

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, akibatnya peserta didik bisa mengoptimalkan kepribadian, kepandaian, moral, dan kemampuan yang peserta didik butuhkan. (BP Rahman et al., 2022) Pendidikan individu secara dinamis mempengaruhi perkembangan tubuh, jiwa, perasaan sosial, moral, dan lain-lain (Adinda Putri et al., 2021). Berdasarkan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan terhadap para peserta didik dikelas. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran maka akan ada perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada para peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023) .

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dijalankan oleh pendidik untuk memberikan informasi, menata dan menciptakan sistem lingkungan melalui berbagai cara agar peserta didik bisa menyelesaikan tugas belajar secara efisien dan efektif, serta dengan temuan yang optimal (Festiawan, 2020). Pembelajaran adalah tindakan atau cara dalam kegiatan belajar dan mengajar. Secara umum, ada tujuh prinsip pembelajaran: (1) perhatian dan motivasi, (2) aktif (3) partisipasi langsung, (4)

reduplikasi, (5) proses perseorangan (6) challenge, dan (7) penegasan dan umpan balik (Amaliyah, 2020).

Agar mendapat pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga materi yang disajikan pendidik kepada peserta didik bisa dengan mudah diterima. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk perantara ataupun penghubung dalam pemberian informasi, dari pendidik kepada peserta didik sebagai penerima informasi yang bermaksud untuk mendorong peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara utuh serta bermakna (Anggraeni et al., 2021).

Media pembelajaran ialah setiap item dan alat yang diaplikasikan dalam pembelajaran agar menunjang proses tersebut (Batubara, 2020). Jadi, alat pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipakai oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk memberikan materi kepada peserta didik.

Namun peserta didik mengalami kesulitan dikarenakan adanya beberapa faktor yang menghambat proses belajar mengajar, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yaitu masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah.

Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan observasi, dimana siswa kelas XI Teknik Pengelasan cenderung tidak menyukai pembelajaran teori dibandingkan kegiatan praktikum. Selain itu nilai praktik beberapa siswa pada materi teknik pengelasan SMAW posisi 1F pada semester genap 2025/2026 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minumun (KKM) dengan nilai 75. Dari total 30 siswa, terdapat 16 siswa

atau 53,3 % yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dan jumlah kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran teori cenderung lebih sedikit dari pada saat mengikuti kegiatan praktikum. Hal inilah yang menjadi tugas utama seorang pendidik yaitu mengajar memberikan pendidikan serta arahan kepada peserta didik agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Peran media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik agar mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik (Nurrita, 2018). Adapun manfaat dari media pembelajaran yakni; (1) untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran (Rohani, 2019); (2) dengan keberadaan media pembelajaran akan menambah ketertarikan peserta didik dalam menguasai materi pada pembelajaran dan juga bisa mendapatkan atau mencapai tujuan pembelajaran (Rasagama, 2020); (3) media pembelajaran bisa dijalankan kapanpun dan dimanapun (Junaidi, 2019). Untuk menciptakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memahami topik yang akan diajarkan dan alat apa yang tepat untuk menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi, pendidik bisa menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Contohnya ialah pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Canva ialah aplikasi desain berbasis digital atau online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, rangkuman, selebaran, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dan lain-lain yang disertakan dalam aplikasi canva (Alfian et al., 2022). Aplikasi canva ialah platform yang mudah dan lebih cepat

untuk membuat grafik, template gratis, dan konten alat sosial dibandingkan perangkat lunak grafik lainnya. Canva menawarkan banyak fitur yang memungkinkan pendidik membuat materi pembelajaran kreatif yang akan melibatkan kelas dan diharapkan peserta didik bisa mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi canva yang dipakai sebagai media pembelajaran. Kelebihan canva sebagai media pembelajaran digital ialah bisa dipakai lewat smartphone dan laptop yang dimiliki. Selain itu, canva bisa diakses di mana saja dan kapan pun, tidak mengenal tempat dan waktu (Wahyuni & Soeparto, 2023). Canva sebagai media pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila bisa mengoptimalkan semangat, kreativitas dan antusias peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik dan mengasyikkan.

Pembuatan media pembelajaran berbasis canva bisa membantu dan mempermudah pendidik untuk melakukan proses pembelajaran (Mudinillah & Rizaldi, 2021). Dengan keberadaan media pembelajaran yang kreatif membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran. Pendidik juga harus memiliki kemampuan untuk membuat peserta didik tertarik dalam pelajaran (Bhughe, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Pengelasan Di Kelas XI Teknik Pengelasan SMK N 2 Medan", perlu untuk dilakukan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah (proses pembelajaran terpusat pada guru) dan teknik pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada saat proses pembelajaran.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru dimana siswa lebih senang mengikuti kegiatan praktikum dibandingkan mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas, serta belum adanya media pembelajaran berbasis digital seperti canva sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan terfokus maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi canva.
2. Materi pada penelitian ini hanya dibatasi pada materi Menerapkan Teknik Pengelasan SMAW Posisi 1F.
3. Pada penelitian ini hanya diterapkan di siswa Kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran pengelasan kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian mengenai pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya kepada pendidik, pengembang pendidikan yang bersifat teoritis dan praktisi:

1. Secara teoritis hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang, dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika pelaksanaan pembelajaran teori, bahan perbandingan bagi peneliti yang lain yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan guru dan pengembang pendidikan khususnya guru-guru teknik pengelasan agar dapat lebih mengembangkan media pembelajaran dengan baik.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan pilihan materi.
2. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, 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 untuk menyampaikan materi pelajaran.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu Menerapkan Teknik Pengelasan SMAW Posisi 1F.
2. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan implementasi.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK N 2 Medan.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY