

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pembangunan bangsa, karena berfungsi meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan martabat masyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya.

Salah satu lembaga pendidikan yang berperan besar dalam mencetak tenaga terampil adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bertujuan membekali siswa dengan kompetensi sesuai bidang keahlian agar siap terjun ke dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis-jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990).

SMK Negeri 13 Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki jurusan Teknik Pengelasan (TPL). Pada jurusan ini terdapat mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam (DDTPFL) yang menjadi dasar penting sebelum siswa melaksanakan praktik pengelasan. Materi yang dipelajari, seperti pengenalan perkakas tangan dan bertenaga, membutuhkan pemahaman konseptual yang baik agar keterampilan praktik dapat berjalan optimal.

Namun, hasil observasi di SMK Negeri 13 Medan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti ceramah, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa,

pembelajaran terasa monoton, dan materi belum sepenuhnya dipahami dengan baik. Kondisi tersebut tercermin dari hasil ujian semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, di mana dari 36 siswa kelas X TPL, hanya 14 siswa (39%) yang mencapai nilai ≥ 75 , sedangkan 22 siswa (61%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam (DDTPFL).

Nilai hasil perolehan belajar dasar-dasar teknik pengelasan dan fabrikasi logam pada tahun ajaran 2024/2025 dapat dilihat Pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Nilai Mata Pelajaran DDTPFL T.A 2024/2025

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi
2024/2025 Semester Ganjil	<75	22	61%
	>75	14	36%

Sumber : SMK N 13 Medan

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1.1 ada sekitar 61% 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. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital, yaitu Canva. Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template menarik, mudah digunakan, dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran

interaktif. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, animasi, dan materi interaktif dengan tampilan visual menarik. Keunggulan Canva antara lain: mudah digunakan, berbasis cloud sehingga dapat diakses di berbagai perangkat, serta menyediakan ribuan template gratis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media berbasis Canva dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih kreatif dan memudahkan siswa memahami konsep melalui visualisasi yang interaktif.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2024) menyimpulkan bahwa media berbasis Canva efektif meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin (DDTM). Gusrima (2024) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Penelitian Oktavia (2024) juga menemukan bahwa media Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi ilmu sosial di tingkat SMA. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada mata pelajaran umum (biologi, IPS, ilmu sosial), bukan pada bidang kejuruan seperti Teknik Pengelasan. Sampai saat ini, masih sangat sedikit penelitian yang mengkaji penggunaan media Canva dalam mata pelajaran berbasis keterampilan teknik di SMK, khususnya pada kompetensi dasar pengelasan dan fabrikasi logam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan Dan Fabrikasi Logam Kelas X SMK Negeri 13**

Medan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam (DDTPFL) di SMK Negeri 13 Medan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga kurang menarik dan interaktif.
- c. Media pembelajaran yang digunakan guru belum memanfaatkan teknologi digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi sekarang.
- d. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan motivasi belajar menurun.
- e. Hasil belajar siswa kelas X TPL pada mata pelajaran DDTPFL masih rendah, ditunjukkan dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
- f. Aplikasi Canva memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif, namun sejauh ini pemanfaatannya di SMK, khususnya pada mata pelajaran kejuruan teknik pengelasan dan fabrikasi logam, belum banyak diteliti dan dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam (DDTPFL) pada kompetensi dasar pengenalan perkakas tangan dan bertenaga.
- b. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X jurusan Teknik Pengelasan (TPL) di SMK Negeri 13 Medan
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada aspek kelayakan (dari validator ahli media, ahli materi, dan guru), keterpakaian (respon siswa), serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa (diukur melalui pre-test dan post-test).
- d. Penelitian ini hanya menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas *tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1.4 Rumusan Masalah

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

- a. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X di SMK Negeri 13 Medan?

- b. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva praktis digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X di SMK Negeri 13 Medan?
- c. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X di SMK Negeri 13 Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

- a. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X Teknik Pengelasan di SMK Negeri 13 MEDAN.
- b. Untuk mengngetahui kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X Teknik Pengelasan di SMK Negeri 13 MEDAN.
- c. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X Teknik Pengelasan di SMK Negeri 13 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 :

a. 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 Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam kelas X di SMK Negeri 13 Medan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, Media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar para siswa.
3. Bagi guru, Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikam materi serta dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan.
4. 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 di harapkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran Teknik dasar teknologi pengelasan dan fabrikasi logam terkhusus pada materi Perkakas tangan dan bertenaga berbasis apliaksi Canva

dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Pengelasan.

Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran yang di gunakan berbasis aplikasi Canva yang menggambarkan Teknik dasar Teknologi pengelasan dan fabrikasi logam.
- b. Produk yang di hasilkan dapat dimanfaatkan di sekolah maupun di luar sekolah.
- c. Media Pembelajaran ini memiliki komponen yang dapat menarik minat siswa, karena media yang tersedia bersifat interaktif yang mudah untuk siswa mempelajarinya
- d. Media pembelajaran ini dapat di operasikan melalui perangkat komputer dan android namun harus dengan menggunakan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam Kelas X SMK Negeri 13 Medan” 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 peneliti 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 pembelajaran.
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 TPL di SMK N 13 Medan. Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi Perkakas Tangan dan Bertenaga.
2. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Teknik Pengelasan (TPL) SMK Negeri 13 Medan.