

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Mata pelajaran dasar desain grafis adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di pelajari peserta didik kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 5 Gorontalo. Pada mata pelajaran dasar desain grafis terdapat materi yang sesuai dengan silabus yaitu materi konsep unsur-unsur desain grafik, konsep warna *Cyan - Magenta – Yellow - Black (CMYK)* dan *Red – Blue - Green (RGB)*, konsep prinsip-prinsip desain grafis, konsep format gambar, konsep scanning gambar/ilustrasi dan teks, software aplikasi corel draw, konsep efek pada gambar vektor dengan tujuan utama pembelajaran yaitu siswa dapat memahami fungsi warna secara umum, prinsipnya, karakteristik, kegunaan, arti dari warna yang digunakan, serta siswa dapat menjelaskan kembali sifat-sifat warna yang digunakan dalam desain grafis.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X Multimedia SMK Negeri 5 Gorontalo dan wawancara pada guru mata pelajaran dasar desain grafis, ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa dalam kombinasi warna serta kurangnya media pembelajaran yang interaktif mengenai unsur warna dan kurangnya waktu praktek di masa pandemi, guru masih menggunakan metode (ceramah) dan pemberian tugas kepada peserta didik. Saat pembelajaran, guru hanya menggunakan buku teks sebagai sarana belajar mengajar yang membuat peserta didik pasif didalam kelas. Sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk mengaktifkan peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut penelitian ini, maka dibutuhkan suatu media berupa media pembelajaran yang menarik serta dapat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai sarana pendukung. Salah satu solusinya adalah *Android Studio* merupakan aplikasi yang tepat digunakan sebagai pembuat media pembelajaran interaktif, dapat mengimport file dalam bentuk gambar, animasi, audio dan video serta dapat dipublishing program ke dalam format APK.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Bramantio (2017) hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan. Namun, kelemahan dari media pembelajaran tersebut yaitu materinya tidak lengkap dan masih kurang animasi dan simulasi pendukung serta evaluasi kurang menarik.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berbasis android studio. Media pembelajaran berbasis android studio akan dibuat menarik, sehingga siswa merasa senang dan tertarik serta lebih aktif dalam menerima pembelajaran dengan baik di dalam kelas. Media pembelajaran berbasis android studio ini dapat dipublish menjadi file dengan ekstensi .APK. Sedangkan materi pembelajaran yang akan digunakan di media pembelajaran ini adalah keseluruhan dari materi Dasar Desain Grafis semester 1 (Ganjil). Media pembelajaran berbasis android studio bisa digunakan sebagai alat bantu mengajar dan digunakan siswa untuk belajar mandiri.

Untuk itu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis berbasis android.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android untuk siswa kelas X SMK Negeri 5 Gorontalo?

## **1.3.Ruang Lingkup Penelitian**

Agar materi ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan Batasan masalah dalam penelitian. Adapun Batasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Materi pada penelitian ini hanya dibatasi untuk mata pelajaran dasar desain grafis lebih dikhususkan pada materi Unsur-unsur dan kombinasi warna.
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan media pembelajaran pemahaman peserta didik kelas X SMK Negeri 5 Gorontalo.
3. Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan Android studio.
4. Produk media pembelajaran berbasis android berupa uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media dan respon siswa.
5. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian *Research and Dovelopment* dengan model ADDIE

## **1.4.Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android pada mata pelajaran desain grafis dalam materi unsur-unsur dan kombinasi warna siswa kelas X.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android.
  - b. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis android.
2. Manfaat Praktis

Sebagai sumber pembelajaran dan pengetahuan bagi guru dan siswa, memberikan kemudahan kepada siswa untuk bisa belajar kapanpun dan dimanapun tanpa batasan tempat dan waktu, serta membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran pada mata pelajaran desain grafis.