

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Merupakan salah satu aset terpenting dalam kehidupan manusia saat ini. Pendidikan merupakan tonggak utama berhasilnya suatu bangsa, hal ini dapat dilihat dari hasil sumber daya manusia bangsa itu sendiri karena pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan diri seseorang untuk memperoleh ilmu baru yang belum dimiliki sebelumnya. Salah satu cara meningkatkan mutu sumber daya manusia diindonesia yaitu dengan meningkatkan sistem pendidikan diindonesia.

Berdasarkan apa yang ada pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 yang membahas perihal Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa tujuan dari pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan peserta didik supaya menjadikan seorang manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran kurikulum merdeka, setiap individu dituntut berkembang dan memiliki potensi termasuk peserta didik itu sendiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang

mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan tenaga kerja yang terampil sebagai mana diharapkan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan SMK menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 22 Tahun 2006, Pendidikan Kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Mandiri merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang bergerak dibidang teknologi dan dindustri. SMK Swasta Mandiri terletak di jalan Datuk Kabu No.99, Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Jurusan yang terdapat disekolah tersebut ada 5 yaitu, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Teknik Bodi Otomotif (TBO), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Salah satu kejuruan atau bidang keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Mandiri adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang merupakan kompetensi keahlian bidang Teknik Otomotif. Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan mendidik peserta didik agar menjadikan lulusan yang berkompeten di bidang otomotif. Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan mempelajari dasar-dasar kejuruan yang mempunyai beberapa kompetensi dasar, salah satunya ialah pengenalan komponen mesin bagaimana kendaraan bermotor berfungsi. Pemahaman tentang bagaimana mesin bekerja, termasuk siklus empat langkah dan komponen utama piston, silinder, dan cranksaft.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru pengampu mengenai pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan bahwa masih terdapat hambatan terhadap kegiatan pembelajaran yang belum sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami kompetensi dasar yang dipelajari dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu menggunakan papan tulis dan buku pegangan yang membuat siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas.

Adanya media power point namun hasil yang belum maksimal dikarenakan dalam pemaparan materi masih cenderung monoton dimana masih terlalu banyak teks didalam powerpoint tersebut yang membuat siswa sulit memahami materi yang sedang dipaparkan, terbatasnya media yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan sehingga ada beberapa siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat dari data nilai tes soal pilihan berganda yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan Kelas X TKR 2 SMK Swasta Mandiri Medan T.A 2024/2025 diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Nilai Tes Siswa

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
X TKR II	>70	Tuntas	11	36,6%
	<70	Tidak Tuntas	19	63,4%

Sumber : Data Nilai Tes Siswa Kelas X TKR II

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat kita ketahui bahwa nilai tes soal pilihan berganda pada siswa kelas X TKR 2 menunjukkan bahwa hanya 11 peserta didik yang tuntas dengan presentase nilai 36,6% dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik. Data ini menunjukkan bahwasannya hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah dalam pembelajaran dasar-dasar kejuruan, sehingga untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat ini pendidik sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Terdapat berbagai platform yang tersedia dikomputer yang dikemas dalam bentuk program pengajaran berbantuan komputer atau CAI (*Computer Assisted Instruction*) seperti simulasi, tutorial dan permainan dapat diperoleh lewat komputer (Fanani *et al.*, 2024).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang membutuhkan biaya tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang baik. Menurut Saleh (2023) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam dunia pendidikan yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai megadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media

belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi suatu yang modern. Yang pasti adalah, akan layanan jaringan internet.

Menurut Nurrita (2020) media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Kualitas penerimaan informasi pembelajaran akan lebih baik apabila didukung oleh media interaktif. Menurut Prastowo (2014), media interaktif adalah media yang ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran berupa audio, video, teks, grafik dan animasi. Media ajar interaktif ini sangat cocok untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami untuk suatu presentasi. Kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif yaitu dapat menyajikan informasi dengan objek abstrak menjadi konkrit dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena mereka dapat berinteraksi dengan konsep yang sedang dipelajarinya. Jika dibandingkan dengan media lain, multimedia interaktif lebih mudah digunakan dan berisi gambar bergerak untuk mempermudah memahami sebuah konsep

Pada tahun 2020, Novita telah melakukan penelitian tentang media pembelajaran interaktif dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. Berdasarkan data hasil penelitian,

didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 88,46%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif (Novita & Harahap, 2020).

Melalui pembuatan media pembelajaran ini, penulis menggunakan *Canva* sebagai aplikasinya. Media *Canva* sangat baik digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peran guru sangat diperlukan dimana guru harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran *Canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Rahma & Delsina, 2020). Manfaat *Canva* untuk guru dan peserta didik sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar bagi setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Hal ini menjadikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Software ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa template yang berbayar berbasis online. Namun hal ini tidak menjadi kendala karena banyak template yang menarik dan dapat digunakan secara gratis (Tanjung & Faiza, 2020). Dengan

desain yang beragam dan menarik dari *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan (Pelangi, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (rahmatullah dkk, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan *Canva* mengalami peningkatan dari 67,13% menjadi 88%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Kejuruan Untuk Siswa Kelas X TKR SMK Swasta Mandiri Tahun Ajaran 2024/2025”**

1.2. Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan fasilitas berupa papan tulis dan buku pegangan.
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dikelas X Teknik Kendaraan Ringan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas menunjukkan perlunya batasan masalah dalam penelitian ini. Ada pun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas X Teknik Kendaraan

Ringan SMK Swasta Mandiri T.A 2024/2025, dengan materi yang diajarkan adalah komponen utama mesin.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan untuk siswa kelas X SMK Swasta Mandiri?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan pengembangan produk adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar dasar kejuruan di kelas X SMK Swasta Mandiri.
2. Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di kelas X SMK Swasta Mandiri.
3. Menganalisis efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Bagi Guru

Sebagai bahan pengajaran interaktif dengan menggunakan media yang dikembangkan serta masukan bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dengan materi yang sama ataupun berbeda agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan atau alternatif pembelajaran yang dapat memajukan kualitas pendidikan disekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan, serta sebagai tambahan wawasan dalam menerapkan pengembangan media.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan informasi agar dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Produk dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop
2. Untuk mengakses produk hanya perlu melakukan scan barcode untuk pertama sekali dan dapat disimpan diperangkat ponsel pribadi
3. Produk media pembelajaran memuat fitur teks, gambar, animasi serta video yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat memfokuskan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Pembahasan materi pada pengembangan media ini adalah komponen utama mesin.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Canva* yang merupakan web apps online.
6. Spesifikasi komputer atau laptop untuk menjalankan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 - a. Menggunakan *processor quad core celeron* atau diatasnya
 - b. Membutuhkan RAM (*Random Access Memory*) minimal 1 GB
 - c. VGA (*Video Graphics Array*) On Board
 - d. Membutuhkan koneksi yang stabil

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini diharapkan bisa berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian

materi yang diajarkan. Pentingnya pengembangan ini dilakukan dikarenakan media yang diajarkan masih kurang, materi yang masih bersumber dari buku serta penggunaan media powerpoint yang masih terbatas.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini diharapkan dapat memotivasi semangat siswa untuk belajar dengan aktif dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan

1.9. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi akan lebih mudah dan menarik dengan adanya media pembelajaran
- b. Guru akan berinteraksi dengan siswa dengan menyajikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini memiliki beberapa fitur untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan video yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini dibatasi pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan materi komponen utama mesin
- b. Uji coba pengembangan yang dilakukan dibatasi pada siswa SMK Swasta Mandiri kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan

