

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral (Salamah, 2018:10).

Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki peserta didik. Pendidikan bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, mereka telah memiliki sesuatu sedikit banyaknya telah berkembang (teraktualisasu) atau sama sekali masih kuncup (potensial) (Sukmadinata, 2003:4).

Belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, perbuatan, dan tingkah laku. Belajar melibatkan adanya perubahan, hasil dari belajar dapat bertahan sepanjang masa, dan belajar diperoleh sebagai hasil pengalaman (Schunk

dalam Parwati, dkk., 2018:5). Sedangkan menurut Driscoll (dalam Yaumi, 2018:6) bahwa pembelajaran dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm dalam Rusman, 2012:159). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan suatu pekerjaan (Rusman, 2012:159).

Teknologi Informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Computer Based Instruction (CBI) dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang mememanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan perangkat lunak CBI

harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran individual (individual learning). Pada CBI siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan program pembelajaran (Rusman, 2012:287).

Permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas di sekolah adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*children center*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Rusman, 2012:84-85).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 03 Oktober 2019 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ SMK Negeri 5 Padang, tidak semua siswa dapat memiliki buku panduan sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan adalah komputer yang ada pada laboratorium dan *slide Microsoft PowerPoint*. Media *slide Microsoft PowerPoint* termasuk salah satu media yang disukai siswa, akan tetapi terkadang siswa juga bosan dengan media pembelajaran ini serta kurang cukupnya sarana komputer yang digunakan

untuk penggunaan media ini. Selain media belajar tersebut, pengajaran konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran tidak hanya dirasa menjenuhkan oleh para siswa, kegiatan belajar di mana guru berperan sebagai pusat kegiatan pembelajaran tidak mampu untuk mengakomodir kemampuan, cara pemahaman dan gaya belajar siswa yang berbeda.

Proses belajar mengajar (PBM), guru mempunyai peranan untuk membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan tercapai, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Seorang guru, selain menggunakan metode yang tepat dan *variatif* dalam menyampaikan materi, juga membutuhkan suatu media pendukung yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun dengan masih terbatasnya media yang digunakan belum memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran media pembelajaran dasar desain grafis berbasis *Android* dapat membantu proses pembelajaran, dimana didalam media pembelajaran berbasis *Android* sudah berupa teori, gambar, bentuk dapat diperlihatkan, video pembelajaran dan yang paling penting adanya uji kompetensi yang berupa latihan dan dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa, yang dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada hari kamis tanggal 03 Oktober 2019 dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 5 Padang bahwa siswa di SMK Negeri 5 Padang pada umumnya

telah mempunyai *Smartphone*. Penulis juga akan membuat media pembelajaran berbasis *Android*, jadi siswa tidak hanya belajar di kelas atau di luar dengan membawa buku pelajaran yang mereka pelajari, tetapi siswa dapat belajar sendiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *Smartphone* mereka kapanpun di perlukan serta bisa di gunakan siswa di rumah untuk mengulang materi pelajaran. Karena, materi pelajaran akan tersimpan di dalam *Smartphone* yang mereka gunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka timbul permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran berbantu komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis mengangkat judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun Ajaran 2019/2020”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Kurangnya sumber belajar yang digunakan di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran yang akan di ajarkan.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa *Microsoft power point*.
3. Model pembelajaran yang digunakan model konvensional dan belum bervariasi.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun pelajaran 2019/2020?

2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang Tahun pelajaran 2019/2020?
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 5 Padang pelajaran 2019/2020?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat meningkatkan kinerja seorang guru dalam proses belajar mengajar (PBM).
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan pada sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi Penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.

G. Spesifikasi Produk yang di rancang dan dibuat

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android* pada kelas X SMK Negeri 5 Padang. Tujuan

dari pembuatan Media pembelajaran Berbasis *Android* ini adalah agar siswa dapat belajar dengan praktis dan efektif, dan siswa juga dapat menguasai konsep mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android* ini dapat dibuka pada sistem operasi *Android* dengan spesifikasi minimal *Android* versi 2.3 (*Android Gingerbread*) dengan resolusi 800x480, *Honeycomb* (3.0, 3.1 dan 3.2), *Ice Cream Sandwich* (4.0), *Jelly Bean* (4.1, 4.2), *Kitkat* (4.4), *Lolipop* (5.0), *Marshmallow* (6.0), *Nougat* (7.0), *Oreo* (8.0), dan *Pie* (9.0). Dengan bantuan *Adobe AIR* yaitu sebuah *plugin* tambahan untuk membantu pengoperasian media pembelajaran berbasis *Android* ini.
2. Media pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android* ini dibuat dengan menggunakan *Software* Aplikasi *Adobe Flash CS6* dan *software* Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak / *layout* gambar.
3. Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis berbasis *Android* ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol *home*, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android* ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media ini.

5. Media pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis *Android* ini memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media ini.
6. RAM minimal 512 MB.
7. Layar dengan resolusi minimal 320 x 480 pixels.