

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas berkelanjutan untuk gambaran masa depan manusia diciptakan oleh Pendidikan bersumber pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila, dimana nilai-nilai budaya bangsa ini wajib diciptakan secara menyeluruh dan utuh (Sujana, 2019). Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk membuat kesegaran pada setiap proses pembelajaran, para pendidik saling memunculkan kreativitas dan gambaran baru pendidikan disebabkan oleh adanya teknologi. Materi mudah diakses, pembelajaran tanpa tatap muka (daring), memfasilitasi dunia pendidikan merupakan guna Teknologi (Padmini dan Tyagita, 2015).

Proses komunikasi (*messaging process*) yang diciptakan dan diwujudkan saat pertukaran pesan antara pendidik dan siswa merupakan hakekat dari kegiatan belajar mengajar (Yudasmara dan Purnami, 2015). Seorang pendidik mempunyai peranan yang sangat krusial pada aktivitas belajar mengajar, dimana wajib menciptakan murid yang sadar buat belajar dengan segala faktor luar dan dalam yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya belajar biologi perlu dipahami dengan saksama dan tidak hanya mendengarkan penjelasan, dikarenakan biologi mempunyai sifat yang unik dan memerlukan teknik tersendiri untuk mempelajarinya. Ciri ini dipandang melalui hafalan dan materi yang tersajikan mengenai makhluk hidup serta perkara-perkara yang menyangkut di dalamnya relatif kompleks (Hanifah, dkk., 2020)

Agar siswa termotivasi ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin (tidak membosankan). Variasi dan kemenarikan media pembelajaran mendukung praktik pembelajaran kreatif, inovatif, aktif dan menyenangkan, dimana guru menyampaikan pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung. Saat belajar berkomunikasi, sumber belajar diperlukan untuk meningkatkan efektivitas tujuan keberhasilan belajar (Muktadir, dkk., 2018).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap 18 siswa kelas X MIA 6 dan 1 guru bidang studi biologi SMA Negeri 13 Medan, diketahui bahwa guru tersebut biasanya menggunakan buku paket biologi, dan smartphone jika dibutuhkan sebagai media mencari informasi lain dalam kegiatan pembelajaran. Ditambah akibat adanya pandemi covid-19 yang membuat waktu pembelajaran sedikit dan tidak efektif. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada 18 siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan, diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik mereka bersifat pembelajaran berpusat pada si pendidik (*teacher centered learning*) sehingga menyebabkan kecenderungan siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mereka saat menerangkan materi pembelajaran. Begitu pula dengan buku teks yang digunakan oleh siswa masih sedikit membahas mengenai submateri Vertebrata serta dalam praktik pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran seperti audiovisual, video maupun poster.

Guru hanya memberikan link youtube ataupun link Microsoft teams jika ingin melakukan pertemuan secara daring. Akibatnya, sebagian siswa merasa bosan, malas dan mengantuk saat belajar. Padahal beberapa materi dalam mata pelajaran biologi bersifat abstrak, kompleks, dan sulit buat dipahami khususnya tentang submateri Vertebrata yang mempunyai materi relatif kompleks yaitu penjabaran kelas dan peranan Vertebrata pada kehidupan. Perhatikan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran maka memudahkan mereka untuk menginformasikan materi kepada siswa digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, dimana pemanfaatan media ini memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif di dalam kelas. Akibatnya tumbuh *feedback* (umpan balik) saat interaksi guru dan siswa berlangsung. Jadi, faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dan membuat media tersebut menjadi penunjang besar untuk mengembangkan pengetahuan siswa. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran merupakan penunjang yang besar untuk mengembangkan pengetahuan siswa (Muktadir, dkk., 2018). Dalam model pembelajaran TCL ini, seorang guru mengajar untuk menjelaskan lebih banyak

tentang sains dari sudut pandangnya sementara siswa lebih tenang (diam), mendengarkan atau merekam materi serta mencatat di kelas (Ramadhani, 2017). Kemudian perkara lain yang ditemukan dalam observasi awal merupakan proses pembelajaran yang dilakukan pada sekolah masih terbatas menggunakan alokasi waktu saat pembelajaran yaitu 40 menit. Sebagai akibatnya proses pembelajaran dengan waktu ini terbatas dalam pemikiran logis, penalaran lisan, mencatat, mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Serta belum terdapat penerapan media pembelajaran audiovisual pada sekolah.

Media pembelajaran adalah solusi dan upaya penanggulangan dalam mengatasi perkara-perkara tersebut. Media audiovisual merupakan salah satu media yang berkembang saat ini dimanfaatkan untuk menciptakan praktik pembelajaran yang *fun* (menyenangkan) dan menarik (Purwono, dkk., 2014). Audiovisual memelihara dan mengeksplorasi lingkungan belajar serta menolong siswa untuk saling bertukar informasi mengenai materi pembelajaran dan aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Aplikasi ini sangat gampang untuk dipakai dalam mendesain sebuah produk baru yaitu media pembelajaran (Rahmatullah, dkk., 2020).

Beberapa penelitian terdahulu digunakan untuk mendukung pengerjaan penelitian ini, seperti Rahmatullah dkk., (2020) dengan judul “Media Pembelajaran Audi Visual Berbasis Aplikasi Canva” serta Tanjung dan Faiza (2019) dengan judul "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika ". Dari penelitian-penelitian ini media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat baik/valid difungsikan pada praktik pembelajaran. Efektivitasnya sangat baik dimanfaatkan secara tatap muka maupun secara daring (*online*) . Berdasarkan uraian diatas maka sudah dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva pada Submateri Vertebrata untuk Siswa Kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan”.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini telah difokuskan pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan

berupa Media Audiovisual berisikan submateri Vertebrata untuk kelas X MIA 6 di SMA Negeri 13 Medan dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatannya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adanya covid-19 mengakibatkan alokasi waktu pembelajaran di SMA Negeri 13 Medan terbatas yaitu 40 menit, sehingga menyebabkan terbatasnya penalaran verbal, logis, mendengarkan dan mengerjakan latihan yang ditugaskan
2. Guru kelas X MIA 6 SMA Negeri 1 Medan belum pernah menerapkan media audiovisual menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran. Guru hanya memberikan link *youtube* ataupun link *microsoft teams* kalau ingin melakukan pertemuan secara daring. Mengakibatkan sebagian siswa merasa bosan, malas dan mengantuk ketika belajar.
3. Guru kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*).

1.4 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat fokus dan mendalam serta tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, penulis memuat batasan masalah berikut :

1. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan semester genap T.P 2021/2022
2. Materi yang dibahas pada penelitian kali ini yaitu materi Animalia fokus pada submateri Vertebrata.
3. Aplikasi yang dimanfaatkan untuk mendesain/merancang media pembelajaran audiovisual ini adalah aplikasi Canva
4. Soal yang digunakan pada tes uji coba media pembelajaran audiovisual hanya sampai pada taksonomi bloom C1-C4.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata menurut ahli materi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata menurut ahli media?
3. Bagaimana respon guru bidang studi biologi terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata?
5. Bagaimana efektivitas media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata?

1.6 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dilampirkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata menurut ahli materi
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata menurut ahli media
3. Mengetahui respon guru bidang studi biologi terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata

4. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata
5. Mengetahui efektivitas media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan pada submateri Vertebrata.

1.7 Manfaat Penelitian

Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai target pengguna dan aspek, yaitu:

1.7.1 Manfaat Praktis

- a. Menyumbangkan pemikiran bagi pihak sekolah tentang media pembelajaran yang cocok untuk siswa sehingga pembelajaran biologi menjadi menyenangkan dan menarik
- b. Media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai sarana pembelajaran biologi yang menarik dan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran biologi terkhusus pada submateri Vertebrata
- c. Menjadi bahan pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva pada proses pembelajaran biologi di sekolah terkhusus pada submateri Vertebrata, serta diharapkan bermanfaat bagi pendidik sebagai media ajar.

1.7.2 Manfaat Teoritis

Selain manfaat praktis yang dimuat, penelitian ini juga mempunyai peran teoritis yaitu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumbangan pemikiran untuk melakukan pengembangan produk yang serupa, ataupun bahan ajar lainnya yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva.

1.8 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Produk baru yang diciptakan yaitu media pembelajaran berupa audiovisual berbasis aplikasi Canva
2. Materi bahasan yang akan di desain pada media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva adalah materi animalia fokus pada submateri Vertebrata untuk siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 13 Medan
3. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan video, gambar, audio, link dan lain-lain yang berkaitan dengan submateri Vertebrata.

1.9 Defenisi Operasional

Untuk mengartikan tujuan yang terdapat dalam penelitian ini dan menghindari kesalahpahaman serta perbedaan pengertian yang diambil, maka defenisi operasional terkait dalam penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan merupakan penelitian yang diterapkan secara sistematis dengan tujuan menciptakan produk baru melalui kegiatan pengembangan. Penelitian ini menggunakan R&D dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*
2. Media pembelajaran audiovisual merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat. Misalnya video, slide, dan suara yang dirancang secara sistematis yang bisa membantu peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran audiovisual dalam penelitian ini didesain menggunakan aplikasi Canva
3. Canva merupakan program perancangan *online* yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan info grafis. Aplikasi ini bisa membuat media pembelajaran audio-visual dengan memasukkan gambar, video, maupun teks. Aplikasi Canva yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi Canva *pro* /Canva berbayar

4. Vertebrata merupakan submateri dalam materi Animalia kelas X MIA pada semester genap. Vertebrata memuat materi tentang berbagai kelas dan spesies di dalamnya serta perannya dalam kehidupan. Penelitian ini memuat materi klasifikasi 5 kelas dari Vertebrata serta peranannya dalam kehidupan yang telah dimuat dalam media pembelajaran audiovisual dan telah diuji coba.
5. Efektivitas media pembelajaran audiovisual didapat melalui uji coba yaitu dengan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa (*post-test only*) dimana dikategorikan tuntas jika nilai mencakup KKM 75.

