

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada segala aspek kehidupan manusia karena memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Putri, 2020). Karena itu kita harus bisa menyesuaikan diri dengan zaman.

Karena banyak kemajuan teknologi telah bersaing dengan proses pembelajaran tradisional, guru dalam situasi ini harus merancang pendekatan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka. Proses pendidikan harus berubah mengikuti perubahan, dan peserta didik khususnya generasi milenial perlu memiliki akses terhadap rangsangan yang mudah dipahami dan dipraktikkan. Media pembelajaran diperlukan untuk mendukung guru dalam menyampaikan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga membangkitkan minat belajar siswa, dianggap sebagai media pembelajaran (Tafonao, 2018). Untuk meningkatkan proses pembelajaran, menciptakan aspirasi dan minat yang segar, diperlukan media pembelajaran (Zulherman, 2021). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang gagal dalam menggunakan media pembelajaran secara kreatif. Di beberapa sekolah, media pembelajaran sama sekali tidak ada, selain kegagalan guru dalam menggunakan media. (Tafonao, 2018).

Guru harus mampu menghasilkan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan TIK karena dapat digunakan untuk itu. Guru perlu mampu memadukan pembelajaran kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK selain dapat memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar (Maryanti & Kurniawan, 2017).

Menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengajar merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang baik, efektif, dan mengikuti kemajuan teknologi. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memaksa baik guru maupun siswa untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya dengan mengembangkan kemampuan baru dan menghasilkan sesuatu melalui penggunaan media pembelajaran. Jika dilihat lebih dekat, akan terlihat bahwa kurikulum saat ini mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, ahli, dan mandiri, serta digerakkan oleh teknologi, karena tidak hanya mengandalkan buku atau guru sebagai satu-satunya bentuk pembelajaran. materi pembelajaran. Masa revolusi 4.0, dimana teknologi digunakan sebagai media segala aktivitas, termasuk belajar, juga telah tiba pada masa ini.

Kurikulum 2013 yang diperbarui digunakan di SMK Swasta PAB 6 Medan Estate. Kurikulum yang digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia adalah kurikulum tahun 2013 menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP tahun 2006. Jurusan TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif) dan Jurusan TBSM (Teknik Sepeda Motor dan Bisnis) adalah dua jurusan yang ditawarkan. di SMK Swasta PAB 6 Medan Estate. Simulasi dan komunikasi digital merupakan salah satu disiplin ilmu yang ditentukan dalam kurikulum 2017 versi 2013. Materi ini merupakan penyempurnaan dari materi simulasi digital yang telah ada sebelumnya. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan masuknya konten tertentu yang cukup segar untuk siswa kelas X SMK.

Peta konsep, bagan alur, dan logika adalah sumber daya tambahan untuk kursus simulasi dan komunikasi digital. Revisi kurikulum terbaru masih memuat konten yang sudah ketinggalan zaman.

Kegiatan belajar mengajar harus berorientasi pada proses pembelajaran dengan tujuan proses pembelajaran ini agar siswa mencapai hasil belajar yang baik khususnya pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK PAB 6 Medan Estate. Hasil belajar (CP) untuk mata pelajaran simulasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan, sesuai kurikulum. Mahasiswa harus mampu memahami, menerapkan, mengevaluasi, dan menganalisis informasi faktual, konseptual, operasional fundamental, dan metakognitif dalam pengetahuan CP. Mahasiswa harus mampu menyelesaikan tugas dan mencari solusi sesuai dengan materi mata kuliah keterampilan CP.

Membuat peta pikiran merupakan Kompetensi Dasar (KD) pada mata kuliah Simulasi Digital kelas X. Siswa diharapkan dapat mengamati tayangan yang berkaitan dengan materi metode peta pikiran, menanyakan tayangan yang berkaitan dengan metode peta pikiran, mengumpulkan informasi tentang topik yang terkait dengan metode peta pikiran, menyelidiki atau menarik kesimpulan tentang prinsip-prinsip metode peta pikiran, dan mengkomunikasikan prinsip-prinsip tersebut.

Untuk memberi siswa keterampilan yang diperlukan untuk abad ke-21 abad di mana dunia berubah dengan cepat dan bergerak maju dan yang dikenal sebagai era 4C komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi aplikasi Canva dapat digunakan sebagai alat bantu. Peneliti menyarankan penggunaan software Canva untuk menghindari pembelajaran yang terlalu rutin dan lumrah karena kebanyakan siswa hanya memanfaatkan buku teks. Guru dan siswa dapat memanfaatkan aplikasi Canva ini

dengan memberikan mereka pengalaman yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan temuan observasi proses belajar mengajar di SMKS PAB 6 Medan Estate masih belum berjalan dengan baik; beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menangkap kompetensi yang dipelajari. Kesulitan siswa dalam menguasai kompetensi dan pemahaman mata pelajaran disebabkan oleh beberapa faktor, mulai dari penggunaan media pembelajaran guru yang masih kurang.

Masih banyak siswa yang kurang termotivasi dan tidak adanya interaksi dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran, padahal guru hanya menggunakan metode pembelajaran teori dan praktik pada mata pelajaran simulasi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, SMKS PAB 6 Medan Estate perlu memiliki media pendidikan yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, hal ini dimaksudkan agar mendorong guru untuk lebih inventif dalam menciptakan materi yang menarik dan memakan waktu lebih sedikit untuk mendesain.

Alhasil, para akademisi akan menggunakan Canva untuk media pembelajaran. Ada banyak template atau desain berbeda yang tersedia di aplikasi Canva, yang merupakan alat pembuatan grafik online. Namun Canva juga menyediakan desain untuk spanduk, spanduk, gambar profil, serta lainnya. (Leryan et al., 2018).

Guru dapat mengembangkan materi pendidikan lebih cepat dan efisien dengan menggunakan Canva, yang juga membantu mereka menginterpretasikan materi pelajaran. Media Karena media Canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, foto, grafik, dan elemen lain sesuai kebutuhan dan memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran karena tampilannya yang menarik, juga membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik (Tanjung dan Faiza, 2019). Alat Canva ini menjanjikan pilihan lain bagi pendidik untuk membuat konten video animasi yang menarik untuk digunakan dengan materi simulasi digital.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka perlu pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran simulasi digital, yang mana tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK Swasta PAB 6 Medan Estate”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Guru masih mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.
2. Penggunaan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih kurang variatif dan menarik.
3. Sebagian masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami kompetensi yang dipelajari.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, untuk membatasi permasalahan pada penelitian ini peneliti membatasi masalah pada:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dikhususkan untuk mata pelajaran Simulasi Digital dengan isi materi membuat mind mapping.
2. Media pembelajaran menggunakan Canva.
3. Media pembelajaran hanya diterapkan pada siswa kelas X

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis scientific approach pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis scientific approach pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis scientific approach pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat bahan ajar interaktif dengan pendekatan saintifik untuk mata kuliah Simulasi Digital Kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate.
2. Memahami kelayakan materi pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik pada mata kuliah Simulasi Digital di Kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate.

3. Mengetahui keefisienan materi pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik di kelas X SMKS PAB 6 Medan Estate mata kuliah simulasi digital.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Media video dapat digunakan sebagai pilihan untuk menawarkan informasi kepada siswa dengan nyaman. sehingga hasil dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terpenuhi. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat baik secara teoretis maupun praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi tentang penggunaan media pendidikan memanfaatkan “Canva” dalam konten pembuatan peta pikiran mata pelajaran simulasi digital di kelas X SMK.

### **1.6.2 Manfaat praktis**

#### **a. Bagi siswa**

- 1) Dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan simulasi digital
- 2) Hal ini dianggap akan memudahkan siswa untuk memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan akibatnya mereka akan lebih memperhatikan.

#### **b. Bagi guru**

- 1) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik

- 2) Guru lebih cenderung menggunakan metode dan media pengajaran yang lebih luas jangkauannya

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kebermaknaan materi pembelajaran di SMK
- 2) Meningkatkan standar pengajaran di kelas

d. Bagi Penulis

- 1) Menyebarluaskan informasi tentang pengajaran di kelas, yang kelak akan menjadi prasyarat untuk menjadi seorang guru.
- 2) Berbagi informasi tentang pemilihan dan penyiapan sumber belajar yang sesuai untuk pembelajaran di kelas.

