

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini berkembang sangat pesat. Manusia harus menjadi roda penggerak dalam kehidupan sebagai akibat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0. Pendidikan pada suatu negara merupakan salah satu ukuran tingkat perkembangannya. Semakin tinggi indikator ketercapaian pendidikan suatu negara, maka akan semakin maju pula negara tersebut. Salah satu tujuan bangsa Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang indah dengan pendekatan berpusat pada manusia (man centered), bukan hanya sekadar mentransfer informasi atau keterampilan secara mekanis. Namun, dalam proses belajar sering timbul masalah yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif (Nursa'adiah, Mansur, H., & Mastur 2022). Pendidikan di Indonesia menghadapi masalah akibat metode pengajaran tradisional yang monoton, yang menurunkan minat siswa dan efektivitas pembelajaran. Hal ini tercermin dari rendahnya peringkat Indonesia dalam survei PISA 2022, di mana Indonesia berada di posisi 67 dalam kemampuan membaca, 67 dalam matematika, dan 64 dalam sains dari 78 negara (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Mutu pendidikan yang rendah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tidak efektif adalah penyebab utamanya.

Sejumlah model metode pendekatan pembelajaran, bahkan media pembelajaran terus dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik, khususnya untuk menjawab solusi pembelajaran saat ini. Dilain sisi fenomena yang terjadi saat ini dapat menjadi kebangkitan pendidikan Indonesia. Pemerintah telah berupaya untuk menyusun regulasi pembelajaran melalui Kurikulum Merdeka Belajar. Pemerintah berharap dengan Kurikulum Merdeka Belajar ini, peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan tujuan pembelajaran serta proses pembelajarannya (Marlina, 2020). Gagasan Merdeka Belajar yang disampaikan oleh Mendikbud bahwa salah satunya adalah pembelajaran itu harus menyenangkan, tidak membuat peserta didik merasa tertekan, peserta didik bebas memilih arah kreativitas mereka sendiri. Adapun peran seorang guru tidak lagi menjadi satu satunya sumber belajar, sebaliknya seorang guru yang dapat membantu peserta didik menemukan bakat mereka sendiri.

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 XI adalah elemen Teknik pemesinan bubut, berdasarkan hasil obserasi dilapangan diperoleh hasil nilai pada elemen Teknik pemesinan bubut:

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Elemen Teknik Pemesinan Bubut

Tahun Pelajaran	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
2021/2022 Semester Genap	90 - 100	3	Sangat Baik
	81 - 89	8	Baik
	71 - 80	7	Cukup
	60 - 70	9	Kurang
	0 - 59	3	Sangat Kurang
Jumlah Siswa		30	
2022/2023 Semester Genap	90 - 100	1	Sangat Baik
	81 - 89	7	Baik
	71 - 80	9	Cukup
	60 - 70	15	Kurang
	0 - 59	0	Sangat Kurang
Jumlah Siswa		32	
2023/2024 Semester Genap	90 - 100	1	Sangat Baik
	81 - 89	9	Baik
	71 - 80	8	Cukup
	60 - 70	14	Kurang
	0 - 59	0	Sangat Kurang
Jumlah Siswa		32	

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas XI TPM1 SMKN 1 Percut Sei Tuan)

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh bahwa pada tahun ajaran 2022/2023(semester genap) hasil belajar siswa kelas XI program keahlian teknik pemesinan pada saat mengikuti elemen teknik pemesinan bubut di SMK Negeri Percut Sei Tuan dengan jumlah 32 siswa dalam 1 kelas , sebanyak 12 siswa (37,50%) yang lulus dan mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 20 siswa lainnya (62,50%) mendapatkan hasil belajar yang belum tuntas dan dibawah KKM.

Dan pada tahun ajaran 2023/2024(semester ganjil) hasil belajar siswa kelas XI program keahlian teknik pemesinan pada saat mengikuti elemen teknik pemesinan bubut di SMK Negeri Percut Sei Tuan dengan jumlah 32 siswa dalam 1 kelas , sebanyak 13 siswa (40,625%) yang lulus dan mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 19 siswa lainnya (59,375%) mendapatkan hasil belajar yang belum tuntas dan dibawah KKM. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan, terutama pada bidang memahami mesin bubut 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.

Dari hasil observasi dan hasil wawancara dengan salah seorang guru elemen teknik pemesinan bubut, yaitu Bapak Mirza yang mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami elemen teknik mesin, dan beliau juga mengatakan bahwa untuk elemen teknik mesin masih banyak nilai siswa yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), akan tetapi tidak semua Kompetensi Dasar pada elemen teknik mesin peserta didik dinyatakan gagal, akan tetapi hanya beberapa Kompetensi Dasar dari elemen teknik mesin yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai yang diberlakukan di SMK N 1 Percut Sei Tuan adalah 75.

Adapun faktor penyebab yang mempengaruhi akan rendahnya hasil nilai belajar teknik pemesinan bubut di SMK Negeri 1 Percut Sei tuan yaitu, 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 berbasis aplikasi Canva yang membuat siswa menjadi kurang menyimak dalam pembelajaran elemen teknik pemesinan bubut pada bidang memahami mesin bubut, 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 elemen teknik pemesinan bubut.

Adapun berbagai macam aplikasi media pembelajaran yang dapat kita temukan di berbagai platform sosial media saat ini yaitu, Canva, Adobe Flash, Kahoot, Google Classroom, Power Point dan lain-lain. Dari berbagai aplikasi media pembelajaran di atas, maka peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran Canva. Canva adalah aplikasi media pembelajaran yang menarik dan cukup populer dan digemari oleh banyak orang. Peneliti memilih menggunakan canva karena aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu, memiliki banyak desain dan fitur yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui web atau android. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang kolaboratif sehingga pembelajaran pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

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 di atas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran elemen teknik pemesinan bubut agar hasil belajar meningkat dengan melakukan penelitian dan mengangkat judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Elemen Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI SMK N 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 XI elemen teknik pemesinan bubut kurang menyimak ataupun kurang tertarik dengan materi yang diberikan karena media ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran teori berupa papan tulis dan buku.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal karena para guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan masih sedikit guru yang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Minat belajar siswa pada elemen teknik pemesinan bubut SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

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

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI 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 memahami mesin bubut.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana keskeefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Untuk menguji kelayakan dan keefektifan media berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI 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 teknik pemesinan bubut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, Pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
- b. Bagi siswa, Media berbasis aplikasi Canva untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar para siswa.

- c. Bagi guru, Media pembelajaran 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 mengenai memahami mesin bubut berbasis aplikasi Canva pada elemen teknik pemesinan bubut untuk siswa kelas XI teknik pemesinan.

Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis aplikasi Canva yang menggambarkan tentang pemahaman dalam menggunakan mesin bubut..
2. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat dimanfaatkan disekolah ataupun luar sekolah dan oleh orang banyak.
3. Media pembelajaran berbasis canva memuat memahami mesin bubut yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada tingkat F (SMK) Kelas XI 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 untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK (Maisarah, et.al, 2022).

Adapun pengembangan yang dilakukan pada elemen teknik pemesinan bubut berupa pembelajaran 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 memahami mesin bubut 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 layak produk yang dihasilkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam uji coba produk yang dilakukan, hanya membahas materi tentang memahami mesin bubut kelas XI jurusan teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

