

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak signifikan dalam kegiatan hidup sehari-hari. Dikutip dari Kemdikbud Republik Indonesia, IPTEK tersebut mempengaruhi beberapa segi hidup seseorang untuk mendorong beberapa kegiatan serta tugas kerja seseorang (Putri, 2020). Salah satu dampak yang paling berpengaruh adalah di bidang pendidikan, Perkembangan teknologi adalah satu dari berbagai faktor yang memberikan pengaruh pembelajaran peserta didik. Siswa lahir di era digital, dimana informasi dan fitur berguna lainnya tersedia dengan mudah melalui teknologi seperti internet, komputer, serta perangkat seluler lainnya.

Pendidikan adalah sesuatu yang begitu penting untuk seluruh penerus bangsa, terutama bagi generasi muda khususnya di Negara Kesatuan Republik Indonesia, untuk memajukan pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia. Pendidikan yang baik artinya bukan hanya dalam menyiapkan siswanya terhadap jabatan atau profesi, namun juga dapat menghadapi permasalahan untuk kehidupan sehari – hari. Maka dari itu proses pembelajaran wajib dirancang secara tepat agar pembelajaran berhasil, guru perlu dapat mempertimbangkan keterampilan media pembelajaran yang merangsang indera untuk mendengar, melihat, ataupun menyesuaikan pada tingkatan hierarki pembelajaran.

Prakarya adalah mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang masih baru di Sekolah Menengah Pertama. Mata pelajaran prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan sehari – hari. Mata pelajaran ini mencakup empat aspek didalamnya, yaitu aspek kerajinan, pengolahan, budidaya dan rekayasa. Dimana dari empat aspek itu siswa diharapkan mampu untuk membuat produk kerajinan yang kreatif dan inovatif yang mempunyai fungsional.

Ruang lingkup materi pada mata pelajaran prakarya adalah kerajinan yang terdiri dari berbagai jenis, salah satu jenis kerajinan adalah kerajinan tekstil mengenai batik. Batik merupakan salah satu materi yang dapat dikembangkan serta dijadikan ide pengetahuan dan meningkatkan aspek keterampilan siswa. Seni batik semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman, salah satu bentuk perkembangannya adalah semakin banyaknya inovasi yang dikembangkan melalui teknik membatik, bahan atau kain atau inovasi lainnya. Salah satu inovasi batik adalah batik jumputan. Menurut Ristiani (2020), nama jumputan berasal dari kata “jumput”, kata ini berarti dengan cara pembuatan kain yang dicomot (ditarik) atau dijumput. Menurut Purnaningrum (2019), batik jumputan merupakan kreasi dalam memadukan beberapa teknik ikat atau jahit dan kerut dengan menggunakan tali.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tanjungbalai, pada proses pembelajaran prakarya batik jumputan berlangsung penggunaan sumber belajar masih terbatas yakni keterbatasan dari buku paket yang masih kurang ketersediaan referensi di perpustakaan khususnya materi batik jumputan. Materi yang disajikan pada buku paket tersebut hanya memuat pengertian dari batik secara umum, selanjutnya pada buku paket yang digunakan tidak terdapat prosedur pembuatan batik dengan teknik jumputan, pada akhirnya siswa merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. Pembahasan materi mengenai tahapan dan teknik jumputan dipaparkan guru menggunakan media pembelajaran berupa video tutorial yang bersumber dari internet, dimana pada video tutorial tersebut kurang sesuai dengan kebutuhan siswa karena video tersebut tidak memuat deskripsi tahapan pelaksanaan.

