

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003), 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 (Depdiknas, 2015), 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 X teknik pengelasan adalah dasar-dasar program keahlian (DDPK), berdasarkan hasil observasi dilapangan diperoleh nilai DDPK selama dua tahun terakhir:

Tabel 1.1. Rekapitulasi Presentase Hasil Belajar Siswa

Tahun Ajar	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
2022/2023 Semester Ganjil	< 75	10	59%
	≥ 75	7	41%
2023/2024 Semester Ganjil	< 75	12	60%
	≥ 75	8	40%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil ujian di semester ganjil kelas X teknik pengelasan SMK Negeri 4 Medan tahun ajaran 2022/2023 dan tahun ajaran 2023/2024. Diketahui bahwa pada tahun ajaran 2022/2023 dari 20 orang siswa hanya 8 orang siswa (40%) lulus mendapat nilai diatas 75 (≥ 75), selebihnya terdapat 12 orang siswa (60%) belum lulus dikarenakan mendapat nilai di bawah 75 (< 75) yang merupakan kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang ditetapkan pihak sekolah pada mata pelajaran DDPK. Maka dapat disimpulkan hasil ujian semester ganjil pada DDPK masih belum sesuai dengan yang di harapkan. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka kompetensi lulusan, terutama pada bidang perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X TPL SMK Negeri 4 Medan, proses pembelajaran DDPK Kejuruan yang menggunakan metode ceramah oleh guru menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Dalam pembelajaran tersebut, tujuan serta pentingnya materi yang akan dipelajari, yaitu perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam, disampaikan oleh guru pada awal sesi pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan dengan cukup jelas, gaya penyampaian yang monoton dan kurang bervariasi menyebabkan sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Aktivitas bertanya atau memberikan tanggapan hanya dilakukan oleh beberapa

siswa, sedangkan sebagian besar lainnya tampak kehilangan fokus dan bahkan mengalami rasa malas.

Selama sesi ceramah, media pembelajaran seperti *PowerPoint* digunakan oleh guru, tetapi pemanfaatannya belum optimal dalam menarik perhatian siswa. *Slide* yang ditampilkan cenderung berisi teks dalam jumlah besar tanpa adanya elemen visual yang menarik, sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa masih rendah. Minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terlihat ketika pertanyaan diajukan oleh guru, yang menunjukkan adanya kurangnya minat atau pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi cenderung tidak berani mengajukan pertanyaan.

Upaya untuk mengaitkan materi dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya siswa telah dilakukan oleh guru, namun efektivitasnya dalam menarik perhatian siswa masih belum optimal. Ketika sesi tanya jawab dibuka, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi, sedangkan sebagian besar lainnya tampak ragu untuk mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *PowerPoint* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, metode ceramah yang diterapkan belum sepenuhnya menciptakan suasana belajar yang interaktif.

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.

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).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan fitur yang beragam, seperti template presentasi, infografis, animasi, dan video, Canva dapat membantu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

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 hasil penggunaan 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.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin agar hasil belajar meningkat dengan melakukan penelitian.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa Kelas X teknik pengelasan kurang menyimak ataupun kurang tertarik dengan materi yang diberikan karena media ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran berupa papan tulis dan buku.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal karena metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran teori di kelas sebagian besar didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan masih sedikit guru yang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Minat belajar siswa pada mata pelajaran DDPK kelas X teknik pengelasan SMK Negeri 4 Medan masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

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

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X Teknik Pengelasan (TPL) di SMK Negeri 4 Medan yang mengikuti mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan platform Canva yang mencakup infografis, presentasi interaktif, video animasi, dan elemen visual lainnya.

3. Materi pembelajaran yang disajikan hanya berfokus pada elemen perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK).
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan proses pengembangan yang sistematis dan efektif.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan.

2. Untuk melihat kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan.
3. Untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) kelas X teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan.

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 dasar-dasar program keahlian (DDPK).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, Pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
- b. Bagi siswa, Media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar para siswa.
- c. Bagi guru, Media pembelajaran interaktif 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 perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) untuk siswa kelas X jurusan teknik pengelasan.

Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis aplikasi Canva yang menggambarkan perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam.
2. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan disekolah ataupun luar sekolah.
3. Media pembelajaran interaktif memuat perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada tingkat E (SMK) Kelas X 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 mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) berupa pembelajaran interaktif 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 perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam 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 nya produk yang dihasilkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam uji coba produk yang dilakukan, hanya membahas materi tentang perkembangan teknologi di bidang pengelasan dan fabrikasi logam kelas X jurusan teknik pengelasan di SMK Negeri 4 Medan.

