

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan tidak bisa lepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan ini mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar.

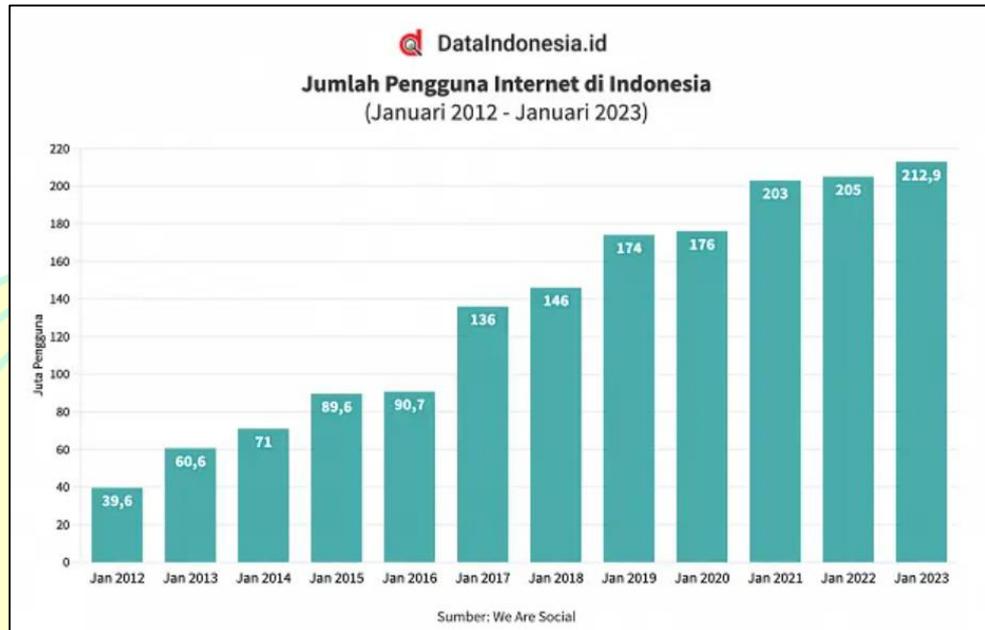
Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari kualitas proses pembelajaran karena dengan adanya proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pengembangan metode pembelajaran, peningkatan kualitas guru dan pengembangan media pembelajaran (Monoarfa, 2021).

Metode pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pemilihan metode pembelajaran harus dipertimbangkan supaya metode yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir dan kondisi sosial siswa. Metode pembelajaran merupakan sebuah strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diaplikasikan oleh tenaga pendidik supaya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Salah satu strategi atau metode yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dengan memaksimalkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan adanya media tentunya akan meningkatkan kreativitas guru dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas (Pratama, Alamsyah, S, Marhento, & Jupriadi, 2023).

Teknologi seperti handphone, laptop dan internet menjadi sarana penunjang pembelajaran bagi siswa. Saat ini, jumlah penggunaan internetpun semakin bertambah. Apalagi dengan pesatnya perkembangan

gadget yang membuat internet semakin dibutuhkan oleh masyarakat (Attar, 2024)



Gambar 1. 1 Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia (2012-2023)

Pada data yang diambil oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang melibatkan 38 provinsi di Indonesia dengan jumlah responden sebanyak 8.510 orang dapat dikatakan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai angka 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023.

Hasil ini menunjukkan bahwa 79,5% jumlah penduduk Indonesia sudah terkoneksi ke internet. Meningkat 1,4% dibanding tahun sebelumnya yang berada diangka 78,19%.

Dikutip dalam inilah.com, Gen Z (kelahiran 1997-2012) menjadi generasi yang paling banyak mengakses internet yaitu mencapai 34,4% dari total pengguna internet di Indonesia. Sedangkan untuk generasi Milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Selanjutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) memberikan kontribusi sebanyak 18,98 persen, diikuti oleh Post Gen Z (kelahiran mulai 2013) sebanyak 9,17 persen, *Baby Boomers* (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58 persen. Terakhir, ada generasi *Pre*

Boomer (kelahiran di bawah 1945) yang berkontribusi sebanyak 0,24 persen (Attar, 2024).

Kemajuan yang terjadi menciptakan tantangan baru untuk para guru beradaptasi dengan situasi yang serba mudah, cepat dan digital. Guru tidak mampu beradaptasi dengan kemajuan ini secara otomatis. Berbeda dengan peserta didik yang lahir dengan teknologi.

Tidak semua guru memahami penggunaan digital sebagai dasar pembuatan media pembelajaran di kelas. Menurut penelitian Rahma et al., (2023), siswa merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Masih banyak guru lebih memilih untuk melakukan pembelajaran dengan teknik ceramah. Dengan menggunakan teknik ceramah akan membuat siswa bosan dan tidak paham dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Guru harus menyadari bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan monoton dan proses pembelajaran tidak akan efektif, peserta didik mudah jenuh, pembelajaran cenderung pasif, siswa tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan bahkan ada siswa yang berbicara sendiri saat guru sedang menerangkan pembelajaran.

Menurut penelitian Asmita (2022), dalam menunjang pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran biasa yang belum mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan rata-rata hanya sekedar buku paket atau *e-book*. Interaksi guru dan siswa pada media pembelajaran *e-learning* hanya sekedar digunakan untuk upload materi dan tugas. Media *e-learning* digunakan tanpa adanya interaksi aktif sehingga siswa tidak tertarik dan kurang berminat dalam pembelajaran.

Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmatillah (2023) yang mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan belum beragamnya media

pembelajaran yang digunakan. Penyebabnya adalah guru masih kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran dan pemerintah yang kurang mendukung inovasi pembelajaran di sekolah.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Putri & Citra (2019), dimana guru masih mengalami banyak kesulitan dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Kesulitannya seperti merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran secara mudah tetapi tetap menarik adalah dengan menggunakan media *Canva*. *Canva* merupakan program desain grafis online yang digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video, poster, spanduk dan masih banyak lagi. *Canva* terdapat berbagai macam *template* yang dapat digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2022) bahwa penggunaan *Canva* layak digunakan di sekolah dan mampu membantu menciptakan pembelajaran kreatif dan interaktif. Hal ini sangat mendukung ketercapaian hasil pembelajaran yang diharapkan di era digital saat ini.

Dari penjelasan di atas peneliti ingin mengembangkan dan membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media *Canva*. Dalam menerapkan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti akan mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan”.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka didapatkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran di dunia perkembangan teknologi saat ini, dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memberikan gambaran serta informasi kepada pembaca mengenai perkembangan teknologi di pendidikan.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan agar sekolah dapat memperhatikan sarana prasarana terutama dalam bidang media pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Guru

Guru dapat dipermudah dan guru dapat menerapkan media *Canva* dalam pembelajaran sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga diharapkan dapat mencapai sesuai tujuan pembelajaran.

4. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media *Canva*, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku, namun pembelajaran dapat memanfaatkan gadget sehingga kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran.

