

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.

Tahun 2020-2021 menjadi tahun yang sangat memprihatinkan bagi Indonesia. Pandemi Covid-19 mengakibatkan berbagai dampak di segala sektor baik di dunia pendidikan maupun ekonomi. Pandemi menyebabkan pemerintah mengambil kendali secara terukur dengan adanya PSBB. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan sehingga mengharuskan pemerintah untuk membuat kebijakan baru sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu terobosan baru bagi dunia pendidikan. Tanpa kita sadari akibat dari Covid-19 menimbulkan kesenjangan yang sangat besar selama pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan adanya perbedaan akses dan kualitas internet yang terbatas di berbagai daerah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan risiko terjadinya *learning loss* karena pembelajaran tatap muka menghasilkan pencapaian pendidikan yang lebih baik daripada pembelajaran jarak jauh.

Pada awal tahun 2022, munculah sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Inovasi yang menimbulkan cukup banyak perubahan yang menjadi nafas baru dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini juga menjadi sebuah gebrakan terhadap dunia pendidikan di era globalisasi yang semakin berkembang pesat dan disertai dengan cepatnya perkembangan teknologi baru. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru lebih memiliki kebebasan untuk memilih berbagai perangkat sebagai sarana atau media dalam proses mengajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Pada perancangan kali ini, perancang yang sekaligus berprofesi sebagai seorang guru memiliki keresahan terhadap pemberlakuan kurikulum ini. Menurut perancang, pemberlakuan kurikulum ini kurang adanya persiapan yang matang, termasuk dalam materi pembelajaran yang perancang ajarkan di sekolah yaitu TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Oleh karena itu, perancang mencetuskan ide untuk membuat sebuah perancangan yang sekaligus juga menjadi materi baru bagi siswa/i dan guru serta solusi demi membangkitkan perekonomian keluarga. *IT-Preneur* yang perancang cetuskan ini menjadi sebuah warna baru dalam materi ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi pada latar belakang, maka masalah yang diangkat oleh perancang yaitu dampak yang timbul saat terjadinya pandemi Covid 19 di Indonesia yang mengakibatkan turunnya minat belajar anak. Selain itu, dampak lain yang juga banyak ditemukan adalah terjadinya penurunan ekonomi keluarga yang menyebabkan beberapa orang tua mengalami kesulitan dalam mendampingi dan memenuhi kebutuhan belajar anak karena keterbatasan sarana.

Karena kondisi tersebut, maka pemerintah membuat kebijakan baru dengan mencetuskan kurikulum baru yang dapat memudahkan guru dan siswa/i dalam memahami materi. Kebijakan tersebut telah disesuaikan dengan kondisi lokal suatu daerah, sehingga tidak bisa diseragamkan. Akan tetapi, masih banyak kendala yang dialami oleh guru dan siswa/i dalam menerapkan kebijakan tersebut seperti masih banyak guru yang mengajar dengan metode klasik lintas kurikulum: metode ceramah. Hal tersebut dapat menurunkan minat belajar anak.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini bertujuan untuk membantu perancang dalam mencapai tujuan perancangan. Adapun batasan masalah pada perancangan kali ini adalah sebagai berikut :

1. Kondisi Demografis :

Perancangan ini ditujukan kepada siswa/i kelas VI SD Kebon Dalem 2. berusia 11-12 tahun.

2. Kondisi Geografis

Siswa/i pada perancangan kali ini bertempat tinggal di area Kecamatan Tembalang, Kota Semarang.

3. Kondisi Psikografis

Kondisi psikografis pada perancangan kali ini terletak pada minat siswa/i pada gadget dan digitalisasi teknologi. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas siswa/i pada SD Kebon Dalem 2 yang cenderung sering menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Seperti membuat dan mengumpulkan tugas sekolah serta aktif bersosial media.

1.4. Rumusan Masalah

Untuk memperkuat perancangan kali ini, perancang terlebih dahulu merumuskan hal-hal apa saja yang menjadi point utama dalam perancangan ini. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara perancang dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif untuk memudahkan siswa/i dalam belajar?
2. Elemen visual apa yang cocok digunakan dalam media pembelajaran interaktif bagi siswa/i ?

1.5. Tujuan Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat media pembelajaran baru yang menyenangkan bagi siswa/i sesuai dengan pedoman dari Kurikulum Merdeka.

1.6. Manfaat Perancangan

Pada perancangan kali ini, perancang membagi Manfaat Perancangan kedalam beberapa bagian. Pembagiannya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa/i

Hasil perancangan ini dapat mendorong siswa/i agar mampu belajar secara terstruktur dan lebih interaktif melalui media, sesuai dengan pedoman kurikulum Merdeka / Merdeka belajar. Selain itu juga siswa/i bisa belajar sambil mengembangkan usaha milik orang tua mereka, baik dari tahap awal perencanaan, pengerjaan hingga pemasaran.

