

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UUD N0. 2 Tahun 1989 Pasal 1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dan juga

berbagai hal lain yang berguna untuk membangkitkan potensi diri pelajar dan bermanfaat untuk membangun karakter pelajar menjadi lebih baik guna untuk membangun masa depan bangsa.

Pada sistem pendidikan kejuruan di Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharuskan adaptif, fleksibel, dan berwawasan global. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PP RI) No. 19 Tahun 2005 Pasal 16 dan 17, disebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan dalam pendidikan di Indonesia. Untuk itu dalam membantu mengembangkan SMK dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran disekolah, mengingat bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK merupakan pelajaran produktif serta harus dilaksanakan secara teori maupun praktek.

SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan formal perlu berupaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, karena pendidikan tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang baik perlu didukung adanya sarana prasarana, metode, media pembelajaran, bahan ajar, guru, karyawan dan lain-lain.

Salah satu mata pelajaran pada kelas X adalah dasar-dasar teknik mesin (DDTM), berdasarkan hasil observasi lapangan diperoleh nilai DDTM selama dua tahun terakhir:

Tabel 1. 1. Persentase Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
2021/2022 Semester Ganjil	<75	16	50%
	>75	16	50%
2022/2023 Semester Ganjil	<75	17	53%
	>75	15	47%

Sumber: SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil ujian di semester ganjil kelas X teknik pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2021/2022 dan tahun ajaran 2022/2023. Diketahui bahwa dari 32 orang siswa hanya 15 orang siswa (47%) lulus mendapat nilai diatas 75, selebihnya terdapat 17 orang siswa (53%) belum lulus dikarenakan mendapat nilai di bawah 75 yang merupakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah pada mata pelajaran DDTM. Maka dapat disimpulkan hasil ujian semester ganjil pada DDTM masih belum sesuai dengan yang di harapkan. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan, terutama pada bidang keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) akan sangat rendah. Oleh karena itu perlu mencari penyebabnya sekaligus mencari solusi agar hasil belajar meningkat dan metode yang digunakan guru dapat berpengaruh pada pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran DDTM kejuruan di SMK N 1 Percut Sei Tuan, bahwa penyampaian materi kepada peserta didik saat ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi dengan menggunakan media ajar papan tulis, buku dan kurang

memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang membuat siswa menjadi kurang menyimak dalam pembelajaran DDTM pada bidang keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH), hal tersebut belum sesuai dengan rancangan modul ajar. Kurang maksimalnya pemanfaatan media bantu ajar yang disediakan oleh pihak sekolah menjadi salah satu akibat belum tercapainya tujuan rancangan bahan ajar daripada mata pelajaran DDTM.

Solusi yang ditawarkan untuk memecahkan permasalahan yang ada saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai media bantu ajar untuk peserta didik. Pemilihan teknologi sebagai media pembelajaran harus tepat secara fungsi, “Proses penerapan pemilihan media pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu aplikasi teknologi pembelajaran. Penerapan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan secara cermat untuk kemudian digunakan dan dimanfaatkan dengan baik, pada gilirannya akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.” (Abidin, 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin agar hasil belajar meningkat dengan melakukan penelitian dan mengangkat judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Mesin (DDTM) Kelas X Teknik Pemesinan Di SMK**

Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa Kelas X teknik pemesinan kurang menyimak ataupun kurang tertarik dengan materi yang diberikan karena media ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran berupa papan tulis dan buku.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal karena metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran teori di kelas sebagian besar didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan masih sedikit guru yang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Minat belajar siswa pada mata pelajaran DDTM kelas X teknik pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Materi pembelajaran yang disajikan hanya berfokus pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam materi

keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Untuk menguji kelayakan dan keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Pada penelitian dan pengembangan media belajar ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan. Adapun manfaat tersebut dapat dilihat dari dua aspek, yaitu dari segi manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis media pembelajaran berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, Pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
- b. Bagi siswa, Media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar para siswa.
- c. Bagi guru, Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan.
- d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran

dasar-dasar teknik mesin (DDTM) untuk siswa kelas X jurusan teknik pemesinan.

Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis aplikasi Canva yang menggambarkan keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH).
2. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan disekolah ataupun luar sekolah.
3. Media pembelajaran interaktif memuat keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada tingkat E (SMK) Kelas X kurikulum merdeka.
4. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan melalui perangkat komputer dan android namun harus dengan menggunakan internet.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam pengajaran untuk dapat membantu siswa mudah memahami materi yang diberikan di kelas. Pengembangan media merupakan bagian dari inovasi pembelajaran yang bertujuan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK (Maisarah, et.al, 2022).

Adapun pengembangan yang dilakukan pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) berupa pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan proses belajar mengajar siswa dan pencapaian hasil belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan

Beberapa anggapan yang mendasar pada pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi Canva sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) akan jauh lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran.
- c. Bagian-bagian dalam angket validasi memberikan gambaran tentang penilaian produk secara komprehensif yang menunjukkan layak atau tidak layaknya produk yang dihasilkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam uji coba produk yang dilakukan, hanya membahas materi tentang keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) kelas X jurusan teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.