

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dalam membangun peradaban bangsa dan negara yang bertujuan menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, membentuk kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak, dan keterampilan dalam menciptakan individu yang berwawasan luas. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di sebutkan bahwa pendidikan bertujuan menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pemerintah sedang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan di negara ini. Dengan harapan semua masyarakat dapat merasakan dampak dari sebuah pendidikan tersebut. Karena hari ini pendidikan yang mampu membuat suatu perubahan dalam peradaban manusia. Sehingga, apabila manusia itu tidak dapat merasakan sebuah keindahan dari pendidikan itu dia tidak akan bisa merasakan perubahan dari peradapan yang telah dimulai. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai perantara sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia

berkembang menjadikan manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan jaman yang selalu berubah. (Permendiknas No, 41: 2007).

Menurut Nasution (2005 : 100) zaman globalisasi yang semakin pesat membuat peranan teknologi sangat diharapkan untuk membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan (technology in education), khususnya untuk meningkatkan motivasi, aspirasi, dan daya tarik siswa dalam belajar, serta untuk membantu menguasai pengetahuan yang pesat perkembangannya. Namun di sisi lain penggunaan teknologi berlebihan dalam pendidikan dapat menciptakan efek samping yaitu terjadinya pergeseran peranan guru, dan untuk mengantisipasi pergeseran tersebut maka dibutuhkan suatu teknologi dalam pendidikan yang mampu mengharmonisasi satu sama lain yaitu antara peranan guru, kemampuan siswa, ilmu yang disampaikan, dan teknologi itu sendiri. mengatasi berbagai masalah pendidikan (technology in education), khususnya untuk meningkatkan motivasi, aspirasi, dan daya tarik siswa dalam belajar, serta untuk membantu menguasai pengetahuan yang pesat perkembangannya.

Tantangan pada industry 4.0 mendorong inovasi di bidang pendidikan khususnya di bidang pendidikan kejuruan menuntut pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sukiman (2012:3) mengemukakan bahwa tujuan Teknologi pembelajaran dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil belajar secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi : pesan, manusia, bahan, peralatan,

teknik, dan latar/lingkungan. Teknologi pembelajaran merupakan suatu usaha yang sistematis dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi dalam proses pembelajaran untuk suatu tujuan, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia agar belajar dapat berlangsung dengan efektif. Untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran, maka perlu usaha dan upaya dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar yang tersedia. Dengan begitu diharapkan para guru agar bisa memanfaatkan keberadaan teknologi yang ada dalam menyampaikan pesan ajar ke siswa yang akan diajarkan.

Zaman globalisasi yang semakin pesat sehingga mendorong kemajuan teknologi elektronik seperti komputer. Lahirlah informasi yang berupa grafis, video, animasi, diagram, suara, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Hal tersebut membuat para guru dan para ahli komputer berlomba-lomba menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam strategi pembelajaran dan teknologi, sehingga terciptalah berbagai macam strategi pembelajaran yang menarik seperti ekspositori, kooperatif, berbasis masalah (discovery) dan lain-lain, serta tercipta pula aplikasi-aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa.

Dengan adanya jaringan internet sangat memudahkan pengguna komputer yang satu berbagi informasi dengan pengguna komputer lainnya dimanapun berada. Tentu saja hal ini sangat membantu di dalam dunia pendidikan karena pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan berupa penyampaian informasi dari seorang guru ke murid. Dilihat dari kelebihan internet dan jumlah penggunaannya memungkinkan

terciptanya media pembelajaran dengan memanfaatkan fungsi-fungsi dari jaringan tersebut.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan guru atau peserta didik untuk menunjang keberhasilan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan (wina sanjaya ; 2009). Menurut Djamarah (2008), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik.

Pendidikan kejuruan berfungsi menyiapkan siswa menjadi manusia Indonesia seutuhnya yang mampu meningkatkan kualitas hidup, mampu mengembangkan dirinya, dan memiliki keaslian dan keberanian membuka peluang dan meningkatkan penghasilan. Sebagai suatu pendidikan khusus, pendidikan kejuruan direncanakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja, sebagai tenaga kerja produktif yang mampu menciptakan produk unggul yang dapat bersaing di pasar global dan professional yang memiliki kualitas moral di bidang kejuruannya (Prasetyo, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, yang berperan penting dalam mencetak manusia yang cerdas, kreatif, mandiri untuk mengembangkan profesionalisme dalam mempersiapkan peserta didik yang berkualitas, kompetitif dan dapat bersaing di dunia kerja pada bidang tertentu. Oleh karena itu sekolah menengah kejuruan (SMK) membekali peserta didik dengan keterampilan

praktikum sehingga dalam perkembangannya dapat diadaptasikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, sehingga hasil lulusan dari SMK diharapkan peserta didik mempunyai keterampilan khusus yang siap untuk diaplikasikan dan dikembangkan dalam memasuki dunia kerja maupun menciptakan lapangan pekerjaan.

Berdasarkan hasil observasi pada 12 Oktober 2022 di SMK Negeri 4 Medan dalam wawancara dengan salah satu guru PDTO SMK Negeri 4 Medan proses pembelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif dilaksanakan berdasarkan panduan ATP dan Modul Ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku di sekolah. Proses pembelajaran dilaksanakan terfokus dengan penyampaian materi secara teori dan praktek kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang di berikan.