2. Bagi Guru

Hasil perancangan ini dapat menjadi panduan serta inspirasi bagi guru dalam metode pembelajaran baru dengan cara yang lebih kreatif sehingga dapat menciptakan suasana belajar/mengajar agar lebih menarik.

3. Bagi Orang Tua

Hasil perancangan ini bertujuan untuk membantu orang tua siswa/i dalam menggunakan aplikasi yang diciptakan oleh perancang, sehingga dapat membantu orang tua dalam menggunakan sistem pemasaran secara digital.

1.7. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015), penggunaan metode kualitatif adalah untuk memahami bagaimana suatu komunitas ataupun individu dalam menerima isu tertentu untuk memastikan kualitas dari proses penelitian, sebab peneliti tersebut akan menginterpretasi data yang telah dikumpulkannya. Metodologi perancangan diperlukan dalam pembuatan desain layout ini karena dapat menjadi acuan untuk menyempurnakan desain dengan menyiapkan studi-studi kasus yang relevan dan berhubungan dengan desain yang diperlukan. Fokus perancang kali ini terletak pada Siswa/I kelas 6 SD Kebon Dalem 2 yang perancang jadikan sebagai *sampling* dalam perancangan kali ini. Perancang melakukan pendekatan melalui metode Wawancara dengan tujuan agar target

sasaran jauh lebih mudah, leluasa dan bebas dalam menyampaikan pendapatnya tanpa ada batasan.

1.7.1 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan jenis data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama. Menurut Sugiyono (2012 : 172) data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari pihak pertama kepada pengumpul data. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh langsung dengan cara menyebarkan angket kuesioner kepada para responden secara langsung.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada perancangan ini yaitu hasil dari wawancara yang dilakukan oleh perancang kepada responden. Data tersebut diperoleh dari opini masing-masing responden yang menjadi sampel perancangan yang diungkapkan pada saat menjawab pertanyaan yang diajukan. Teknik pengumpulan data pada perancangan kali ini yaitu menggunakan teknik wawancara, dengan cara perancang mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden tertuju yaitu siswa/i kelas 6 SD Kebon Dalem 2. Data yang didapat dari hasil wawancara adalah data primer dan disertai dengan studi literasi pustaka menggunakan buku “Sekolah Merdeka” karya Romo Manguwijaya.

1.7.3. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada perancangan ini diperoleh dari jawaban responden terhadap pertanyaan yang dipaparkan oleh perancang. Pertanyaan yang disusun oleh perancang terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama berisi pertanyaan untuk mengetahui gawai yang mereka gunakan apakah milik mereka pribadi atau bersama dengan orang tua mereka. Hal ini berkaitan dengan pertanyaan di bagian kedua. Bagian kedua berisi pertanyaan untuk melihat berapa lama durasi penggunaan gadget / gawai mereka. Hal ini berkaitan dengan pola penggunaan gadget mereka

apakah mereka lebih cepat bosan atau tidak. Bagian ketiga berisi pertanyaan mengenai konsep desain yang akan dibuat oleh perancang. Pertanyaan ini menyesuaikan kebutuhan dan minat dari siswa/i kelas 6 SD.

1.8. Komparasi Desain

Perancangan ini menggunakan media aplikasi dan video untuk lebih memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Materi pada pembelajaran kali ini tentang IT-*Preneur*. Materi yang dibuat bertujuan untuk mengenalkan kegiatan berwirausaha kepada siswa/i sekaligus dapat membantu pemasaran usaha orang tua dari siswa/i yang sempat terhambat dampak dari pandemi Covid-19. Kaitannya dengan Kurikulum Merdeka adalah siswa/i diberikan kebebasan dalam menentukan sendiri *project* yang akan mereka jalankan kedepannya serta dapat dengan bebas mengambil bagian apa saja dalam pembuatan materi tersebut. Perancangan ini juga menjelaskan cara menggunakan aplikasi yang menarik bagi siswa dengan penambahan konten video yang lebih interaktif.

Adapun sarana komunikasi yang digunakan oleh perancang yaitu media dalam bentuk aplikasi dan video yang bertujuan sebagai sarana belajar bagi siswa/i agar lebih interaktif serta dapat membantu orang tua dalam memanfaatkan aplikasi yang telah dibuat oleh perancang dalam kegiatan berwirausaha. Point utama pada perancangan kali ini siswa/i diajak untuk berwirausaha dengan cara yang lebih kreatif melalui aplikasi dan video yang dihadirkan oleh perancang.

Berikut Aplikasi Ruang guru yang digunakan perancang sebagai pembanding dalam proses Komparasi desain kali ini:

Gambar 1.1 Potongan Video Ruang Guru



Gambar 1.2 Bentuk Aplikasi Ruang Guru



Aplikasi Ruang guru merupakan sebuah aplikasi belajar yang bertujuan untuk memudahkan siswa belajar, khususnya dalam proses pembelajaran jarak jauh. Hal ini dinilai jauh lebih efisien dan tidak mengharuskan anak untuk datang ke tempat tertentu untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan gurunya.

1.9.Sistematika Perancangan