Pemahaman siswa pada materi pelajaran membuat batik dengan teknik jumputan juga belum maksimal, hal tersebut dikarenakan sumber belajar dan media belajar yang kurang menarik dan belum memenuhi kebutuhan siswa, hasilnya ketika pembelajaran praktek berlangsung banyak siswa bertanya kepada guru dan teman-teman lainnya mengenai tahapan-tahapan pembuatan batik jumputan. Selain itu pelajaran membuat batik jumputan dinilai sulit oleh siswa, dikarenakan pemahaman pewarnaan, pola gambar, pemilihan alat dan bahan yang tidak seragam serta teknik pengikatan kain yang dilakukan oleh siswa tidak sama mengakibatkan karya motif jumputan yang dihasilkan dari siswa belum sesuai pada materi yang dipaparkan dan terdapat perbedaan antara satu dan lainnya. (Wulandari, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana

pengantar informasi materi pelajaran dengan tujuan untuk menciptakan hubungan aktif tenaga dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu pengajar membutuhkan media belajar yang mampu mendukung proses pembelajaran terkhusus dalam bahan ajar pembuatan batik teknik jampunan.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, dibutuhkan media belajar yang mampu membantu siswa dalam menguasai materi dengan lebih baik serta mampu menambah tingkat kreativitas pengajar terhadap aspek membuat media yang memiliki daya tarik, yakni seperti media berjenis audiovisual. Contoh dari media yang berjenis audiovisual adalah media video. Video adalah media yang efektif digunakan dalam membantu berlangsungnya pembelajaran, baik itu secara perorangan ataupun kelompok. Selain itu, media video akan menambah dimensi baru karena adanya gambar bergerak serta suara yang mengiringinya. Pembuatan konten audiovisual sebagai komponen penting ketika proses pembelajaran, selain itu guna mewujudkan suatu konten, diperlukan keterampilan tersendiri untuk merancang media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan jangka waktu yang lama untuk merancang media tersebut.

*Canva* merupakan program untuk mendesain secara online yang menyajikan beragam manfaat dalam desain grafis seperti presentasi, poster, pamphlet, spanduk, grafik, dan editing lainnya (Dian, 2021). Aplikasi *canva* menjadi salah satu alternatif yang mampu memudahkan untuk penggunaannya khususnya dalam hal mendesain (Rahmatullah, 2020). Pemakaian media audiovisual berbasis *canva* dapat menghemat waktu dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi pelajaran, selain itu media *canva* juga mampu mempermudah

siswa menguasai pelajaran karena *canva* mampu menunjukkan animasi, audio, gambar, video, grafik serta lainnya (Tanjung, 2019).

Kelebihan aplikasi *Canva* diantaranya memudahkan pembuatan desain yang dibutuhkan, menyediakan berbagai macam template yang menarik dan mudah dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diakses melalui gawai dan computer (Monoarfa, 2021). Hal ini merupakan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu pembelajaran yang efektif, memberikan kemudahan pengguna dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *canva*. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu (Ani, 2021) menyatakan bahwa media audiovisual berbasis *canva* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian diperoleh skor hasil uji validitas media 3,50 (kriteria sangat baik) dan validitas materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh sebesar 89,25 (kriteria sangat praktis) dan hasil presentase efektifitas siswa sebesar 92,59% (kriteria sangat baik). Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *canva* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* ini dapat mewakili guru untuk mengajarkan mata pelajaran prakarya, lebih tepatnya dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan batik teknik jumptan agar lebih jelas dan tidak menghabiskan waktu yang lama. Media ini juga dapat memudahkan siswa untuk lebih gampang mengunyah pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang

baik. Meskipun media pembelajaran audiovisual atau video tutorial sudah sangat mudah ditemukan di *Youtube*, namun belum dapat mencapai kriteria media pembelajaran audiovisual yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual yang penulis kembangkan akan mencakup KD (Kompetensi Dasar), indikator dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual juga menyampaikan materi mengenai konsep membatik teknik jumputan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media pembelajaran yang dirancang yaitu media audiovisual yang di desain menggunakan aplikasi *canva* dengan menambahkan animasi gerak serta mengkolaborasikan dengan aplikasi edit video *Inshot* untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal. Maka dari itu dapat disimpulkan fokus dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Canva* Pada Membatik Teknik Jumputan Di SMP Negeri 6 Tanjungbalai”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai mengenai membatik teknik jumputan belum maksimal.
2. Kurang lengkapnya materi pada media pembelajaran yang digunakan.
3. Penyampaian materi pembelajaran mengenai batik jumputan masih terbatas karena keterbatasan media cetak yang digunakan dan video yang bersumber dari internet.

