

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian

Hingga saat ini, perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan. Teknologi pendidikan terus berkembang karena tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Pendidikan juga mengalami perubahan ini, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Menurut Ramli pemanfaatan media pembelajaran menjadi elemen penting dalam sistem pembelajaran, sehingga dampak dari penggunaan media tersebut dapat memengaruhi prestasi belajar siswa (Rahmatullah et al., 2020),

Kelas yang pasif sering kali merupakan tantangan dalam proses pembelajaran di sekolah, di mana siswa cenderung kurang aktif atau tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Faktor-faktor yang menyebabkan kelas menjadi pasif bisa bermacam-macam, mulai dari penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif hingga metode pengajaran yang tidak memancing partisipasi siswa. Ketika kelas menjadi pasif, hal ini dapat menghambat proses pembelajaran siswa terhadap materi yang diajarkan dan memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengidentifikasi penyebab kelas yang pasif dan mencari solusi yang tepat guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Ainina et al, kemampuan tenaga pendidik sangat dibutuhkan saat menerapkan pembelajaran agar hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang memuaskan (Sumartiwi & Ujianti, 2022), Media pembelajaran bisa berupa perangkat, materi, atau

kondisi digunakan untuk melaksanakan proses Pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk membuat proses pembelajaran menarik dan berkualitas. Guru yang berkualitas mampu menjelaskan materi materi secara menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Kualitas pengajaran sepantasnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga mereka dapat mencapai nilai yang baik. Guru harus berperan aktif mendidik para murid untuk menjadi aktif dalam kegiatan proses belajar. Mereka memainkan peran besar dalam kesuksesan siswa. Seorang guru yang sangat berpengalaman dan berkomitmen membuat belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk memastikan guru memiliki keterampilan yang diperlukan, setiap sekolah perlu memastikan bahwa mereka memiliki pengetahuan dan keahlian sesuai dengan pelajaran yang diajarkan. Dengan begitu, guru dapat memberikan pelajaran yang baik dan membantu siswa mencapai kesuksesan dalam pendidikan mereka.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sifat, perkembangan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya, mendapatkan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan, serta membangun karakter dan nilai-nilai moral. Pendidikan digital di era sekarang memberikan kesempatan besar bagi siswa untuk segera mengakses informasi dan berkolaborasi secara global. Menurut Ngongo, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan kita menggunakan berbagai platform yang bisa diakses secara interaktif dan metode pembelajaran baru yang kreatif (Novitasari & Fauziddin, 2022). Pendidikan digital adalah pendekatan atau metode memberikan pembelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai media multimedia, termasuk penggunaan komputer, *notebook*, *smartphone*, serta elemen video, audio, dan visual.

Menurut Alazam, seorang guru membutuhkan alat atau media sebagai bahan ajar agar peserta didik dapat memaksimalkan potensi dari siswa (Rahmatullah et al., 2020). Alat atau media tersebut digunakan pada penyampaian informasi atau gagasan dalam proses belajar mengajar sehingga peajaran yang diberikan tidak monoton dan bahan ajar yang di berikan berkualitas. Pendidikan berperan sebagai sarana untuk mengembangkan individu menjadi masyarakat yang unggul.

Menurut Anglin teknologi pendidikan merupakan gabungan dari pembelajaran, pengajaran, pengembangan, manajemen, dan penerapan teknologi lainnya yang digunakan untuk mengatasi tantangan dalam bidang pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Perkembangan pada bidang pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang baik untuk pembelajaran. Teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar. Pada era sekarang dapat menggunakan komputer, internet, dan perangkat *mobile* untuk membuat pengalaman belajar lebih seru. Salah satu hal penting dari teknologi pendidikan adalah kita bisa dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi. Siswa dan guru sekarang bisa mengakses bahan pembelajaran tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Menurut Hanifah, tujuan dari pemanfaatan teknologi pendidikan adalah untuk mempermudah proses pembelajaran melalui berbagai desain dan penataan sumber teknologi sdengan tepat. Semua ini membantu menciptakan generasi yang terampil dalam menguasai teknologi dan mampu berpikir kritis terhadap informasi (Salsabila et al., 2023). Dengan kata lain, pendidikan di era digital tidak hanya fokus pada mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, berpikir kritis, dan mengekspresikan kreativitas untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Media pembelajaran mengalami sejumlah kendala yang merintang efektivitasnya. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya perangkat teknologi yang menyebabkan keterbatasan dalam variasi dan interaktivitas media pembelajaran. Aksesibilitas terhadap materi pembelajaran juga menjadi isu, terutama di wilayah pedesaan yang seringkali tidak memiliki fasilitas perpustakaan atau sumber daya pendidikan yang memadai. Di samping itu, keterbatasan dalam keberagaman metode pembelajaran seringkali menghambat kemampuan adaptasi siswa dengan gaya belajar yang beragam. Ketidakinteraktifan media pembelajaran pada periode tersebut menyebabkan siswa hanya bersifat pasif dalam menerima informasi tanpa adanya peluang untuk berpartisipasi aktif. Keterbatasan sumber daya guru, kurangnya fasilitas ruang kelas yang mendukung, serta tantangan dalam pemeliharaan materi fisik seperti buku juga menjadi faktor penghambat pengembangan media pembelajaran yang optimal di masa lampau.

Meskipun media pembelajaran sudah banyak digunakan di sekolah, seringkali masih kurang interaktif, yang membuat pembelajaran kurang efektif. Media tradisional cenderung pasif dan tidak membuat siswa terlibat aktif, sehingga motivasi dan pemahaman mereka menurun. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bisa menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan interaktivitas. Dengan fitur visual dan desain yang menarik, Canva memungkinkan guru membuat materi yang lebih dinamis dan menarik, serta membuat siswa lebih aktif. Dengan demikian, Canva dapat mengatasi kekurangan interaktivitas pada proses pembelajaran konvensional dan menaikkan kualitas proses belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan berbagai media, dan salah satu contohnya adalah aplikasi canva. Aplikasi ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar

dan mengembangkan kreativitas siswa. Aplikasi canva dapat diartikan sebagai aplikasi desain grafis memudahka dalam pembuatan berbagi desain kreatif secara *online*, termasuk poster, infografik, brosur, kartu ucapan, dan presentasi. Canva dapat diakses melalui berbagai versi, baik melalui web maupun aplikasi untuk *gadget*..

Menggunakan video dari canva dalam pengajaran pengelolaan rapat adalah seperti membuat presentasi yang menarik namun lebih interaktif. Dengan canva, guru dapat dengan mudah membuat video yang menarik tanpa kesulitan dalam desain. Media canva dalam media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam media pembelajaran Pengelolaan Rapat . Canva menyediakan gambar dan teks yang menarik, sehingga video yang dihasilkan terlihat menarik dan menghibur. Aplikasi tersebut dapat membantu siswa memahami materi yang di berikan. Selain itu, tidak perlu menjadi ahli desain karena canva sangat mudah digunakan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Canva menjadi teman yang menyenangkan bagi guru dan siswa dalam mempelajari pengelolaan rapat.

Menurut Tanjung dan Faiza, menggunakan aplikasi canva pada media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan (Kurnia & Sunaryati, 2023). Dengan canva, kita dapat menciptakan desain bervariasi dengan fitur animasi dan penomoran halaman dan *templete*. Ini tidak hanya dapat menarik kreativitas, tetapi juga meningkatkan efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik saat merancang media yang menarik, seperti presentasi, slide, *mind mapping*, dan poster.

Menurut penelitian (Rahmatullah et al., 2020) media pembelajaran menggunakan metode audio visual canva layak digunakan pada proses belajar. Penggunaan sangat efektif buat media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis canva, metode pembelajaran yang dikembangkan untuk guru

dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Menggunakan canva dalam proses belajar dapat membantu para siswa dalam menaikkan kreatifitas dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Peneliti melaksanakan pra studi dengan tujuan untuk mencari informasi awal dan perspektif dari responden, yang dapat membantu penelitian lebih lanjut. Studi pendahuluan dilakukan menggunakan metode survey dengan cara menyebarkan pertanyaan. Penyebaran angket dilakukan secara online menggunakan *google form*. Subjek dari studi pendahuluan ini adalah siswa fase F di SMK Negeri 46 Jakarta.



Gambar 1.1 Mengatasi kelas pasif

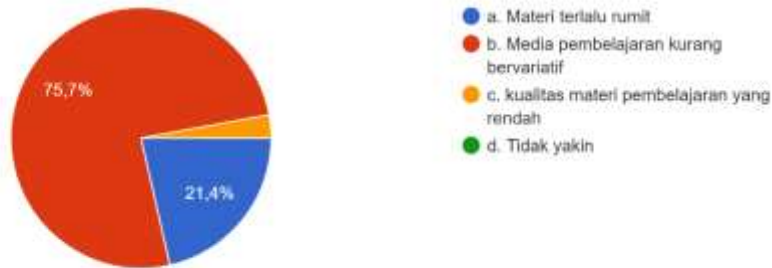
Sumber : diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 46 Jakarta dengan jumlah 35 siswa, peneliti menggunakan kusioner, terjadinya kelas pasif dikarenakan media pembelajaran yang kurang interaktif. Banyak siswa tertarik dengan media pembelajaran media audio visual. Sedangkan, sebagian guru masih menggunakan media cetak dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada proses pembelajaran, termasuk pebelajaran pengelolaan rapat. Hal ini banyak membuat siswa merasa bosan pada saat menggunakan saat belajar menggunakan media cetak karena tergolong kurang

menarik. Sehingga, para murid kehilangan niat belajar dan pasif selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Apa yang menjadi kendala dalam belajar Mata pelajaran Pengelolaan Rapat

70 jawaban



Gambar 1.2 Kendala Mata pelajaran

Sumber : diolah oleh peneliti (2024)

Hasil pra-riset di SMK Negeri 46 Jakarta dengan jumlah 70 siswa, yang menunjukkan bahwa 75,7% dari kendala dalam mata pelajaran pengelolaan rapat dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif memberikan gambaran yang cukup mengkhawatirkan dalam konteks pendidikan. Ketika mayoritas media pembelajaran cenderung monoton dan terbatas dalam variasi, hal ini dapat berdampak negatif pada proses pembelajaran, mengurangi tingkat keterlibatan peserta didik. Keterbatasan dalam variasi media pembelajaran dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk memahami dan mengasimilasi informasi dengan baik. Oleh karena itu, temuan ini menyoroti perlunya upaya yang lebih besar untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik agar menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif.

Menurut data yang telah didapatkan dari Observasi di SMK Negeri 46 Jakarta, peserta didik menganggap pelajaran pengelolaan rapat membosankan dan media pembelajaran kurang variatif. Selain itu juga ditemukan hambatan lain, yaitu Pelajaran

pengelolaan rapat membosankan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan menggunakan media cetak. Penggunaan buku paket sebagai media literatur juga tidak sampai ke peserta didik sehingga membuat kelas menjadi pasif. Menurut Arief S. Sadiman, Media pembelajaran yaitu suatu alat untuk memberikan informasi dari satu ke yang lainnya, sehingga membuat ketertarikan Perasaan, pikiran, dan keinginan para murid minat proses belajar terjadi (Nurfadhillah et al., 2021). Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran Menurut Asyar membagi beberapa jenis media pembelajaran menjadi empat bagian, yakni media audio, media visual, multimedia, dan media audio-visual.

Menurut (Mahyudin, 2023), hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa aplikasi canva digunakan dalam media pembelajaran dengan mudah, cepat dan efektif. Aplikasi canva tersebut membantu proses belajar dan membuat para siswa berpikir secara kreatif.

Berdasarkan nilai dari hasil observasi di SMK Negeri 46 Jakarta mengenai minat siswa terhadap media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva, peneliti serta peneliti sebelumnya menyadari bahwa belum banyak pengembangan dilakukan dalam media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah masih mengandalkan media pembelajaran tradisional seperti buku cetak. Lebih lanjut, temuan tersebut menunjukkan bahwa kurikulum terbaru belum sepenuhnya terintegrasi dalam e-modul yang ada, karena umumnya masih mengikuti kurikulum lama, yaitu Kurikulum 2013. Maka dari itu, penelitian ingin memberitahu pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang sesuai dengan kurikulum terbaru. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada fase F di SMK Negeri 46 Jakarta.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata Pelajaran pengelolaan rapat fase F?
2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata Pelajaran pengelolaan rapat fase F?
3. Seberapa besar tingkat keefektifan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran pengelolaan rapat?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran pengelolaan rapat fase F
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran pengelolaan rapat fase F
3. Untuk mengetahui keefektifan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran pengelolaan rapat.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat dalam topik penelitian.

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperoleh pengetahuan teoritis tambahan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis canva untuk mata pelajaran pengelolaan rapat pada fase F melalui hasil penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva dapat digunakan media pembelajaran lebih menarik dan interaktif dalam proses belajar dan mengajar

b. Bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva dapat membuat sumber belajar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

c. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalamn langsung akan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan menjadi patokan proses belajar mengajar sebagai acuan dan referensi bagi penelti selanjutnya.

