadi kompetensi esensial dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Siswa SMP Negeri 9 Sumedang sebagai bagian dari generasi muda diharapkan mampu menguasai keterampilan desain grafis sebagai bekal untuk menghadapi tuntutan zaman yang terus berkembang. Meskipun desain grafis dapat diakses melalui berbagai sumber online dan perangkat lunak desain yang tersedia, pelatihan khusus di sekolah dapat memberikan panduan yang terstruktur dan mendalam kepada siswa. Oleh karena itu, implementasi pelatihan desain grafis di lingkungan pendidikan menjadi relevan untuk memberikan landasan yang solid bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan. SMP Negeri 9 Sumedang sebagai subjek penelitian memiliki kepentingan khusus dalam menyelenggarakan pelatihan desain grafis. Berdasarkan informasi yang di dapat peneliti dari hasil wawancara bersama guru TIK dan dua orang siswa dari Kelas IX B SMP Negeri 9 Sumedang menjelaskan bahwa terdapat tugas yang mengharuskan siswa untuk mengaplikasikan keahlian desain grafis di beberapa mata pelajaran dengan intensitas 2 kali dalam satu minggu. Guru TIK SMP Negeri 9 Sumedang Bapak Ade Candra membenarkan hal tersebut serta menambahkan informasi bahwa di kelas sembilan yang sekarang tidak terdapat mata pelajaran TIK sehingga tidak terdapat muatan pembelajaran desain grafis secara mendalam oleh karena itu tidak semua siswa kompeten dalam

hal desain grafis. Hal tersebut berkaitan dengan kurikulum yang diterapkan di kelas sembilan SMP Negeri 9 Sumedang yaitu kurikulum 2013. (Adryansyah et al., 2023) dalam penelitiannya menjelaskan ciri khas utama dalam desain Kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mengolah keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan karakteristik kurikulum 2013 tersebut pemerintah tidak mengalokasikan mata pelajaran yang berkaitan dengan ilmu komputer.

Disamping daripada itu bapak Ade Candra memaparkan bahwa fasilitas sekolah berupa perangkat komputer untuk siswa juga belum sepenuhnya memadai untuk mata pelajaran TIK di SMP Negeri 9 Sumedang kendala tersebut dikarenakan perubahan kurikulum yang terjadi, sehingga memutuskan untuk mengganti ruang komputer yang ada di SMP Negeri 9 Sumedang menjadi ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar biasa. Padahal dalam PERMENDIKNAS No 24 Tahun 2007 menjelaskan bahwa Standar Sarana dan Prasarana pada pendidikan anak usia dini, Jenjang Pendidikan dasar, dan Jenjang Pendidikan menengah terdiri atas komponen Sarana dan Prasarana. Yang mana ruang komputer beserta perangkat komputer merupakan fasilitas wajib yang harus dimiliki setiap sekolah terutama tingkat menengah, hal tersebut juga sudah kembali ditetapkan pada PERMENDIKBUDRISTEK No 22 Tahun 2023 Pasal 4 Ayat 1. Dampak dari hal tersebut berdasarkan observasi yang dilakukan didapat sebuah fenomena kurang baik, ketika siswa diberikan tugas di salah satu mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan desain grafis sebagian siswa memilih untuk menjoki kepada teman atau saudaranya untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan desain grafis.

*Smartphone* sebagai alat komunikasi yang juga memiliki multifungsi sebaiknya dimanfaatkan untuk berbagai hal positif, terutama pendidikan. Karena fenomena yang tampak saat ini para pelajar sekolah menengah lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk melakukan komunikasi yang tidak terlalu penting (Lubis et al., 2022). Berdasarkan kutipan tersebut serta dengan tujuan untuk mengimplementasikan media yang telah dirancangan peneliti menyelenggarakan

kegiatan pelatihan desain grafis dengan perangkat yang digunakan yaitu *smartphone*.

Perancangan media *flash card* kartu kuartet berbasis *Augmented Reality* serta penyelenggaraan pelatihan desain grafis ini peneliti berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan siswa di SMP Negeri 9 Sumedang dalam menghadapi perubahan paradigma pembelajaran yang semakin mengarah kepada integrasi teknologi dan bidang desain grafis sebagai bentuk literasi digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana proses perancangan *Flash card* kartu kuartet berbasis aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media dalam kegiatan pelatihan desain grafis ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *Flash card* kartu kuartet dan aplikasi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan pelatihan desain grafis di Kelas IX SMPN 9 Sumedang ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses perancangan *Flash card* kartu kuartet berbasis aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media dalam kegiatan pelatihan desain grafis.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari *Flash card* kartu kuartet dan aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media dalam kegiatan pelatihan desain grafis di Kelas IX SMPN 9 Sumedang

## 1.4 Batasan Masalah

Penyusunan skripsi ini memiliki batasan masalah agar tidak keluar dari pokok bahasan seperti yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan dan implementasi *Flash card* kartu kuartet berbasis *Augmented Reality* untuk pelatihan desain grafis di Kelas IX SMP Negeri 9 Sumedang.

2. Penelitian ini tidak meneliti efek jangka panjang dari penggunaan *Flash card* kartu kuartet berbasis *Augmented Reality* terhadap pembelajaran desain grafis siswa.
3. Penelitian ini tidak meneliti efektivitas *Flash card* kartu kuartet berbasis *Augmented Reality* dibandingkan dengan media pembelajaran desain grafis lainnya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan desain grafis, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
  - b. Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep desain grafis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep desain grafis, seperti elemen-elemen desain, prinsip-prinsip desain, dan teknik-teknik desain grafis.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah media pembelajaran desain grafis yang tersedia untuk para guru dan siswa, khususnya media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis di SMP Negeri 9 Sumedang melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar desain grafis melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep desain grafis melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif.

- d. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan bakat dan kreativitas mereka di bidang desain grafis melalui penggunaan media pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan ekspresi diri.
  - e. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan teknologi *Augmented Reality* dalam pendidikan, khususnya dalam bidang desain grafis.
3. Manfaat Bagi :
- a. Siswa:
    - 1. Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep desain grafis.
    - 2. Meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar desain grafis.
    - 3. Meningkatkan kemampuan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep desain grafis.
    - 4. Membantu mengembangkan bakat dan kreativitas di bidang desain grafis.
  - b. Guru:
    - 1. Memperoleh media pembelajaran desain grafis yang inovatif dan interaktif.
    - 2. Meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis di kelas.
    - 3. Membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep desain grafis.
  - c. Sekolah:
    - 1. Meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis secara keseluruhan.
    - 2. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar desain grafis.
    - 3. Membantu siswa dalam mengembangkan bakat dan kreativitas di bidang desain grafis.

## **1.6 Struktur Sistematika Penelitian**

Untuk mempermudah penelitian dan proses penelitian karya tulis yang berjudul *RANCANG BANGUN FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA DALAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS DI KELAS IX SMP NEGERI 9 SUMEDANG* ini, maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penelitian sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematikan penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang kerangka teoritis sebagai gambaran menyeluruh dan landasan pengetahuan tentang posisi teoritis yang berkenaan dengan masalah yang di teliti.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang desain dan rancangan penelitian, tempat penelitian, pengumpulan dan analisis data.

### **BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil temuan penelitian dan pembahasan, hasil analisis data, serta pembahasan lainnya yang berkaitan dengan kajian pustaka yang telah tersedia sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Pada BAB V penelitian ini berisikan kesimpulan, bagaimana implikasinya, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.