4. Media pembelajaran saat praktikum kurang bervariasi karena video tidak memuat deskripsi tahapan membuat dengan teknik jumputan.
5. Pemahaman siswa pada materi membuat dengan teknik jumputan belum maksimal karena penyampaian materi kurang bervariasi.
6. Belum di kembangkannya media audiovisual berbasis *canva* di sekolah SMP Negeri 6 Tanjungbalai pada mata pelajaran Prakarya.

### 1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang telah diidentifikasi masih sangat luas, untuk itu peneliti melakukan pembatasan masalah agar ruang lingkup penelitian lebih fokus, berikut ini pembatasan masalah dalam penelitian:

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu audiovisual berbasis *canva*.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran proses pembuatan batik jumputan adalah : pengertian batik jumputan, teknik motif batik jumputan, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat jumputan, langkah kerja pembuatan batik jumputan. produk yang dihasilkan dalam pembuatan batik jumputan ini adalah taplak meja dengan ukuran 100cm x 50 cm dengan menggunakan teknik jelujur, teknik mengikat benda dan teknik motif bunga pagi sore (ikat mawar).
3. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada membuat teknik jumpitan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada membuat teknik jumpitan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media audiovisual berbasis *canva* pada membuat teknik jumpitan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai.
2. Mengetahui kelayakan media audiovisual berbasis *canva* pada membuat teknik jumpitan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai.

#### 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini mampu memberi manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi siswa, menjadi sumber belajar khususnya untuk materi membuat teknik jumpitan yang dapat memudahkan siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran.
2. Bagi guru, digunakan tenaga pendidik untuk alat bantu pengajaran serta dijadikan media belajar mata pelajaran prakarya materi membuat teknik

jumputan hingga mampu menimbulkan rangsangan kreativitas pengajar untuk mengembangkan media belajar.

3. Bagi pihak sekolah, mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif oleh guru.
4. Bagi peneliti, untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam penulisan karya ilmiah khususnya skripsi.

### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media audio visual berbasis *canva* pada mata pelajaran prakarya membuat teknik jumputan.

1. Media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* membantu guru dalam menyalurkan materi dan mempermudah proses belajar siswa.
2. Tampilan pada media ini mencakup dengan gambar, teks, serta video pembelajaran dilengkapi dengan suara sebagai pendukungnya. Media audiovisual dirancang dengan menggunakan aplikasi *canva*.
3. Sarana pendukung dalam penggunaan media audiovisual berbasis *canva* berupa laptop, LCD, dan Speaker.
4. Media pembelajaran audiovisual meliputi materi tentang pengertian batik jumputan, motif-motif batik jumputan, alat dan bahan yang digunakan dalam proses batik jumputan, langkah kerja pembuatan batik jumputan.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini dikarenakan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* dapat menunjang proses penyampaian materi yang efektif dan efisien pada siswa, selain itu media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan minat belajar khususnya mengenai membuat teknik jumpitan.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

#### a) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran *canva* memiliki asumsi yaitu:

1. Proses belajar mengajar akan lebih praktis karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran.
2. Memudahkan guru untuk proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas praktik dengan adanya media pembelajaran.
4. Pengembangan media didukung dengan adanya *smartphone* dari masing-masing siswa, *LCD* yang dimiliki sekolah dan *laptop* yang dimiliki oleh guru yang mengajar.
5. Media pembelajaran *canva* mempunyai kapabilitas mengkombinasikan audiovisual berupa teks, gambar, dan video, untuk mendorong siswa untuk aktif.

6. Media pembelajaran menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan pada saat pembelajaran pada sistem *online* dan *offline*.

b) Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media ini, ada berbagai batasan yang dihasilkan, yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki batasan terhadap pembahasan materi pembuatan prakarya batik jumptan pada produk taplak meja.
2. Penelitian ini hanya terbatas di kelas VII di SMP Negeri 6 Tanjungbalai.

