

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

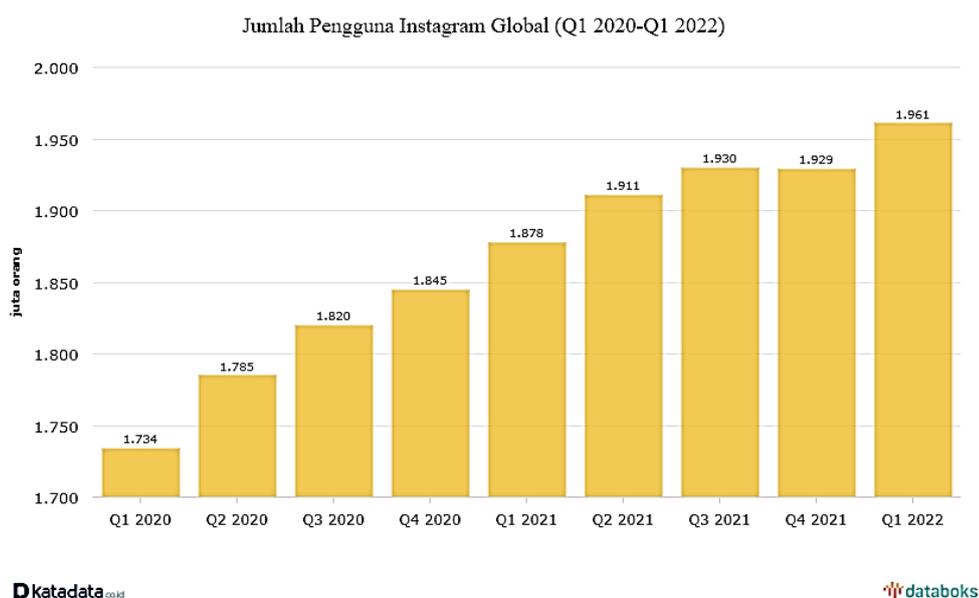
Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap orang dan kehidupannya. Pendidikan adalah suatu bentuk usaha dalam rangka meningkatkan taraf kehidupan manusia menjadi lebih baik. Tujuan pendidikan di Indonesia termaktub dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengisyaratkan bahwa tujuan pendidikan bukanlah semata-mata untuk mengembangkan aspek kognitif saja melainkan juga untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik (Fransiska, 2019). Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan tuntutan di era globalisasi. Melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan saat ini berupaya mengembangkan kapasitasnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan di zaman modern ini banyak melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Niken dan Dany (2010) mengatakan bahwa tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi sangat berdampak besar pada bidang pendidikan, sebab teknologi bisa mengembangkan aktivitas belajar mengajar ke arah yang lebih maju dan praktis. Teknologi sangat erat hubungannya dengan manusia. Sebab dengan adanya teknologi manusia bisa mengakses informasi secara cepat berkat bantuan kemajuan media yang pesat.

Dalam proses pembelajaran sekarang, tentu pendidik memerlukan media yang menarik dan sesuai dengan keadaan sekarang supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Menurut Rosandi (2019), pelajar remaja saat ini cenderung lebih tertarik dengan media audio visual dibandingkan hanya membaca. Untuk menarik minat siswa dan membantu memahami materi, perlu adanya pembaruan terhadap media pembelajaran yang masih konvensional ke arah yang lebih modern dan praktis agar semakin meningkatnya kualitas pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan yang sudah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian serta penggunaan media yang digunakan. Oleh sebab itu, dibutuhkannya alat bantu atau

media pembelajaran baru sebagai usaha membangun proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif serta fleksibel yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut tentu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang ada saat ini, contohnya seperti media sosial yang cenderung disepelekan manfaatnya jika digunakan sebagai media pembelajaran.

Media sosial adalah bentuk perkembangan teknologi yang memfasilitasi hubungan sosial secara *online*. Salah satu contoh media sosial yang saat ini banyak diminati di Indonesia ialah Instagram. Instagram hadir menjadi media sosial yang memberikan berbagai macam fitur dan fasilitas yang berbeda dengan media sosial lainnya. Dikutip dari Databoks.katadata.co.id, Instagram adalah salah satu *platform* media sosial yang paling populer di dunia, terutama di kalangan dewasa muda.



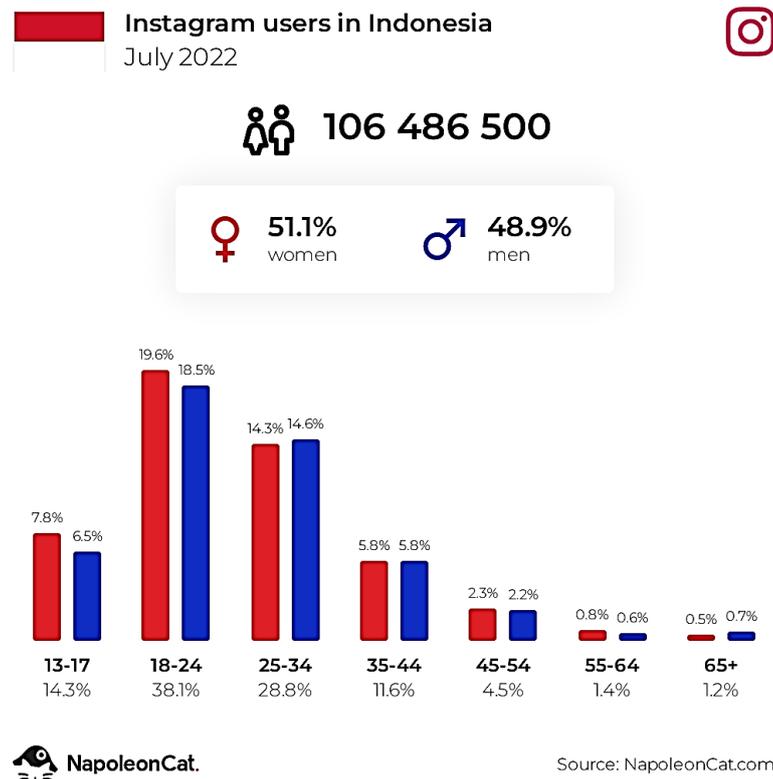
Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Instagram Global (Q1 2020-Q1 2022)  
(Sumber: Databoks.katadata.co.id)

Berdasarkan Gambar 1.1 Hingga kuartal I 2022 pengguna Instagram secara global sudah mencapai 1,96 miliar orang. Jumlah itu meningkat 1,67% dari kuartal sebelumnya yang masih 1,92 miliar orang. Sedangkan jika dibanding kuartal I 2021, pertumbuhannya mencapai 4,42% dalam setahun. Adapun penggunanya mayoritas berusia 25-34 tahun, dengan proporsi 33% dari total pengguna. Diikuti kelompok usia 18-24 tahun sebesar 30% dan usia 35-44 tahun 16%.

Cecep Yandi, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FILTER AR DAN MEDIA INSTAGRAM PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI UNTUK SISWA KELAS XI DKV DI SMKN 9 BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dikutip dari Napoleoncat.com, di Indonesia, jumlah pengguna Instagram hingga Juli 2022 sebesar 106,48 juta pengguna atau 38,3% dari total populasi penduduknya. Mayoritas dari penggunanya adalah wanita sebanyak 51,1%. Penduduk berusia 18-24 tahun adalah kelompok pengguna terbesar sebanyak 40,6 juta jiwa. Untuk lebih jelasnya, data tersebut dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Data Pengguna Instagram di Indonesia sampai juli 2022

(Sumber: NapoleonCat.com)

Berdasarkan data pada Gambar 1.2 jumlah pengguna Instagram di Indonesia terbilang sangat banyak. Oleh karena itu, media Instagram dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan di masa sekarang. Selanjutnya, Instagram memiliki berbagai macam fitur yang menarik dan berguna sehingga dapat memikat orang-orang untuk menggunakan Instagram, salah satu fitur yang banyak digandrungi adalah adanya teknologi *Augmented Reality* (AR) di fitur *story* Instagram sebagai filter atau efek visual. Filter Instagram dipergunakan tidak hanya sebagai hiburan, namun juga bisa sebagai media edukasi yang menarik dan interaktif. Instagram telah memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk memanfaatkan fitur tersebut.

