

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang kini melesat secara pesat memungkinkan individu untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Hal ini dapat memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Teknologi informasi kini telah menjadi kebutuhan masyarakat, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, karena memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas, meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas jangkauan serta aksesibilitas bagi para siswa (Anafi dkk., 2021:432).

Dalam proses pembelajaran, inovasi yang berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dan bermakna (Asnawati dan Sutiah, 2023:48). Mengingat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dan mengimplementasikan inovasi-inovasi terbaru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif, guna menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis sehingga tidak membosankan bagi siswa dan dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis (Pratama dkk., 2023:17).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar (Sari dan Pratikto, 2022). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi ajar secara lebih visual. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi komunikasi ditempat kerja yang bersifat abstrak, serta meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran di kelas. Diharapkan penerapan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, mendorong komunikasi antara siswa dengan guru atau sesama siswa. Selain itu, media pembelajaran diharapkan dapat membuka dan menstimulasi imajinasi siswa. Ketika siswa dengan mudah menganalisis, mempertimbangkan, dan menghubungkan bukti atau argumen sebelum mengambil keputusan atau menilai informasi, hal tersebut dapat membuat kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan suatu masalah meningkat (Daryanes dkk., 2023:4).

Pembelajaran berbasis kasus (*Case Based Learning*) adalah pendekatan instruksional di mana siswa menerapkan pengetahuannya pada skenario dunia nyata, yang meningkatkan kognisi siswa agar lebih tinggi (Daryanes dkk., 2023:2). Menurut Komalasari dalam (Marmoah dkk., 2022:87) Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks pembelajaran bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting mengenai materi pelajaran. oleh sebab itu kemampuan pemecahan masalah sejalan dengan

kemampuan siswa dalam berpikir kritis karena dapat menentukan prestasi siswa dalam belajar, penalaran formal, dan kreativitas siswa.

Dalam hal ini siswa dilibatkan dalam penyelidikan untuk memecahkan masalah yang mengintegrasikan keterampilan berpikir dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh (Agustian dan Salsabila, 2021:125) menerangkan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator sementara siswa secara kolaboratif menganalisis dan mengatasi masalah serta menyelesaikan pertanyaan yang tidak mempunyai jawaban tunggal yang benar. CBL memiliki beberapa manfaat, termasuk meningkatkan kognisi yang lebih tinggi, meningkatkan minat, dan keterlibatan siswa di kelas, serta mengembangkan keterampilan seperti berkomunikasi, mendengarkan secara aktif, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan keterampilan metakognitif (Daryanes dkk., 2023:2).

Menurut (Haka dkk., 2020:2) untuk mengembangkan kemampuan belajar dan berpikir kritis siswa dapat fokus pada media pembelajaran yang digunakan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat seperti di era sekarang ini. Diharapkan perkembangan teknologi juga dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi dalam perkembangan teknologi yang mampu mengemas proses pembelajaran saat ini agar lebih efektif seperti mengembangkan media yang mampu memusatkan perhatian (*devices for attention directing*) para siswa. Nilai metode kasus disini dapat dijadikan sebagai perpaduan yang harmonis dalam pengembangan

media pembelajaran sebagai upaya melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa.

Menggunakan media dalam pembelajaran diharapkan fokus berpikir siswa mampu meningkatkan kualitas belajar dan kemampuan berpikirnya. Penggunaan media untuk memusatkan perhatian siswa juga penting bila dilihat dari sudut pandang keefektifan gaya belajar setiap siswa yang kini memiliki kenyamanan yang berbeda – beda. Berbanding lurus dengan pendapat dari (Hafizah dan Samosir, 2023) bahwa adanya media pengontrol perhatian siswa di dalam kelas seperti ilustrasi video, flowchart, gambar, audio dan grafik dengan berbagai warna dan bentuk, secara tidak langsung variasi gaya belajar siswa juga akan terkendalikan. Sari dan Pratikto (2022:243) menarik kesimpulan bahwa Platform *canva* ini berfungsi sebagai alat bantu yang berharga bagi para pendidik yang ingin mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis kasus ke dalam praktik mengajar mereka, menawarkan contoh praktis dan sumber daya yang menginspirasi dengan fitur tersedia.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat memudahkan dan menghemat waktu guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, dengan berbagai alat seperti teks dan video animasi yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan, media ini mampu menarik perhatian siswa lebih efektif karena tampilan yang menarik dan dijelaskan oleh gardner dalam (Hafizah dan Samosir, 2023:44). Sejalan dengan prinsip peningkatan mutu pendidikan yang menekankan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan

efisiensi pembelajaran, serta berbagai keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran, diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi *Canva*. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran yang dapat melatih kemampuan pemecahan masalah siswa di dalam kelas (Hafizah dan Samosir, 2023:44).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* menawarkan berbagai manfaat, termasuk untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, peningkatan minat belajar, serta peningkatan hasil belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Pratama dkk., 2023:15) mengatakan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Canva*, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan , sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan *Canva*, pendidik dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui materi yang menarik secara visual yang memfasilitasi pemahaman dan penerapan pengetahuan. Aplikasi ini tidak hanya mendukung pembuatan konten pendidikan, tetapi juga mendorong inovasi pedagogis, mendorong lingkungan belajar yang dan memperkaya yang kondusif untuk keterlibatan siswa dan pencapaian akademik. *Canva* dapat diakses secara gratis atau berbayar melalui *Play Store* atau langsung melalui situs *web Canva*. Hadirnya aplikasi *canva* akan menjadi jawaban dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang didukung dengan fitur *canva for education* kini sudah ramai diperbincangkan dan

digunakan tidak hanya dalam bidang pendidikan, namun dalam bidang bisnis dan seni juga menggunakan *canva* sebagai media desain. Untuk mengemas pembelajaran agar lebih efektif dan bermakna pengembangan media pembelajaran menggunakan *canva* diperkirakan akan mampu membantu guru untuk meningkatkan kualitas belajar dan berpikir siswa agar siswa benar – benar memahami materi yang akan disampaikan.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di dalam kelas XI MPLB 1, 2, 3 dan 4 terlihat bahwa daya analitis siswa masih kurang dilatih saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru memandu siswa dalam diskusi kecil untuk memecahkan suatu masalah, kebanyakan dari siswa terlihat pasif dan sibuk dengan urusan siswa masing-masing.

Ketika soal ujian pada materi pembelajaran yang umumnya berbentuk analitis seperti *essay test* atau uraian, hasil nilai ulangan siswa menunjukkan bahwa 55% dari mereka masih mendapatkan nilai rendah, yaitu ≤ 60 . Hal ini diduga berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan, di mana guru masih menggunakan metode konvensional. Guru belum sepenuhnya mengimplementasikan media pembelajaran dalam pembelajaran. Tidak jarang siswa hanya menerima materi dalam bentuk teks kemudian siswa mencatat materi tersebut, lalu diberikan latihan soal mandiri dengan jawaban yang sudah tersedia dalam catatan sebelumnya. Akibatnya, sebagian besar siswa menjawab dengan menggunakan bahasa buku, bukan dari pemikiran mereka sendiri, sehingga kemampuan analisis berpikir mereka menjadi rendah dan tidak memberikan pengalaman berpikir siswa dalam belajar.

Tabel 1 Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Konsentrasi XI MPLB

No	Nilai	Jumlah Siswa
1.	$0,00 \leq N \leq 34,99$	9 Siswa
2.	$35,00 \leq N \leq 59,99$	65 Siswa
3.	$60,00 \leq N \leq 74,99$	25 Siswa
4.	$75,00 \leq N \leq 84,99$	20 Siswa
5.	$85,00 \leq N \leq 100$	15 Siswa
	TOTAL	134 Siswa

sumber: Daftar nilai kelas XI MPLB

Selain itu, saat peneliti melakukan survey seluruh siswa menyampaikan ingin belajar menggunakan media pembelajaran yang agar tidak hanya mencatat bahan materi saja, karena pada kurikulum merdeka siswa tidak memiliki buku paket pembelajaran. berdasarkan pernyataan tersebut, siswa menginginkan hal-hal yang menantang selama pembelajaran seperti kuis dan games sehingga pengembangan media ini dapat dijadikan solusi untuk membantu pembelajaran agar tidak membosankan dan lebih maksimal. Hal ini sejalan dengan perkembangan terkini dalam lingkungan media pembelajaran adalah penggunaan animasi . (Astuti, dkk., 2019:1013) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran mampu

menciptakan lingkungan belajar yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan sehingga menjadi salah satu faktor perkembangan kognitif yang mampu memicu siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran di era sekarang ini untuk menciptakan proses pembelajaran bermakna yang mampu melatih daya berpikir kritis siswa dengan pembelajaran metode kasus menggunakan aplikasi *canva* dan juga ditemukannya masalah kesulitan siswa untuk fokus dalam belajar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan metode kasus untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan metode kasus pada materi komunikasi di tempat kerja dan mengamati respon siswa terhadap media yang dikembangkan dalam melatih kemampuan pemecahan masalah siswa dan berpikir kritis siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 1 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang timbul.

Adapun identifikasi dari permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Guru belum sepenuhnya mengimplementasikan media pembelajaran seperti aplikasi *Canva* dalam proses belajar mengajar.

