

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 dapat di cirikan sebagai abad pengetahuan, sebuah abad yang di tandai dengan terjadinya transformasi besar-besaran dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri kemudian menjadi masyarakat berpengetahuan (Soh *et al.*, 2010). Proses transformasi ini juga di tandai dengan munculnya globalisasi dan deras nya arus informasi yang menyebabkan banyak perubahan sosial dan budaya dalam masyarakat (Afandi *et al.*, 2016).

Di tengah transformasi yang terjadi, memacu timbulnya tantangan yang harus di hadapi setiap orang, oleh karena itu di butuhkan perubahan paradigma dalam sistem pendidikan yang menyediakan seperangkat keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh peserta didik guna menghadapi setiap aspek kehidupan global (Soh *et al.*, 2010). Perubahan yang dimaksud bukanlah menyangkut perubahan konten kurikulum, melainkan perubahan pedagogi, yaitu perubahan dalam bertindak dari *simple action* kearah *comprehensive action* dan peralihan dominasi pengajaran tradisional menuju pengajaran berbasis teknologi (Afandi *et al.*, 2016).

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia telah memasuki Era disrupsi yang memaksa dunia pendidikan untuk melakukan perubahan. Pendidikan dituntut melakukan inovasi dengan memanfaatkan teknologi. Karena setiap orang yang berkecimpung di dunia pendidikan khususnya guru dan pendidik harus berinovasi, setiap masalah yang muncul membutuhkan cara baru, sehingga berbagai masalah dapat dipecahkan. Selain itu, sekitar 50 juta pelajar Indonesia yang tersebar di berbagai pelosok tanah air dengan kondisi geografis dan demografis yang sulit dijangkau merupakan pekerjaan yang tidak mudah untuk mewujudkan pendidikan yang merata, baik dari segi kualitas maupun dari segi kuantitas. Oleh karena itu, peran teknologi dapat membantu menjembatani kesenjangan kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia saat ini (Mudarya, 2020).

Revolusi Industri 4.0 atau kata lain dari era disrupsi, dimana yang terjadi saat ini tidak lepas dari adanya produk inovasi khususnya pada bidang pendidikan. Ada beberapa tantangan yang harus di hadapi oleh pendidik. Pendidik pada era 4.0, di tuntutan untuk menguasai teknologi. Tidak hanya teknologi, seorang pendidik juga harus selektif dalam menentukan media yang sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga peserta didik lebih mampu menyerap pembelajaran dengan cepat tanpa timbulnya rasa bosan. Kesalahan dalam memilih media teknologi dan kemudahan dalam mengakses data akan menjadi polemik bagi peserta didik dan akhirnya akan menimbulkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Priatna, 2019).

Dengan adanya sistem pembelajaran ini maka dibutuhkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran baik dari segi materi, model, ataupun media yang digunakan termasuk juga di SMA Negeri 16 Medan. Saat ini sistem pembelajaran di SMA Negeri 16 Medan melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Hal ini di lakukan akibat masih mewabahnya Covid-19. PTMT merupakan langkah untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Hasil observasi menunjukkan bahwa salah satu kendala dari PTMT adalah keterbatasan media pembelajaran. Dari 35 siswa, sebanyak 62,9% menyatakan bahwa model pembelajaran yang sering di pakai adalah model pembelajaran konvensional. Sebanyak 88,6% siswa menyatakan pembelajaran menggunakan media lebih menyenangkan. Pada masa ini, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam melangsungkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang menarik dan efektif agar mampu meningkatkan minat dalam belajar serta meningkatkan pemahaman konsep.

Media pembelajaran yang cocok digunakan pada PTMT adalah media berbasis teknologi komputer dan memotivasi dalam pembelajaran mandiri. Media memiliki peran yang penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan (Nurrita, 2018). Untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi media pembelajaran sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi secara langsung dengan pelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia berfungsi menjadikan pembelajaran lebih terarah (Daulay *et al.*, 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif harus berisi materi pembelajaran dengan mencakup keluasan dan kedalaman sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu tujuan harus disampaikan dengan jelas, begitu pula dengan materi yang di sampaikan harus di sajikan melalui kombinasi multimedia dan terdapat upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar. Multimedia pembelajaran interaktif harus memiliki fitur yang memungkinkan pengguna terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program (Surjono, 2017).

Multimedia mengacu pada penggunaan beberapa jenis media untuk menyajikan informasi. Misalnya video musik berbentuk multimedia karena informasinya menggunakan audio/suara dan video. Disebut monomedia karena berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara (Munir, 2012). Aplikasi yang sesuai dalam penelitian ini adalah menggunakan media presentasi Canva.

Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang tepat agar konsep yang disampaikan guru dapat lebih mudah untuk dipahami siswa. Salah satu model yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan saat ini adalah model pembelajaran berbasis *problem based learning*.

Model pembelajaran berbasis *problem based learning* disebut sebagai pembelajaran kolaboratif, dimana mampu memadukan potensi antara guru dan peserta didik. Namun demikian pembelajaran tetap berpusat kepada peserta didik, dimana peserta didik terbiasa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini (Syamsidah dan Suryani, 2018).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru yang di lakukan oleh Monoarfa dan Haling (2021) menyebutkan bahwa media canva sangat bermanfaat baik untuk proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Tanjung dan Faiza (2019) dengan penelitian yang berjudul Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis canva di

nyatakan valid sebesar 0,92 dan praktis dinyatakan oleh sebesar 90% dan 86% di nyatakan oleh peserta didik, sehingga dapat di terapkan dikelas.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas maka perlu dikembangkan penelitian untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul: “Pengembangan Multimedia Presentasi Berbasis Model *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Pada Materi Fluida Statis”.

1.2 Ruang lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah mengenai seberapa tepat multimedia presentasi yang dikembangkan untuk dapat mendukung proses belajar mengajar peserta didik pada materi fluida statis.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Tuntutan perkembangan teknologi pada media pembelajaran saat ini.
3. Tidak adanya variasi model pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia presentasi berbasis model *problem based learning* berbantuan canva pada materi fluida statis?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia presentasi berbasis model *problem based learning* berbantuan canva pada materi fluida statis?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia presentasi berbasis model *problem based learning* berbantuan canva pada materi fluida statis?

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

1. Multimedia presentasi yang digunakan adalah canva.
2. Materi dalam penelitian ini adalah materi kelas XI semester II yaitu materi fluida statis.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis *problem based learning*.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan multimedia presentasi berbasis model *problem based learning* berbantuan canva pada materi fluida statis.
2. Mengetahui kelayakan multimedia presentasi berbasis model *problem based learning* berbantuan canva pada materi fluida statis.
3. Mengetahui keefektifan multimedia presentasi berbasis canva menggunakan model *problem based learning* pada materi fluida statis.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Multimedia presentasi ini sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh.
2. Multimedia presentasi yang ini dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media ajar pendukung bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan multimedia presentasi berbasis canva menggunakan model *problem based learning* pada materi fluida statis.

1.8 Definisi Operasional

Defenisi operasional diberikan untuk menghindari terjadinya persepsi yang berbeda mengenai istilah-istilah yang ada yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu produk dan menguji produk yang di hasilkan.
2. Multimedia interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan berbantuan program komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat aktif berintraksi dengan program (Surjono, 2017).
3. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan, model ini disarankan oleh Thiagarajan, dkk (1974). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: *define*, *design*, *develop* dan *dessemination*.