Cecep Yandi, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FILTER AR DAN MEDIA INSTAGRAM PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI UNTUK SISWA KELAS XI DKV DI SMKN 9 BANDUNG**

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

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di SMKN 9 Bandung selama kegiatan PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) 2022, terdapat beberapa masalah terhadap proses pembelajaran salah satunya di mata pelajaran Fotografi kelas XI kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), masih sedikit guru yang mengembangkan bahan ajar khususnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menunjang proses pembelajaran. Sumber belajar untuk siswa juga dirasa kurang, ditambah dengan adanya wabah COVID-19 yang membuat proses pembelajaran dilakukan secara *online*. Dalam proses pembelajarannya, guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa kurang tertarik pada mata pelajaran dan terkadang siswa kurang paham dengan yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lainnya adalah siswa juga kurang aktif dalam mencari sumber belajar materi yang terkait. Siswa membutuhkan arahan dalam belajar dan juga membutuhkan setidaknya bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami serta adanya contoh yang sesuai dengan materi agar lebih mudah memahami materi pelajaran meskipun guru tidak berada di kelas. Permasalahan-permasalahan tersebut tentu sangat mempengaruhi keterampilan siswa dalam memahami materi fotografi, siswa hanya terpaku pada materi yang diberikan dan tidak mau mencoba sendiri. Ditambah lagi pada mata pelajaran fotografi ini belum terdapat media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran khususnya pada kompetensi dasar (1) memahami jenis kamera dan perangkat kamera dan (2) menerapkan teknik pengaturan sudut pengambilan dan ketajaman gambar.

Penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan topik penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Frandy E.F. Karundeng (2020), dengan judul "*Developing Instagram Filter-Based Accounting Educational Game as A Fun Learning Media*". Subjek dari penelitian tersebut adalah mahasiswa program studi akuntansi yang pernah mengikuti mata kuliah akuntansi keuangan/prinsip 1. Penelitian yang dilakukan oleh Frandy E.F. Karundeng (2020) menghasilkan produk berupa game edukasi berbasis filter instagram sebagai media belajar pendidikan akuntansi. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Windu Asmoro Rini dan Wahyu Sukartiningsih (2021), dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram*

Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan”. Subjek dari penelitian tersebut adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar SDN Gondangkulon 1 Nganjuk. Berdasarkan penelitian sebelumnya, ternyata dalam pemanfaatan media/aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran ini belum ada yang menggunakan fiturnya secara keseluruhan, penelitian terdahulu hanya memanfaatkan fitur filternya saja atau postingan saja, sehingga peneliti berupaya melakukan penelitian perancangan media pembelajaran berbasis filter AR serta fitur Instagram lainnya seperti postingan konten mikroblog (konten blog singkat atau sederhana) dan video di *reels* (konten khusus video).

Pada penelitian ini, berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas untuk memodernisasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran konvensional yang dianggap membosankan, peneliti membuat rancang bangun media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Pemanfaatan media Instagram dikarenakan sebagian besar siswa dan guru sudah mempunyai akun Instagram. Dengan adanya media pembelajaran tersebut para siswa dapat menggunakannya secara fleksibel dan mudah. Sehingga aplikasi Instagram selain bisa dipergunakan sebagai media hiburan namun juga menjadi media pembelajaran. Dengan menggunakan Instagram, siswa dan guru tidak perlu mendownload aplikasi khusus pembelajaran, cukup menggunakan Instagram siswa dan guru bisa mengaksesnya di berbagai perangkat yang didukung dan dimana saja. Dengan adanya berbagai fitur menarik di Instagram seperti fitur AR, media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi media yang interaktif. Menurut Suyitno (2016) Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media Pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga membuat siswa dapat mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Berkaitan dengan hal

tersebut, bahwa dengan menggunakan teknologi AR yang ada di dalam fitur Instagram, diharapkan informasi dan materi dapat lebih tersampaikan dengan baik.

Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi materi, dan mempermudah siswa untuk menerapkan materi yang terkait serta memberikan motivasi untuk lebih tertarik dengan mata pelajaran fotografi. Berdasarkan data dan fakta masalah yang ada, peneliti berupaya melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Filter AR dan Media Instagram pada Mata Pelajaran Fotografi Untuk Siswa Kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi di SMKN 9 Bandung?
2. Bagaimanakah hasil uji kelayakan pada produk media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran Fotografi untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan rancang bangun media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung.
2. Mengetahui hasil uji respon dan kelayakan produk media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara langsung ataupun tidak langsung bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai perancangan media pembelajaran berbasis Instagram dan filter AR nya.

- b. Menjadi salah satu dasar acuan dan masukan dalam mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Dengan adanya produk media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

### b. Bagi Siswa

Dengan adanya produk media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram pada mata pelajaran fotografi ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar dan dapat memanfaatkan media Instagram ini selain sebagai hiburan namun juga sebagai media pembelajaran mandiri yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari.

### c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan wawasan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sampai tahap pengujian secara langsung. Selain itu, peneliti juga dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis filter AR dan media Instagram.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan proposal skripsi ini, penulis memaparkan dalam lima bab dengan ketentuan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

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

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori – teori yang berhubungan dengan skripsi ini, yaitu 2.1 Media Pembelajaran, 2.2 *Augmented Reality* (AR), 2.3 Sosial Media, 2.4 Media Instagram, 2.5 Filter Instagram, 2.6 Spark AR Studio, 2.7 Mata Pelajaran Fotografi, 2.8 Penelitian Terkait, 2.9 Kerangka Berpikir.

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi metode yang akan digunakan pada penelitian skripsi ini, yaitu 3.1 Desain Penelitian, 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian, 3.3 Pengumpulan Data, 3.4 Analisis Data.

### **BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil temuan dan pembahasan pada penelitian yang dilakukan, diantaranya yaitu 4.1 Temuan, dan 4.2 Pembahasan.

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

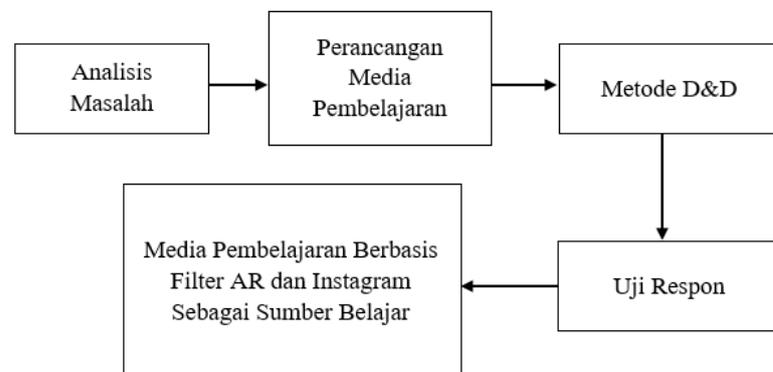
Bab ini berisi poin 5.1 Simpulan, 5.2 Implikasi, dan 5.3 Rekomendasi.

#### **1.6 Kerangka Berpikir**

Penelitian ini didasari oleh hasil observasi peneliti di SMKN 9 Bandung, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di program keahlian DKV belum terdapat sebuah media pembelajaran yang fleksibel dan interaktif yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya pada mata pelajaran fotografi untuk kompetensi dasar (1) Memahami jenis kamera dan perangkat kamera dan (2) Menerapkan teknik pengaturan sudut pengambilan dan ketajaman gambar. Metode pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa cepat bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Seringkali siswa merasa tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik ketika guru memberikan materi dengan metode ceramah. Banyak siswa yang tidak memperhatikan atau bersikap pasif dalam pelajaran sehingga dalam praktiknya guru harus menjelaskan berulang kali kepada siswa yang belum paham terhadap materinya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul pada saat melakukan observasi tersebut maka salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, fleksibel dan interaktif yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa dan guru. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan dibuat sebuah media pembelajaran fotografi menggunakan metode *Design and Development (D&D)* sebagai sumber belajar mandiri untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 9 Bandung. Pemanfaatan media pembelajaran ini nantinya diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan belajar sehingga dapat

digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir Penelitian