2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang efektif dalam melatih keterampilan berpikir analitis siswa.
3. Siswa menunjukkan minat berpikir analitis yang rendah dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan .

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas agar lebih terarah berdasarkan identifikasi masalah di atas, Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan, yaitu: bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* dengan metode kasus untuk menciptakan proses pembelajaran bermakna dan lingkungan belajar yang aktif untuk mendorong faktor perkembangan kognitif yang mampu melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa dalam lingkup materi komunikasi di tempat kerja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dimuat dilatar belakang maka permasalahan tersebut dirumuskan menjadi beberapa point, yaitu:

1. Bagaimanaa mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* dengan metode kasus pada materi komunikasi di tempat kerja kelas XI MPLB di SMKN 1 Medan?

2. Bagaimana hasil respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *canva* dengan metode kasus dalam materi komunikasi di tempat kerja kelas XI MPLB SMKN 1 Medan?
3. Apakah pengembangan media tersebut efektif untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa dalam belajar materi komunikasi di tempat kerja kelas XI MPLB di SMKN 1 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagaimana yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *canva* pada materi komunikasi di tempat kerja.
2. Untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran menggunakan *canva* dalam materi komunikasi di tempat kerja.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *canva* berbasis metode kasus pada materi komunikasi di tempat kerja.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat yang banyak terhadap permasalahan yang diteliti. Adapun manfaat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini, dengan tujuan mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran di ruang kelas.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada pihak sekolah terhadap pentingnya peran dari media saat proses pembelajaran sehingga dapat berjalan lebih optimal.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan dalam menggunakan media yang praktis dan menarik untuk dapat diterapkan di dalam kelas agar pembelajaran lebih bermakna.

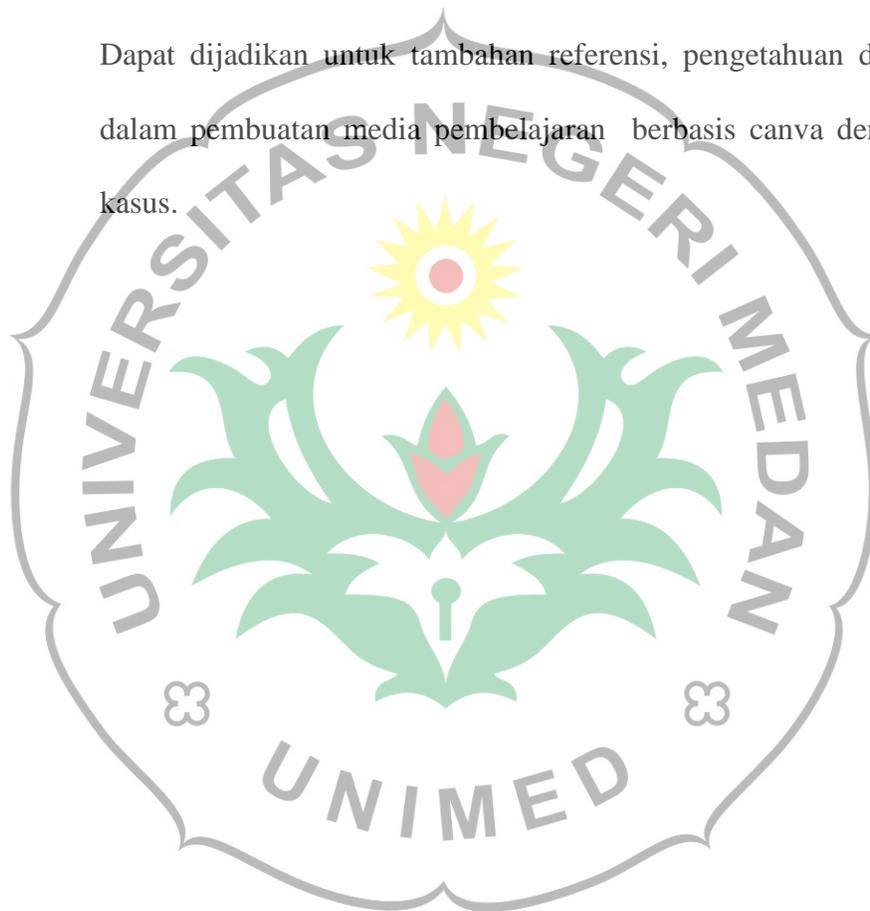
c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah yang terjadi dalam materi komunikasi di tempat kerja

melalui media pembelajaran interaktif *canva*.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan untuk tambahan referensi, pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva dengan metode kasus.



THE
Character Building
UNIVERSITY