



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pelaksanaan pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 2 Bandung, masih terdapat berbagai permasalahan terkait ketercapaian kompetensi siswa, khususnya pada kegiatan praktik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas praktik, di mana sebagian siswa mampu menyelesaikan dengan cepat sedangkan sebagian lainnya menunjukkan keterlambatan. Selain perbedaan kecepatan pengerjaan, ditemukan pula beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam proses praktik, terutama ketika menggunakan perangkat lunak desain. Kesulitan ini berimplikasi pada kualitas hasil praktik yang dikerjakan, di mana masih terdapat karya yang dinilai kurang memuaskan dari aspek teknis maupun estetika. Hal ini menandakan bahwa pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak desain masih perlu ditingkatkan.

Melihat dari perkembangan teknologi sekarang, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi salah satu inovasi penting yang telah mengubah pendidikan di era revolusi digital yang ditandai dengan perkembangan Industri 4.0. Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan era digital yang semakin kompleks (Syaukani dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu pendidikan menjadi lebih interaktif dan personal. Ini memungkinkan siswa memahami konsep abstrak yang sebelumnya sulit dipahami dengan metode konvensional (Supriadi dkk., 2022). Ditambah menurut (Matthews dkk, 2023) ia menyatakan bahwa otomasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat mengaburkan batas peran desainer visual, bahkan mengancam eksistensi sebagian tugas desain seperti estetika dan teknis memaksa desainer untuk lebih fokus pada “soft skills” seperti negosiasi dan penilaian manusiawi.

Pada penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), tentunya ada ilmu yang perlu dipelajari khususnya dalam pemanfaatannya dan untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam desain komunikasi visual (DKV). Dalam hal ini, video pembelajaran menjadi salah satu opsi yang menarik, terutama di era digital saat ini, di mana siswa lebih terbiasa dengan konten visual. Perancangan video pembelajaran adalah langkah penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran berbasis digital dan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. (Bina dkk., 2022).

Pada mata pelajaran perangkat lunak grafis yang merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dipelajari oleh siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), keterampilan ini sangat erat kaitannya dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Menurut (Safitri, S., 2024), DUDI mengandung dua pengertian yaitu DU yang berarti singkatan dari Dunia Usaha, dan DI berarti singkatan dari Dunia Industri. Kehadiran DUDI menuntut lulusan vokasi yang memiliki keunggulan praktis dan teknis agar siap memasuki dunia kerja kreatif, seperti periklanan, percetakan, maupun digital branding.

Seiring perkembangan teknologi, *Artificial Intelligence* (AI) hadir sebagai inovasi yang mampu mendukung efektivitas penggunaan perangkat lunak grafis. AI dapat dimanfaatkan untuk mempercepat proses desain, misalnya melalui otomatisasi dalam penghapusan latar belakang, manipulasi gambar, maupun penyusunan elemen visual secara instan. Dengan pemanfaatan AI, siswa tidak hanya dituntut mahir mengoperasikan perangkat lunak grafis konvensional, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tren teknologi terbaru yang sudah banyak digunakan di industri kreatif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan DUDI yang menekankan pada keterampilan adaptif dan inovatif agar lulusan siap menghadapi tantangan global.

Namun demikian, berdasarkan kondisi nyata di SMKN 2 Bandung, masih terdapat permasalahan terkait pemanfaatan AI dalam konteks pembelajaran perangkat lunak grafis. Dari hasil wawancara dengan guru DKV, diketahui bahwa siswa belum mendapatkan wawasan yang memadai mengenai penggunaan AI

dalam desain, karena pembelajaran masih sepenuhnya mengikuti kurikulum pemerintah yang belum secara spesifik mengakomodasi materi terkait. Selain itu, terdapat kekhawatiran dari pihak guru bahwa penggunaan AI berpotensi disalahgunakan, misalnya untuk mencontek atau menghindari proses berpikir kreatif yang seharusnya menjadi inti dari pembelajaran desain. Di sisi lain, sebagian siswa juga mengalami kesulitan dalam praktik perangkat lunak grafis sehingga hasil tugas mereka belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan DUDI, perkembangan teknologi AI, dan realitas pembelajaran di sekolah, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk memperkenalkan pemanfaatan AI secara tepat guna dalam pembelajaran perangkat lunak grafis di SMK.

Dalam perihal memperkenalkan pemanfaatan teknologi *Artificial intelligence* (AI) video pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang sistematis dan terstruktur, yang dapat mengurangi hambatan dalam pemahaman konsep teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang kompleks. Menurut (Supriyadi, 2022), Penggunaan video sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara visual dan auditori. Oleh karena itu, video dapat meningkatkan penyampaian materi dan menarik minat siswa terhadap topik yang relatif baru dan futuristik seperti kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI).

Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Arsyad, A., 2011). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan proses pembelajaran yang tepat akan menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan pendidikan di suatu negara.

Agar proses pembelajaran berjalan secara lancar diperlukan kualitas tenaga pendidik yang terlatih dan kompeten. Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 poin 13 disebutkan bahwa untuk mencapai kualitas pembelajaran yang telah dirancang serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi)

Putri Reginawati Sugito, 2025

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Kemendikbud, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah, terutama sekolah menengah kejuruan atau SMK, harus menekankan penggunaan TIK dalam pembelajaran untuk membuat materi lebih cepat, lebih jelas, dan lebih mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja.

Oleh karena itu, peneliti berencana untuk merancang video pembelajaran pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada Desain Komunikasi Visual yang bertujuan untuk menyampaikan materi pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Desain Komunikasi Visual. Dalam penelitian ini mengandung unsur-unsur pedagogi yang saling terkait dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama, peserta didik yaitu siswa kelas 11 jurusan DKV SMKN 2 Bandung menjadi subjek utama dalam penelitian. Kedua, guru yang berperan sebagai ahli media serta yang mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Ketiga, tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian ini yakni menambah wawasan dan pengetahuan siswa dan siswi terhadap pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Desain Komunikasi Visual (DKV). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan media pembelajaran di bidang desain komunikasi visual, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat lunak yang relevan. Lebih jauh lagi, penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui eksplorasi visual.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diurai masalah dari penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Bagaimana perancangan video pembelajaran pengenalan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk kelas 11 DKV di SMKN 2 Bandung?
2. Bagaimana hasil uji coba penggunaan video pembelajaran pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam menambah pemahaman peserta didik kelas 11 DKV SMK N 2 Bandung?

Putri Reginawati Sugito, 2025

**PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI PADA MATA PELAJARAN PERANGKAT LUNAK GRAFIS UNTUK SISWA KELAS 11 DKV SMKN 2 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Fokus perancangan video pembelajaran ini yakni pembahasan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Desain Komunikasi Visual untuk kelas 11 DKV dengan menggunakan *website* Mokker AI.
2. Data dan temuan yang diperoleh akan relevan sesuai dengan jurusan yang ada di SMKN 2 Bandung yaitu jurusan DKV.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan adapun tujuan dari penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Merancang video pembelajaran mengenai pengenalan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Desain Komunikasi Visual (DKV) di kelas 11 jurusan DKV SMKN 2 Bandung.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan siswa dan siswi di kelas 11 DKV SMKN 2 Bandung terhadap pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Desain Komunikasi Visual (DKV).

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi serta sara media informasi untuk kegiatan belajar dan mengajar atau penelitian lainnya.
2. Hasil dari perancangan video pembelajaran diharapkan dapat dijadikan bahan ajar atau bahan belajar untuk siswa dan siswi khususnya bidang Desain komunikasi Visual.
3. Penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana audiens merespons dan berpartisipasi terhadap penggunaan video pembelajaran pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga fokus dan keterukuran dalam pelaksanaan penelitian, ruang lingkup ditetapkan agar penelitian tidak melenceng dari tujuan utama. Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi:

#### a. Topik

- a. Penelitian ini berfokus pada perancangan untuk video pembelajaran pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).
- b. Pengembangan topik akan menyesuaikan dengan data yang diperoleh selama proses penelitian dan juga respon dari audiens.

**b. Subjek**

- a. Subjek penelitian berfokus pada siswa dan siswi di SMKN 2 Bandung khususnya untuk jurusan DKV.
- b. Selain itu, subjek lain dari perancangan video pembelajaran ini yakni salah seorang guru DKV di SMKN 2 Bandung.

**c. Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di SMKN 2 Bandung jurusan DKV.

**d. Media**

- a. Produk utama penelitian adalah video pembelajaran tentang pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan durasi 4 menit 6 detik
- b. Dalam video pembelajaran ini akan fokus pada contoh praktik penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan salah satu *website* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yaitu Mokker AI.
- c. Distribusi video akan disalurkan melalui kanal resmi seperti youtube milik DKV SMKN 2 Bandung dan disebarluaskan linknya kepada siswa siswi kelas 11 DKV untuk keperluan penelitian.

**e. Aspek Waktu**

Data dan referensi yang digunakan bersifat aktual, mencakup rentang tahun 2015 hingga 2025.

**f. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif.

Dengan batasan ruang lingkup ini, penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang mendalam, terfokus, dan relevan dengan isu yang diangkat.