Dalam proses pembelajaran, pendidik menyampaikan materi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan buku cetak yang pendidik bawa dan siswa akan berfokus mendengarkan dan mencatat apa-apa saja yang dirasa penting, pendidik juga sering melakukan sesi tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui materi telah dipahami oleh peserta didik. Dan peserta didik juga bisa bertanya kepada pendidik jika ada yang kurang dimengerti.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan negeri yang bergerak di bidang teknologi dan industri. SMK Negeri 4 Medan berlokasi di Jalan Sei Kera Hilir No 105 F, Pandau Hilir, Kec. Medan Perjuangan. Jurusan yang terdapat dalam di sekolah tersebut meliputi

jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) , Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) , Teknik Audio Video (TAV) , Teknik Pengelasan (TL). Kompetensi - kompetensi tersebut diharapkan peserta didik menjadi lulusan terbaik dan berkompeten di bidang keahlian yang mereka pilih.

Dalam pembelajaran berlangsung guru sebagai pusat informasi hanya menyampaikan materi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan buku panduan dan tulisan singkat di web yang ada. Siswa hanya mendengarkan saja dan kadang kala Juga mereka mencatat bagian-bagian terpenting saja. Dan siswa juga kadang melakukan Tanya jawab kepada guru untuk mengetahui informasi yang lebih detail dari yang di sampaikan.

Media pembelajaran sudah banyak tersedia salah satu seperti Microsoft word, power point, canva, macromedia flash, dan lain-lain. Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi Canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu Canva juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile. Dengan begitu pengguna bisa mengekspresikan desain yang akan dibuat. Materi pembelajaran juga harus dibuat semenarik mungkin agar saat guru menyampaikan materi ke siswa supaya menarik perhatian dengan materi yang sudah ada.

Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi salah satu faktor kendala mengapa pembelajaran belum berlangsung secara efektif dan efisien. Sementara untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa LCD

dan Infocus jika menggunakan media *power point* juga jarang dapat digunakan dikarenakan sedang digunakan oleh guru dari kelas lain dan jumlah unitnya juga terbatas.

Selain itu guru juga belum dapat mengembangkan media yang dikembangkan melalui program software komputer yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik serta membangkitkan minat peserta didik untuk tertarik dalam belajar. Sebelumnya guru menggunakan media pembelajaran yaitu dengan buku cetak dan jobshet. Dari media yang sudah ada masih banyak siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran

Melalui penelitian ini , penulis menggunakan media canva sebagai media pembelajaran alternatif yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. melalui penelitian ini akan di kembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif (PDTO) di SMK Negeri 4 Medan yang diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SMK Negeri 4 Medan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Siswa kurang memahami mata pelajaran karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.
- b) Terbatasnya penggunaan media yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa menjadi bosan.
- c) Siswa kurang menguasai mata pelajaran yang diberikan, sehingga tingkat keberhasilan siswa juga kurang maksimal dalam memahami teori dan pelaksanaan praktek lab bengkel SMK Negeri 4 Medan.
- d) Proses belajar mengajar kurang interaktif, kurang inovatif, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar
- e) Tidak adanya media pembelajaran praktik yang secara spesifik untuk digunakan pada materi pekerjaan dasar teknik otomotif (PDTO)
- f) Minimnya pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi pada program kejuruan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 4 Medan..
- g) Guru di jurusan TKR SMK Negeri 4 Medan belum punya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran.
- h) Minimnya fasilitas sekolah yang digunakan saat proses pembelajaran di lakukan

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti perlu membuat pembatasan masalah agar hasil penelitian dapat lebih terfokus dan mendalam pada permasalahan yang diangkat. Sehingga

masalah utama yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah untuk proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva serta uji kelayakan oleh ahli materi, uji coba skala kecil & skala besar, keefektifan media pembelajaran berbasis canva dan. Peneliti mengambil fokus pada elemen peralatan dan perlengkapan tempat kerja mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif (PDTO) kelas X SMK Negeri 4 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang media pembelajaran mata pelajaran PDTO berbasis Canva?
- b) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis canva mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X TKR SMK Negeri 4 Medan?
- c) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X TKR mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka, tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah

- a) Menghasilkan media pembelajaran berbasis canva yang dapat di gunakan oleh pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Negeri 4 Medan.
- b) Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Negeri 4 Medan.
- c) Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik otomotif kelas X TKR SMK Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun sebagai manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa guna mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut.
- b) Manfaat bagi guru, sebagai tambahan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Manfaat bagi siswa, sebagai media pembelajaran belajar yang layak dan lebih fleksibel.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi media yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan Pembelajaran. Secara lebih mendalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbagi dalam beberapa poin berikut ini:

- a) Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran PDTO.
- b) Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan menggabungkan gambar, animasi, dan video.
- c) Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva, diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran berbantuan komputer dan internet untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a) Media pembelajaran ini hanya terbatas pada pokok elemen peralatan dan perlengkapan kerja
- b) Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan uji validasi dan uji coba skala kecil dan besar.
- c) Uji coba pengembangan dilakukan terhadap siswa kelas X TKR Smk Negeri 4 Medan kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan.