

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dan pada dasarnya manusia tidak akan bisa lepas dari pendidikan, karena pendidikan adalah suatu proses yang tidak akan berhenti atau terus berlanjut sepanjang hidup (Sujana, 2019). Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan, hal ini tentu saja dipengaruhi dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, terlebih lagi pada era modern seperti saat ini. Perkembangan teknologi memiliki banyak manfaat khususnya pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah dirasakan salah satunya yaitu munculnya inovasi – inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai contoh, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada saat ini perlu adanya inovasi dalam penyampaian pembelajaran salah satunya yaitu berupa media pembelajaran, Pada intinya, proses pembelajaran adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, pesan atau informasi dapat tersampaikan kepada siswa jika siswa dapat menangkap dan memahami isinya, namun terkadang pesan atau informasi tersebut belum dapat diterima dengan baik karena adanya hal-hal tertentu sehingga diperlukan alat atau media dalam menyampaikan pesan (Padmasari et al., 2021). Hal ini diperlukan agar proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Sebagaimana yang disampaikan oleh Nurrita, bahwa proses kegiatan pembelajaran di sekolah tidak akan lepas dari media pembelajaran, metode pembelajaran, serta hasil belajar siswa (Nurrita, 2018).

Media dalam proses pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan sehingga terdorong dan terlihat dalam pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, oleh karena itu media yang digunakan pada proses pembelajaran disebut

dengan media pembelajaran (Abi Hamid et al., 2020). Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar diantaranya yaitu, sebagai alat bantu belajar, sebagai alat komunikasi, dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru (Pakpahan et al., 2020). Sebagai salah satu bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran guru bisa memanfaatkan teknologi guna menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif salah satu contohnya yaitu berupa aplikasi berbasis android. Aplikasi berbasis android dapat dipilih karena di era modern seperti saat ini hampir seluruh masyarakat di Indonesia sudah banyak memiliki *smartphone*, hal ini diketahui berdasarkan hasil survei penggunaan TIK oleh Kemkominfo pada tahun 2017 yang menunjukkan bahwa sebanyak 66,36% atau lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone* dan berdasarkan bidang pekerjaan sebanyak 70,98% pelajar atau mahasiswa telah memiliki *smartphone*. Selain itu sistem operasi android juga dapat dipilih karena sistem operasi ini masih menjadi tren di masa kini dan sudah memiliki banyak pengguna, khususnya di Indonesia. Berdasarkan data statistik oleh *StartCounter Global Stats*, pengguna sistem operasi android pada telepon seluler di Indonesia mencapai 90,78% sejak November 2020 hingga November 2021 dan telah menguasai pasar *smartphone* di Indonesia. Aplikasi android diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk siswa khususnya pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) yaitu pada bidang keahlian multimedia khususnya pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual.

Mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual ini dipelajari oleh siswa kelas X (sepuluh) SMK. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka, sebelumnya mata pelajaran ini bernama Dasar Desain Grafis pada kurikulum 2013, namun pada kurikulum merdeka mata pelajaran ini terdapat perubahan nama menjadi Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual, tidak hanya perubahan nama, mata pelajaran ini juga mengalami perubahan materi, sebelumnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis materi yang diberikan berdasarkan KI dan KD Kurikulum 2013 siswa lebih banyak mempelajari tentang desain grafis baik teori dan praktiknya, namun pada mata

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

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

pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual materi yang dipelajari berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) lebih fokus kepada teori – teori di bidang industri atau *technopreneur* di bidang DKV, khususnya pada semester satu elemen satu hingga empat. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut dipilihlah mata pelajaran ini untuk dilakukan inovasi dalam media pembelajaran, karena pada mata pelajaran ini terdapat banyak teori khususnya pada semester satu yang dibutuhkan pemahaman lebih dari hanya sekedar membaca, selain itu mata pelajaran ini sangat penting dipelajari karena akan menjadi dasar dalam membuat suatu desain, dan juga desain grafis memiliki tujuan yang penting untuk menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui sebuah media visual, yang menggunakan gambar sebagai fasilitas untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan secara jelas (Iyohu et al., 2021).

Mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual dapat diterapkan pada inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis android. Karena, dengan menggunakan media sebuah aplikasi, unsur multimedia seperti teks, audio, gambar, atau bahkan video dapat digabungkan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat kepehaman siswa dalam mempelajari materi. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian berupa mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual, dengan menggunakan media pendukung berupa *software* bernama Unity. selain itu penulis juga akan menguji tingkat kelayakan produk tersebut, untuk mengetahui apakah produk aplikasi media pembelajaran berbasis android yang telah dibuat sudah efektif untuk digunakan untuk menjadi inovasi dalam media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran khususnya pada sekolah menengah kejuruan atau (SMK) program keahlian desain komunikasi visual, pada mata pelajaran dasar – dasar desain komunikasi visual.

Penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Ardika Yanti, (2020). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Materi Unsur Tata Letak Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo,

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

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

penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode yang sama yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE, pada pengembangan produknya penelitian tersebut menggunakan aplikasi atau *software* pendukung berupa Microsoft Power Point dan iSpring 10, kemudian pada penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data berupa angket validasi dan tes untuk siswa.

Selain itu penelitian lain yang serupa juga pernah dilaksanakan sebelumnya oleh Azizah, (2019). Dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE, pada pengembangan produknya penelitian tersebut menggunakan aplikasi atau *software* pendukung berupa Android Studio, aplikasi android yang dikembangkan dalam penelitian tersebut menggunakan server dan database, yaitu user mengakses aplikasi lalu mengakses server, dan selanjutnya database akan memberikan data yang kemudian akan ditampilkan pada aplikasi.

Berdasarkan penelitian – penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat unsur kebaruan dari penelitian ini yaitu pada penelitian sebelumnya mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Dasar Desain Grafis, namun pada penelitian ini peneliti akan memilih mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang sama, namun terdapat perubahan nama dan beberapa materi didalamnya, hal ini disebabkan karena terdapat perubahan kurikulum pada SMK yang peneliti pilih untuk melaksanakan penelitian, kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka dengan Program SMK Pusat Keunggulan, adapun pada kurikulum ini mata pelajaran Dasar Desain Grafis berganti nama menjadi Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual, yang memiliki perbedaan pada penyampaian materinya, selanjutnya peneliti menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*, produk yang akan dihasilkan yaitu berupa aplikasi berbasis android, dan media atau *Software* pendukung yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Corel Draw X7* dan *Unity*,

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

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

untuk analisis data peneliti menggunakan hasil dari pengujian alpha yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi, dan melakukan pengujian beta untuk mengetahui penilaian respon siswa mengenai aplikasi dengan menggunakan angket, yang kemudian datanya akan diolah dengan menggunakan statistika deskriptif sederhana menggunakan skala likert, yang kemudian hasilnya di kategorikan sesuai kriteria kelayakan media, sedangkan untuk pengujian dilakukan pada siswa kelas X khususnya Kelas X DKV 3 SMK program keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 3 Kota Bandung. Melalui hasil wawancara secara singkat bersama guru mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual SMKN 3 Bandung yaitu Bapak Mohammad Ismail, S.Pd., M.Sn., beliau mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi android sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang beliau ampu, dan besar harapan beliau untuk peneliti dapat mengembangkan aplikasi android pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual dengan baik sehingga dapat dijadikan inovasi media pembelajaran yang layak digunakan baik untuk guru dan siswa. Batasan dari permasalahan penelitian ini yaitu materi atau isi yang akan digunakan pada aplikasi yaitu seluruh materi atau elemen pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Multimedia yang tertera pada capaian pembelajaran (CP) mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuatkan rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Proses Perancangan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimanakah Hasil Kelayakan Produk Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran alternatif di Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual?

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

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

3. Bagaimanakah Hasil produk Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual yang digunakan untuk inovasi media pembelajaran di kelas X DKV 3 SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Melakukan Perancangan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual.
2. Menguji kelayakan produk Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual.
3. Menghasilkan produk Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X, sebagai inovasi media pembelajaran di kelas X DKV 3 SMKN 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, baik dari segi teoritis hingga praktis, adapun beberapa manfaatnya yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau dapat menambah wawasan dalam mengembangkan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis android.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat menjadi inovasi atau dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis android ini diharapkan siswa atau peserta didik dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar, dan dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai bahan ajar mandiri, dan juga dapat meningkatkan pemahaman materi khususnya pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti mendapat lebih banyak wawasan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran hingga tahap pengujian secara langsung, selain itu melalui penelitian ini juga peneliti dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis android.

d. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan untuk siswa kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual saja, namun seluruh masyarakat yang memiliki minat dalam mempelajari dasar – dasar desain komunikasi visual juga dapat menggunakan aplikasi ini, oleh karena itu, dengan adanya aplikasi berbasis android pada mata pelajaran dasar – dasar desain komunikasi visual, diharapkan dapat menjadi sumber wawasan atau dapat digunakan sebagai media belajar mengenai desain grafis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini memuat lima bab, diantaranya yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi adapun untuk lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan bagian awal dari skripsi yaitu 1.1 Latar Belakang Masalah, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian, 1.5 Struktur Organisasi Skripsi, dan 1.6 Kerangka berpikir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori – teori yang berhubungan dengan skripsi ini, diantaranya yaitu 2.1 Aplikasi Android, 2.1.1 Pengertian Aplikasi, 2.1.2 Pengertian Android, 2.1.3 Versi Android, 2.2 Media Pembelajaran, 2.2.1 Inovasi Media Pembelajaran, 2.3 Sekolah Menengah Kejuruan, 2.3.1 Program SMK Pusat Keunggulan, 2.3.2 Spektrum Keahlian SMK Pusat Keunggulan, 2.4 Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual, 2.5 Unity, 2.6 Prinsip Desain Media Pembelajaran, 2.7 Penelitian Terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang akan digunakan pada penelitian skripsi ini diantaranya yaitu 3.1 Desain Penelitian, 3.2 Partisipan, 3.3 Populasi dan Sampel, 3.4 Instrumen Penelitian, 3.5 Prosedur Penelitian, 3.6 Analisis Data.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil temuan dan pembahasan pada penelitian skripsi ini diantaranya yaitu 4.1 berisi temuan dan pembahasan ada tahap *Concept* (Pengonsepan), 4.2 temuan dan pembahasan pada tahap *Design* (Perancangan), 4.3 temuan dan pembahasan pada tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), 4.4 temuan dan pembahasan pada tahap *Assembly* (Pembuatan), 4.5 temuan dan pembahasan pada tahap *Testing* (Pengujian), dan 4.6 yang berisi temuan dan pembahasan pada tahap *Distribution* (Distribusi).

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi hasil simpulan, implikasi, serta rekomendasi yang ada pada penelitian skripsi ini diantaranya yaitu pada 5.1 terdapat Simpulan, 5.2 Implikasi, dan 5.3 Rekomendasi.

1.6 Kerangka Berpikir

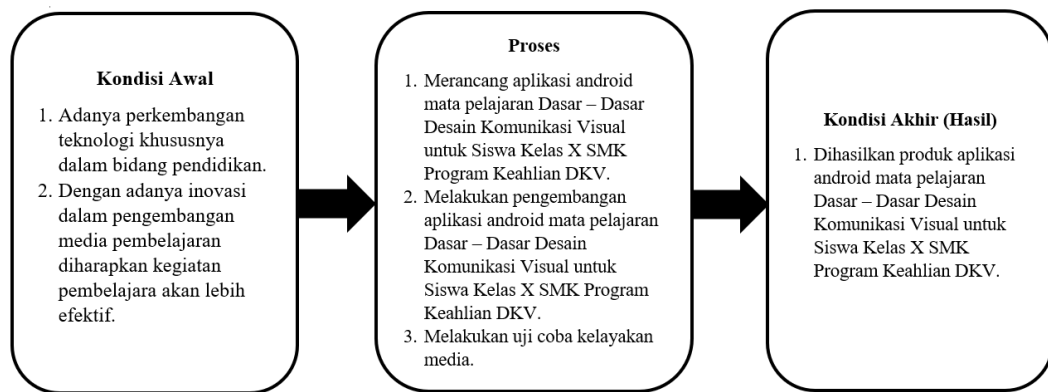
Kerangka berpikir menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono, (2013) adalah suatu model konseptual mengenai bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa aplikasi android pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual,

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

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

hal ini bermula dari adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, sehingga perlu adanya inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi android, diharapkan dengan adanya inovasi media tersebut kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Materi atau mata pelajaran yang dipilih yaitu mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual yang akan dipelajari oleh siswa kelas X (sepuluh) sekolah menengah kejuruan (SMK) program keahlian Desain Komunikasi Visual. Untuk penjelasan lebih rinci dibuatlah bagan atau pola kerangka berpikir yang akan dijelaskan pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir