

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan menjadi salah satu wadah untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan mandiri. Memiliki kualitas secara akademik dan non akademik. Tidak hanya mampu menyelesaikan masalah yang bersifat teoritis namun juga yang bersifat praktis. Dengan demikian dunia pendidikan juga dituntut untuk memiliki kualitas yang baik agar dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Mutu dunia pendidikan senantiasa diupayakan dan ditingkatkan, salah satunya dengan jalan meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan peningkatan mutu pembelajaran, siswa akan dapat memiliki berbagai pengalaman dan pengetahuan baru.

Kemajuan teknologi di era sekarang maju dengan sangat pesat. Seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan serta penggunaan teknologi. Teknologi merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pihak yang terlibat pada dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi ini. Tidak hanya guru atau dosen yang wajib paham menggunakan dan mengikuti teknologi, tetapi peserta didik atau mahasiswa pun diharuskan dapat mengikuti perkembangan teknologi. Guru harus dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran di sekolah (Effendi & Wahidy, 2019).

Media pembelajaran adalah alat yang bisa membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih dipahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan petunjuk bagi guru untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi

belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018).

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran yang di pelajari peserta didik kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terdiri dari teori dan praktik. Mata pelajaran ini terdapat pada kurikulum merdeka yang sebelumnya mata pelajaran ini terdapat pada kurikulum 2013 dengan nama mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Pada kurikulum merdeka belajar mata pelajaran ini ditemukan perubahan pada nama mata pelajaran, dan perubahan materi. Pada kurikulum merdeka belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang terfokus untuk pendalaman teori-teori pada bidang industri atau bisa disebut *technopreneur* dalam bidang DKV, terkhususnya di elemen keempat pada capaian pembelajaran yaitu teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual.

Pada saat proses pembelajaran, peneliti mengamati metode belajar yang guru SMKN 4 Bandung berikan terhadap peserta didik masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku teks serta *powerpoint* sebagai sarana belajar mengajar yang membuat peserta didik pasif didalam kelas. Metode mengajar yang dianggap kurang menarik menyebabkan rasa bosan dan tidak fokus karena penyampaian mater dari guru masih menggunakan cara yang konvensional. Metode pembelajaran merupakan suatu rencana dan cara yang digunakan saat pembelajaran untuk membantu peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Melihat kelemahan metode ceramah yang saat ini dilakukan oleh sebagian pengajar atau guru, maka perlu diadakan pengembangan aplikasi pembelajaran. Salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah mengubah metode ceramah menjadi metode pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran Menurut AlHamdani, Dawood Sallim (2013) dalam Saifudin (2020) adalah cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Penggunaan yang mudah dan aksesibilitas yang mudah dari perangkat seluler telah menjadikannya lebih efektif dari sebelumnya. Alat yang termasuk pada media *mobile* adalah *smartphone* dan laptop. Pada media pembelajaran, pengguna dapat

mengakses media pembelajaran lintas waktu dan tempat, tanpa harus berada disuatu tempat dan waktu tertentu.

Berdasarkan observasi penulis ketika melakukan kegiatan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMKN 4 Bandung terdapat permasalahan penting bagi mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual adalah kurangnya media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami teori maupun praktik dalam pembelajaran secara praktis. Maka agar memudahkan peserta didik dalam belajar memahami teori maupun praktik, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian berupa rancang bangun media pembelajaran berbasis *mobile* untuk kelas X SMK program keahlian DKV mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Peneliti akan membuat produk media pembelajaran menggunakan media pendukung untuk *build-up* aplikasinya yaitu *Adobe Illustrator* dan *Construct 2*. Peneliti akan melakukan pengujian terhadap produk yang dibuat agar mengetahui apakah produk media pembelajaran berbasis *mobile* ini layak digunakan sebagai variasi dalam proses belajar mengajar pada sekolah menengah kejuruan (SMK) program keahlian desain komunikasi visual (DKV) pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

Penelitian ini sebelumnya sudah dilakukan oleh Joko Kuswanto, (2020). Pada penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif. Pada penelitian ini didapatkan presentase 78,80% (baik) dengan uji kelayakan oleh ahli media, 78% (baik) dengan uji ahli desain, 80% (baik) dengan uji ahli materi, lalu diperoleh rata-rata persentase pada validasi ahli dengan kriteria baik. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Kelas X.

Selain itu penelitian lain yang serupa pernah dilakukan oleh Putra dan Wahyuni (2020) yang berjudul Rancang Bandung Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android*, penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model pengembangan *Prototipe*, pada pembuatan produknya penelitian tersebut menggunakan *software*

pendukung *IDE Android Studio* serta menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Hasil dari penelitian tersebut adalah terbuatnya media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan kemudahan pada seluruh pengguna, terutama bagi peserta didik yang mempelajari mata pelajaran Dasar Desain Grafis sebagai bahan belajar alternatif dalam meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan diatas terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya masih dengan kurikulum 2013 dengan mata pelajaran Dasar Desain Grafis, namun pada penelitian kali ini peneliti memilih mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang terdapat pada kurikulum terbaru pada SMK yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar terdapat pada program SMK Pusat Keunggulan yang dimana pada kurikulum ini mata pelajaran Dasar Desain Grafis berubah menjadi Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang memiliki perbedaan pada segi materi. Maka dari itu peneliti akan melakukan sebuah penelitian mengenai “Rancang Bangun Media Pembelajaran JARVILAN Berbasis *Mobile* untuk kelas X SMK Program Keahlian DKV Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”. Peneliti akan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) pada penelitian ini yang dimana dalam pembuatannya terdapat enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* untuk kelas X program keahlian DKV mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* untuk kelas X program keahlian DKV mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh kelas X SMK program keahlian DKV mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran “Jarvilan” berbasis *mobile* untuk kelas X program keahlian DKV mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan rujukan yang bermanfaat bagi dunia akademisi terkhususnya bagi peneliti yang di kemudian hari untuk memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile*.
 - b. Dapat memberikan rujukan dalam pengembangan aplikasi “Jarvilan” untuk memberikan inovasi dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengguna, pengguna dapat memanfaatkan aplikasi “Jarvilan” sebagai media pembelajaran dan membantu para pengguna sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi peneliti, peneliti mendapatkan pengalaman dalam membuat aplikasi “Jarvilan” sebagai media pembelajaran berbasis *mobile*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dan disertai beberapa lampiran. Adapun struktur penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini di dalamnya memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab I juga berguna sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembangan pada bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori

Pada bab ini memuat teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian yang memiliki kaitan dengan masalah pada penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisikan jenis metode penelitian yang digunakan, metode ini juga digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan didalamnya berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

Bab V Kesimpulan

Pada bab ini berisikan Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian. Bab ini mengajukan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilakukan.