

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan informasi yang sedemikian pesat sangat berpengaruh pada aktivitas semua kalangan, termasuk kalangan pelajar. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah *smartphone*. Berdasarkan data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat dari tahun 2016 dan mencapai 92 juta pengguna pada tahun 2019. Sebanyak 91% pengguna memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses internet, pengguna internet terbanyak pada usia 15-19 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kalangan pelajar memiliki perhatian yang mendominasi dalam penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang, sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* tidak dilarang oleh pihak sekolah apabila digunakan untuk kegiatan pembelajaran, akan tetapi penggunaannya kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan konten yang ada didalam *smartphone* peserta didik cenderung berisikan *games* dan beragam media sosial. Mengingat hal tersebut perlunya membuat media pembelajaran yang terintegrasi melalui *smartphone*, dengan ini penggunaan *smartphone* yang tidak tepat di jam pelajaran dapat dihindari, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan peserta didik juga dapat belajar secara mandiri. Selain itu, dapat meminimalisir penggunaan kertas berupa modul yang kerap dijadikan alasan tertinggal dan hilang oleh sebagian peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, materi yang perlu dibuatkan media pembelajaran adalah GMP (*Good Manufacturing Practices*). Materi *Good Manufacturing Practices* merupakan salah satu materi yang sangat penting dipelajari oleh peserta didik SMK PPN Lembang, karena memberi pembelajaran dan pengetahuan yang luas mengenai dunia industri pangan. Materi ini merupakan salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran keamanan pangan dan penyimpanan yang berisikan pencegahan bahaya pangan, higienitas pekerja, higienitas fasilitas produksi hingga kontruksi bangunan dan fasilitas pada industri pangan. Masalah yang terjadi adalah banyak peserta didik yang belum bisa memahami materi *Good Manufacturing*

Practices (GMP) dengan baik, karena tidak didukung oleh media pembelajaran visual. Selain itu, bentuk soal evaluasi atau bahan diskusi yang dibagikan kepada peserta didik secara keseluruhan masih berupa teks.

Membangun pemahaman peserta didik secara konkret terhadap suatu materi dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang tersaji berbentuk tulisan dan visual. Bentuk visual akan memberikan banyak informasi yang memperkuat dan melengkapi konten verbal (Rakes, 1999 dalam Damayana, H, 2018). Visualisasi yang diberikan selama pembelajaran dianggap penting karena dapat memfasilitasi peserta didik dalam berpikir kritis tentang materi yang sedang dipelajari (Gilbert, 2005). Kemampuan dalam menginterpretasi dan memaknai sebuah informasi berbentuk gambar atau visual lainnya disebut literasi visual. Literasi visual sendiri penting untuk diketahui, dikarenakan pada abad 21 ini peserta didik dituntut agar lebih kritis dalam menganalisis, menafsirkan, dan memahami apa yang mereka pelajari.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang berisi tentang materi *Good Manufacturing Practices* dikemas dalam bentuk tulisan dan visual melalui suatu perangkat lunak yang dinamakan *Sketchware*. Menurut Cantona (2018) *Sketchware* terintegrasi pada *platform android* yang mempunyai *user interface* menarik, penataan *layout* nyaman dimata, memiliki sistem *drag and drop* berbentuk *block* dan tidak menggunakan bahasa pemrograman berbentuk *coding*. Namun, kekurangan *sketchware* antara lain, upload foto atau gambar harus satu per satu dan terbatasnya efek animasi.

Pada penelitian Sangidu (2018) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual dan Hasil Belajar Peserta didik SMA Kelas X” menunjukkan bahwa hasil penilaian dari para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori “layak” sebagai media pembelajaran fisika pada materi gerak parabola kelas X. Selanjutnya terjadi peningkatan kemampuan literasi visual peserta didik pada semua aspek (aspek pengetahuan kosa kata dan makna visual, asosiasi visual, penalaran visual, perbedaan visual, berfikir visual, dan membangun makna sosial) dengan nilai rata-rata gain sebesar 0,26 kategori rendah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sketchware* untuk Mengetahui Kemampuan Literasi Visual Pada Materi *Good Manufacturing Practices* di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang”, bertujuan untuk mengetahui kelayakan

media pembelajaran yang dikembangkan sebagai alternatif dalam mengoptimalkan penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik dan untuk mengetahui kemampuan literasi visual peserta didik yang dikaitkan dengan materi *Good Manufacturing Practices*.

1.2 Identifikasi masalah

Ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu :

1. Belum adanya media pembelajaran yang dibuat menggunakan *sketchware* pada materi GMP (*Good Manufacturing Practices*) untuk dapat digunakan peserta didik kelas XI APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang, dikarenakan penggunaan buku manual dan modul masih sangat dominan.
2. Belum diketahui kemampuan literasi visual peserta didik kelas XI APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang terhadap Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui *smartphone* memanfaatkan perangkat lunak bernama *sketchware*, yaitu perangkat lunak yang pengoperasiannya tidak memerlukan laptop atau komputer.
2. Media pembelajaran menggunakan *sketchware* memuat materi pembelajaran dan kuis sebagai soal latihan. Materi difokuskan pada Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*) XI 2 APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang.
3. Kemampuan Literasi visual yang diteliti menggunakan 7 indikator dari 11 indikator yang dikembangkan oleh Maria D. Avgerinou yaitu pengetahuan kaidah visual, berfikir visual, penalaran visual, pandangan kritis, perbedaan visual, asosiasi visual, dan konstruksi visual.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *sketchware* pada Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*)?
2. Bagaimana kemampuan literasi visual peserta didik menggunakan *sketchware* pada Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*)?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *sketchware* pada Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*).
2. Mengetahui kemampuan literasi visual peserta didik menggunakan *sketchware* pada Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*).

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan *sketchware* dan mengetahui kemampuan literasi visual peserta didik di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
 - b. Bagi SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang yaitu memberi sumbangan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran GMP (*Good Manufacturing Practices*).
 - c. Bagi guru, yaitu untuk memberi masukan dan wawasan penerapan media pembelajaran menggunakan *sketchware*.

- d. Bagi peserta didik, yaitu untuk memberikan pemahaman tentang media pembelajaran menggunakan *sketchware*, meningkatkan keaktifan belajar, dan meningkatkan keterampilan membaca serta memudahkan belajar dimanapun dan kapanpun.
- e. Bagi peneliti, yaitu memperoleh pemahaman dalam melakukan penelitian sebagai bekal hidup bermasyarakat.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I Pendahuluan. Pada bab ini merupakan bagian pendahuluan yang berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. BAB II Tinjauan Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian serta posisi penelitian.
3. BAB III Metodologi. Pada bab ini merupakan bagian metode penelitian yang berisi tentang rencana penelitian yang meliputi : metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi temuan penelitian sekaligus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi simpulan, yang menyajikan simpulan penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan *sketchware*.
6. Daftar Pustaka. Berisi tentang berbagai referensi yang digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.
7. Lampiran. Berisi tentang hasil perhitungan data dan dokumentasi selama penelitian.