

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor yang sangat penting pada pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk menyebarkan dan menaikkan kemampuan dan menaikkan mutu kehidupan dan martabat manusia, kemajuan suatu bangsa memiliki hubungan yang kuat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dan masyarakat melalui lembaga pendidikan maupun non lembaga pendidikan. Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990). Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah : 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir yang ulet dan gigih dan berkompotensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di

kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan 4) membekali peserta didik dengan kompetensi kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Sekolah menengah kejuruan tempat para peserta didik untuk mengedepankan kemampuan praktik dan menjadi lulusan yang ahli dalam bidangnya. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki beberapa bidang keahlian, seperti Jurusan TPFL memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam, salah satu materi yang harus siswa pelajari dan diharapkan siswa mampu memahami materi tersebut.

Keterampilan peserta didik dibidang pengelasan merupakan pelajaran tetap yang dilaksanakan lewat praktek sekolah. peserta didik harus benar-benar mendapatkan dasar pengetahuan terlebih dahulu supaya dalam praktek Pengelasan peserta didik dapat menghasilkan tampilan yang bagus dan baik, tetapi setiap peserta didik dalam melakukan praktek pengelasan mempunyai pengetahuan yang berbeda-beda. Pengetahuan pada pengelasan bisa diukur dengan cara memahami semua yang berkaitan dengan Pengelasan, berdasarkan kenyataan yang ada belum tentu siswa yang pengetahuannya lebih baik akan menerima nilai yang baik juga, begitu pula sebaliknya hal ini dikarenakan perbedaan pengetahuan dan gaya belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam (TPFL), ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih bersifat

ekspositori. Media ekspositori merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui ceramah dan penjelasan langsung.

Hasil angket observasi menunjukkan bahwa partisipasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun menanggapi materi yang disampaikan. Siswa lebih cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa menunjukkan respons yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan bahwa banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi, terutama ketika materi disampaikan tanpa dukungan media yang lebih variatif dan menarik.

Dampak dari kondisi ini terlihat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian dan Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam. Hal ini diketahui dari data hasil ujian harian semester 1 di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Pada Tahun Ajaran 2022/2023, dari 30 orang siswa, hanya 12 orang yang lulus atau tuntas mencapai nilai di atas 75 dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian, sedangkan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Pada Tahun Ajaran 2023/2024, dari 34 orang siswa, hanya 12 orang yang lulus atau tuntas dengan nilai di atas 75 dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam, sementara sisanya masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Nilai hasil prolehan belajar dasar-dasar teknik pengelasan dan fabrikasi logam pada

tahun ajaran 2023/2024 dapat di lihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1. Nilai Mata Pelajaran DDTPFL T.A 2023/2024

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi
2022/2023 Semester 1	<75	18	59%
	>75	12	41%
2023/2024 Semester 1	<75	20	60%
	>75	14	40%

Sumber: SMK N 1 Lubuk Pakam

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1.1 ada sekitar 60% siswa yang dikategorikan tidak lulus pada mata pelajaran DDTPFL yang nilai tuntas nya ditetapkan yaitu 75 keatas. Maka dapat disimpulkan hasil ujian semester I pelajaran DDTPFL masih belum sesuai dengan standar. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan, terutama pelajaran DDTPFL akan sangat rendah. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satunya dengan mengubah sistem pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru menjadi siswa lebih ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa sehingga membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ini, disarankan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok, presentasi, atau penggunaan media digital

yang lebih variatif, diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti video, simulasi, dan elemen interaktif dalam PowerPoint, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* juga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan tampilan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan fitur desain yang fleksibel dan interaktif, *Canva* memungkinkan pembuatan materi visual yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, meskipun metode ceramah dan penggunaan media seperti *PowerPoint* memiliki peran penting dalam penyampaian informasi, diperlukan pendekatan yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta partisipasi siswa di kelas.

Pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, yang dikenal dengan sifat *user-friendly*-nya, menjadi alternatif yang sangat efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang memenuhi standar modern (Fika, 2017). *Canva* tidak hanya memberikan keleluasaan dalam merancang materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pendidik dalam mengintegrasikan elemen-elemen visual yang menarik dan mendidik (Arifin et.al., 2023). Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya sekadar mengikuti tren teknologi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Melati et.al., 2023).

Agar pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* lebih terstruktur dan optimal, metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

dan *Evaluation*) diterapkan dalam proses pengembangannya. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang paling sesuai untuk disajikan menggunakan *Canva*. Selanjutnya, tahap *Design* melibatkan perancangan konsep media pembelajaran, termasuk pemilihan desain, warna, dan elemen visual yang menarik serta mudah dipahami.

Pada tahap *Development*, media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai fitur *Canva* untuk menghasilkan infografis, presentasi, atau video interaktif. Setelah itu, tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam proses pembelajaran guna melihat respons peserta didik serta mengukur efektivitasnya. Terakhir, tahap *Evaluation* berfokus pada penilaian kelayakan media pembelajaran, baik dari segi pemahaman peserta didik maupun kualitas desain, sehingga memungkinkan adanya perbaikan atau penyempurnaan jika diperlukan. Dengan menerapkan model ADDIE, pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dilakukan secara sistematis dan terarah. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media Pembelajaran berbasis *canva* ini juga memiliki fitur seperti video dan dapat menambahkan link untuk membuat quiz dalam media pembelajaran ini. Media Pembelajaran berbasis *canva* ini dapat diakses di *smartphone*, *laptop*, serta *ipad*. Diharapkan media ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diperoleh peneliti pada saat melakukan observasi di SMK N 1 Lubuk Pakam yaitu:

1. Metode pembelajaran yang masih bersifat ekspositori dan kurang melibatkan siswa secara aktif
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru
3. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran DDTPFL
4. Belum tersedianya multimedia pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan dan Fabrikasi Logam mata pelajaran DDTPFL sehingga mengakibatkan proses dan hasil pembelajaran kurang maksimal.
5. Keberadaan *smartphone android* yang masih banyak belum di optimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dan keterbatasan penulis dalam hal kemampuan dan waktu serta agar penelitian semakin lebih terarah maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Masalah dalam

penelitian dibatasi dengan:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran DDTPFL berfokus pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan dan Fabrikasi Logam di kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam. Pada materi :
 - a. Perkakas Tangan dan Bertenaga
 - b. Gambar teknik Pengelasan
 - c. Teknik Dasar Pengelasan SMAW
 - d. Penggunaan CAD Dalam Pengelasan
2. Uji kelayakan multimedia pembelajaran *Canva* dengan validasi dari beberapa ahli seperti ahli materi dan ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan produk oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* pada elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam di kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka tujuan penelitian ini

sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam di kelas X Teknik Pengelasan Dan Fabrikasi Logam (TPFL) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajar interaktif menggunakan *Canva* pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis

Memberikan tambahan pengetahuan dalam menghasilkan dan menggunakan multimedia pembelajaran pada Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam yang menarik dan bermutu dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan dalam menghasilkan dan menggunakan multimedia pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan menggunakan multimedia yang menarik sehingga memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

- 1) Memudahkan siswa memahami konsep dan aplikasi materi pelajaran.
- 2) Mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Menjadi tidak mudah jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Guru

- 1) Membantu guru menyampaikan materi pembelajaran elemen teknik dasar teknologi pengelasan dan fabrikasi logam sehingga memudahkan pencapaian kompetensi pembelajaran.
- 2) Mendorong guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan multimedia pembelajaran interaktif yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Memberi kelengkapan fasilitas belajar mengajar kepada peserta didik yang lebih optimal sehingga membantu peningkatan akreditasi sekolah.

e. Bagi Kampus

Membantu mahasiswa sebagai referensi dari penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran interaktif

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran yang berbentuk file dapat disimpan di *Flashdisk*,

Google Drive, dan media penyimpanan lainnya.

2. Media pembelajaran ini memiliki komponen yang dapat menarik minat siswa, karena media yang tersedia bersifat interaktif yang mudah untuk siswa mempelajarinya.
3. Media pembelajaran ini terdapat soal latihan yang dapat siswa gunakan untuk mengevaluasi materi yang dipelajari.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan Dan Fabrikasi Logam Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” Penting untuk dilakukan dikarenakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

1.9. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media Pembelajaran berbasis *Canva* pada materi Dasar-dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam diharapkan dapat mempermudah siswa dan memperkuat motivasi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran
2. Membantu guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran pengelasan ke siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat di akses di

mana saja, sehingga diharapkan siswa dapat mempelajarinya secara mandiri.

b. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dan keterbatasan penulis dalam hal kemampuan dan waktu serta agar penelitian semakin lebih terarah maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Masalah dalam penelitian dibatasi dengan.

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran DDTPFL berfokus pada Elemen Teknik Dasar Teknologi Pengelasan dan Fabrikasi Logam di kelas X SMK N 1 LUBUK PAKAM. Materi pembelajaran yang digunakan ialah materi Dasar-dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam
2. Tahap pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada Uji kelayakan multimedia pembelajaran *Canva* dengan validasi dari beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media dan ahli desain
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Teknik Pengelasan Dan Fabrikasi Logam (TPFL) SMK N 1 Lubuk Pakam.