

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun Secara umum Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Tambun et al., 2022).

Banyak aspek kehidupan yang sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pendidikan seperti lingkungan, gaya hidup, pemanfaatan teknologi, budaya dan banyak lagi aspek yang lainnya. Akan tetapi yang paling banyak membawa pengaruh terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia adalah aspek pemanfaatan teknologi (Harahap & Napitupulu, 2023). Hal ini mengacu pada pernyataan yang dikemukakan oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai angka 82 juta orang, dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna *Facebook*, Indonesia berada diperingkat keempat terbesar di dunia.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa. Pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu program yang strategis untuk membangun sumber daya manusia jangka panjang. Karena itu peningkatan pendidikan dan pembelajaran tidak bisa dijalankan secara reaktif sambil lalu dan sekenanya, tetapi meski dengan cara proaktif, intensif dan strategis. Salah satu komponen terpenting dalam membangun pendidikan dan pembelajaran adalah proses pembelajaran di sekolah (Faizah & Kamal, 2024).

Permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat yang tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran, guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat pembelajaran yang efisien meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurfadhillah et al., 2021).

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan atau materi pelajaran akan disampaikan kepada siswa dapat

disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan keabstrakan bahan atau materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran. Karena itu seorang guru harus lebih kreatif, imajinatif, dan komunikatif untuk menciptakan atau mengembangkan berbagai untuk siswa (Arsyad, 2011).

SMK Swasta Imelda Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan bekerja secara profesional. SMK Swasta Imelda Medan menerapkan kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajarannya dan dilengkapi fasilitas yang memadai baik dari perpustakaan maupun fasilitas penunjang lainnya seperti internet (*WiFi*). Meskipun demikian media pembelajaran yang digunakan guru di SMK Swasta Imelda Medan masih sangat terbatas dan kurang bervariasi, guru masih sangat minim dan canggung mengembangkan media pembelajaran.

Sesuai kurikulum Merdeka Belajar, mata pelajaran dasar ketenagalistrikan diajarkan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam hal dasar-dasar listrik. Pencapaian kompetensi dasar ketenagalistrikan tersebut harus dilalui siswa dalam setiap pembelajaran dasar ketenagalistrikan, oleh karena itu siswa diharapkan dapat mengetahui hal-hal dasar dalam pelajaran ketenagalistrikan dengan baik. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kurang memahami materi dasar ketenagalistrikan ini.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran dasar ketenagalistrikan ditemukan bahwa para guru SMK Swasta Imelda Medan pada dasarnya sudah berusaha untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui

tugas-tugas yang diberikan guru. Namun metode pembelajaran yang sering digunakan guru dapat dikatakan masih kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran juga masih jarang dilakukan sehingga membuat sebagian siswa kurang perhatian terhadap pembelajaran dan merasa bosan.

Media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran dasar listrik hanyalah berbentuk konvensional, sehingga kurang menarik perhatian dan keseriusan siswa dalam belajar yang pada akhirnya perolehan nilai atau hasil belajar dicapai oleh siswa pada mata pelajaran dasar tenaga listrikan masih belum optimal dan cenderung rendah. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa menjadi tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya penggunaan media juga disebabkan karena berbagai alasan seperti terbatasnya waktu guru dalam mempersiapkan bahan ajar dan kurangnya kebiasaan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan serta dengan diterapkannya kurikulum Merdeka Belajar menuntut para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran didalam kelas dan menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Pengembangan media dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menghubungkan berbagai macam media (teks, gambar, audio,

video, animasi) dan salah satunya dapat menggunakan aplikasi atau *software* Canva.

Canva adalah program desain online yang tersedia dalam berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, *story* Instagram dan *facebook cover* (Tanjung & Faiza, 2019). Menurut Pelangi (2020), menyebutkan bahwa pengertian canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi canva ini memiliki beberapa kelebihan yaitu desain nya menarik, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, dan menghemat waktu.

Materi yang dipindahkan ke dalam canva dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan jelas serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini selaras dengan penelitian Siswanjaya (2021), menyebutkan bahwa aplikasi canva dalam menyampaikan materi, siswa menjadi lebih termotivasi dan meningkat hasil menulisnya.

