

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 ditandai dengan percepatan arus informasi dan teknologi digital di seluruh dunia yang menuntut setiap individu untuk memiliki kecakapan atau keterampilan untuk bersaing dengan individu lain, yang saat ini biasa disebut dengan kecakapan abad 21. Upaya untuk memiliki keterampilan tersebut dan meningkatkan kualitas diri dapat diperoleh melalui pendidikan. Menurut Dirjen Dikdas (2017), pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap TIK. Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan siswa dengan kondisi sosial dan psikisnya melalui pengalaman belajar untuk menghadapi tantangan global. Menurut Trilling dan Fadel (2009), keterampilan abad 21 meliputi keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan teknologi dan media informasi seperti literasi informasi, literasi media, dan literasi TIK.

Literasi menjadi bagian terpenting dalam proses pendidikan, siswa yang dapat melaksanakan kegiatan literasi dengan maksimal tentunya akan mendapatkan pengalaman belajar lebih dibandingkan dengan siswa lainnya (Dirjen Dikdas, 2017). KEMENDIKBUD merilis pencapaian PISA (*Programme for International Students Assessment*) Indonesia di tahun 2015 yang dilaksanakan OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), yaitu peringkat 64 dari 72 negara. Indeks literasi sains dan matematika siswa Indonesia naik cukup bermakna masing-masing 21 dan 11 poin, sedangkan indeks literasi membaca hanya naik 1 poin pada tahun 2012 dan 2015. Dua kecakapan penting yang perlu dimiliki siswa untuk mengikuti ujian PISA, yaitu (1) terampil menangkap makna yang tersaji dalam paragraf; dan (2) kecepatan mengemas tautan makna antarteks, antarteks dengan grafik, antarteks dan simbol, serta relasi makna antargrafik. Berdasarkan hasil penilaian PISA tersebut terlihat bahwa kemampuan literasi visual siswa

Indonesia masih rendah, sedangkan literasi visual dibutuhkan oleh generasi saat ini untuk mencapai kecakapan abad 21. Visual menjadi salah satu bahasa yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif seseorang dalam pembelajaran. Secara umum kognisi mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai (Nurannisaa, 2017). Media visual dapat menjadi pilihan sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan kognitif tersebut, terutama melalui berbagai simbol dan gambar yang ditampilkan. Dengan demikian, para pendidik memiliki tugas untuk menumbuhkembangkan kemampuan literasi visual dalam proses kognitif seorang pembelajar.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK PPN Tanjungsari, diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki *smartphone* berbasis *android*. Selain itu, pihak sekolah pun menyediakan fasilitas WiFi, sehingga seluruh siswa dapat terkoneksi internet dengan mudah. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. *Smartphone* yang mayoritas dimiliki siswa, bersistem operasi *android*. Sifat *android* yang *open source*, memudahkan setiap orang untuk men-*download* ataupun membuat aplikasi di *play store*. Dengan mengkombinasikan gambar, teks, video, dan warna ataupun tampilan yang menarik diharapkan mampu membuat siswa untuk giat membaca, memahami, dan belajar materi pelajaran.

Smartphone melalui *platform android* dapat dijadikan sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan literasi visual siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sangidu (2018) mengenai peningkatan kemampuan literasi visual siswa sebanyak 0,6 termasuk dalam kategori sedang dengan menggunakan *platform android* pada *smartphone*. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dengan *smartphone* mendukung salah satu prinsip pembelajaran dalam PERMENDIKBUD No.65 tahun 2013, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Sumber belajar yang digunakan oleh SMK PPN Tanjungsari ialah dari buku manual yang dipinjamkan oleh sekolah setiap tahunnya. Materi pencoklatan bahan pangan merupakan materi pelajaran yang contoh kasusnya dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti pemanggangan roti dan apel yang menjadi coklat jika jaringannya terluka. Namun, penyampaian materi oleh guru di sekolah masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, materi pencoklatan bahan pangan dipilih oleh penulis karena materi tersebut tepat untuk disampaikan secara visual melalui media *smartphone* berbasis *android*. Hal ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi terkait dan mengetahui tingkat literasi visual siswa SMK PPN Tanjungsari, khususnya kelas X APHP. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk mengetahui literasi visual pada materi pencoklatan bahan pangan di SMK PPN Tanjungsari, Sumedang. Produk media ini kelak dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan juga oleh siswa secara berkelanjutan dimanapun dan kapanpun.

1.2 Batasan Masalah

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan literasi visual siswa kelas X Jurusan APHP SMK PPN Tanjungsari, Sumedang. Literasi visual dapat diukur dari 11 indikator yang ada. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu fokus pada 9 dari 11 indikator literasi visual, diantaranya berpikir visual, visualisasi, penalaran visual, pandangan kritis, perbedaan visual, rekonstruksi visual, asosiasi visual, rekonstruksi makna dan konstruksi makna.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut;

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pencoklatan bahan pangan?

2. Bagaimana literasi visual siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pencoklatan bahan pangan.
2. Mengetahui literasi visual siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

1.5 Manfaat/Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada:

1. Menambah pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *mobile learning* di sekolah.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulis mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi proposal penelitian.
2. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini penulis menguraikan teori-teori yang mendukung proses penelitian dan menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini penulis menguraikan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen, prosedur dan analisis data penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini penulis menguraikan temuan yang ada saat penelitian dan melakukan pembahasan terhadap temuan tersebut.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan penelitian dan rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.