Media interaktif canva dapat memudahkan guru untuk mengajak siswa berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran dan tentunya media pembelajaran tersebut menarik dibanding media pembelajaran lainnya dan pembelajaran menjadi lebih efektif karena tidak lagi berpusat pada guru serta tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan dicapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan (Afianti, 2024).

Media interaktif yang dilengkapi elemen audio-visual, animasi, dan video dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai preferensi gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif, sehingga siswa dapat mengakses dan memproses informasi dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan kualitas dan relevansi pengalaman belajar siswa (Ammu. A. (2025). Pemilihan Canva sebagai media interaktif dikarenakan Canva menyediakan berbagai fitur interaktif yang mudah digunakan dan memiliki desain visual menarik. Canva tidak hanya membantu guru membuat materi ajar yang visual dan menarik, tetapi juga mendukung pembelajaran interaktif melalui fitur-fitur seperti menambahkan tautan aktif, video, animasi sederhana, kuis interaktif, dan elemen lain yang memungkinkan siswa melakukan interaksi langsung dengan konten pembelajaran.

Pengembangan media interaktif pada pembelajaran dasar ketenagalistrikan dengan menggunakan canva juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan keaktifan dan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa dalam belajar sehingga siswa jadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu dengan pengembangan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar tenaga listrik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul, **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran mata pelajaran dasar listrik masih cenderung berpusat pada guru.
2. Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran mengenai dasar listrik.
3. Media Pembelajaran yang digunakan guru masih berbentuk konvensional sehingga kurang membangkitkan perhatian dan semangat siswa dalam belajar.
4. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar dasar-dasar teknik ketenagalistrikan.
5. Terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki guru untuk pelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan sehingga pembelajaran jadi kurang efektif.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Adapun batasan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah

1. Materi pembelajaran yang dibahas hanya konsep dasar kelistrikan.
2. Media yang dikembangkan menggunakan canva
3. Produk akan diujicobakan oleh ahli media
4. Produk akan diujicobakan oleh ahli materi
5. Produk akan diujicobakan kepada Siswa Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan di SMKS Imelda Medan?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan di SMKS Imeda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar Teknik ketenagalistrikan di SMK Swasta Imelda Medan.
2. Mengetahui keefektivitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar Teknik ketenagalistrikan di SMK Swasta Imelda Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif memiliki banyak keunggulan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi sekolah, guru, siswa dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini dapat membantu pemikiran dan pengembangan penelitian ilmu pengetahuan, khususnya bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Ketenagalistrikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan ini membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik serta menambah ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Ketenagalistrikan.

b. Bagi siswa

Adanya penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan semangat, motivasi belajar serta minat peserta didik dalam pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah diberikan, sehingga tidak monoton dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi yang diharapkan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan gambar-gambar ilustratif tentang dasar ketenaga listrikan.
2. Warna yang kontras untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami konten.
3. Kuis atau latihan interaktif untuk menguji pemahaman pembaca.
4. Penggunaan video pembelajaran tentang dasar ketenaga listrikan.
5. Galeri gambar yang menampilkan berbagai jenis komponen dasar ketenaga listrikan.
6. Menu navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi media pembelajaran interaktif.
7. Tautan yang berintegrasi untuk memudahkan akses ke bagian-bagian tertentu dari media pembelajaran interaktif.
8. Memastikan media pembelajaran interaktif dapat diakses dan ditampilkan dengan baik diberbagai perangkat, termasuk computer desktop, tablet, dan smartphone.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif adalah untuk mengatasi permasalahan yang ada dilatar belakang. Dimana dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Dimana proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, sehingga menjadi kurang variatif dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran dasar ketenagalistrikan sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, maka permasalahan tersebut dapat diatasi. Para siswa dapat mengakses media interaktif ini pada smartphone masing-masing. Sehingga mereka dapat belajar dasar ketenaga listrikan dimana saja dan kapan saja.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Ketenaga Listrikan Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan yaitu:

a. Asumsi Pengembangan

1. Media interaktif pada mata pelajaran dasar ketenaga listrikan kelas X teknik instalasi tenaga listrik dapat digunakan secara efektif.
2. Media interaktif dapat mempermudah kegiatan pembelajaran.
3. Siswa dapat belajar secara mandiri.

b. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran pada mata pelajaran dasar ketenagalistrikan kelas X
TITL hanya terbatas pada materi dasar ketenagalistrikan.

