

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi kecerdasan buatan (AI) dan pendidikan tak bisa dipisahkan. Perkembangan teknologi AI mempengaruhi dunia pendidikan dan menuntut peran yang lebih besar dari para guru. Guru-guru diharapkan menggunakan pendekatan, metode, teknik, dan media yang beragam, termasuk teknologi AI, untuk mentransformasikan materi dan nilai-nilai kepada siswa. Pengintegrasian kemampuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI menjadi penting sebagai alat atau media pembelajaran.

Kehadiran media sebagai salah satu pilihan untuk guru dalam membangkitkan minat siswa selama pembelajaran berlangsung (Supriyono, 2018). Menurut Kamil (2019) pemanfaatan media pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa dalam memperhatikan penyampaian materi pembelajaran, terlebih lagi inovasi media yang dibuat oleh guru berbantuan teknologi yang dikemas secara kreatif, aktif dan interaktif. Oleh karena itu guru dituntut mampu membuat media pembelajaran secara interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dan membangkitkan hubungan timbal balik antara siswa dan media tersebut. Menurut Yanto (2019), dalam proses ini terjadi saling pengaruh antara siswa dan media yang digunakan. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara informatif, inovatif, dan optimal, penting untuk menyampaikan informasi melalui demonstrasi. Dengan menggunakan metode ini, guru dapat memberikan contoh nyata dan menghadirkan presentasi yang memadai untuk memastikan pemahaman yang lebih baik dan pembelajaran yang efektif.

Untuk mencapai proses pengajaran yang informatif, inovatif, dan presentasi yang optimal, penyampaian informasi melalui demonstrasi sangat penting. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi seperti Power Point Office 365, Visme, Slide, Google Slide, Canva, Slidebean, Flowvella, Prezi, KeyNote, dan Zoho Show, menjadi pilihan yang baik (Jaenudin, et al., 2019; Isnaini, et al., 2021; Resmini, et al., 2021). Aplikasi-aplikasi

Ryan Yovanda Febriansyah, 2023

PERSEPSI GURU TERHADAP *USABILITY TOOLS* BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA APLIKASI CANVA DAN MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 365 DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam membuat konten yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Pada tahun 2022 Canva memiliki 100 juta pengguna aktif tiap bulannya pencapaian ini bisa didapatkan karena kebutuhan komunikasi visual, bisa dibuat dengan mudah, dan bekerja sama antar pengguna tanpa hambatan apapun. (Langford, 2022) Dengan meluncurnya aplikasi Canva, yang merupakan pemain pada sektor desain grafis, menunjukkan untuk berkompetensi dengan raksasa teknologi dunia. Microsoft dan Google adalah pemain terbesar dalam sektor *workspace*. Canva, akan bersaing dengan Microsoft Office PowerPoint, begitu juga dengan Google Docs, dan Google Slides tools. (Nguyen, 2022) ini menunjukkan Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 adalah aplikasi yang paling sering digunakan untuk saat ini

Salah satu jenis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah kecerdasan buatan (AI). Alat-alat berbasis AI, pada Canva dan Microsoft Office 365 PowerPoint, menawarkan berbagai fitur dan kemampuan yang dapat digunakan untuk membuat materi media pembelajaran yang menarik. Aplikasi Canva, merupakan program desain berbasis online yang menyediakan fitur presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain (Mudinillah, 2021). Canva juga menyediakan berbagai macam bentuk presentasi kreatif, seperti presentasi pendidikan, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Dengan fitur-fitur ini, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Selain itu, Microsoft Office PowerPoint 365 juga sering digunakan sebagai media pembelajaran. Microsoft Office PowerPoint 365 adalah software yang membantu dalam menyusun materi presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan, et al., 2020). Dengan fitur yang mudah digunakan oleh berbagai kalangan, PowerPoint banyak diminati dan digunakan untuk presentasi, pengajaran, dan animasi. Dengan demikian, Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, karena fitur-fitur yang ada mampu mendukung interaksi antara siswa dan media pembelajaran (Jaenudin, et al., 2019; Isnaini, et al., 2021; Resmini, et al., 2021). Pemanfaatan kedua aplikasi ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang informatif, inovatif, dan optimal.

Ryan Yovanda Febriansyah, 2023

PERSEPSI GURU TERHADAP *USABILITY TOOLS* BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA APLIKASI CANVA DAN MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 365 DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam aplikasi Canva terdapat tools AI yaitu Magic Design. Magic Design merupakan sebuah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan ide desain mereka dengan menggunakan beragam pilihan template yang disesuaikan dengan keinginan pengguna melalui *keyword* yang dimasukan dan Magic Design akan memberikan beberapa pilihan opsi dari desain dari *keyword* yang dimasukan. Keunggulan dari Magic Design adalah tidak adanya kebutuhan akan pemrograman atau keterampilan desain tingkat lanjut yang diperlukan untuk mengoperasikannya. Alat ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pada Microsoft Office PowerPoint 365 terdapat *tools* bernama PowerPoint Designer, juga dikenal sebagai PowerPoint Design Ideas, adalah fitur yang terdapat pada versi terbaru dari Microsoft PowerPoint. Fitur ini menggunakan *Artificial intelligence* untuk membantu pengguna memilih tata letak, gambar, dan desain yang menarik dan relevan. Fitur ini muncul dalam sebuah panel di sisi kanan layar dan terus-menerus memberikan saran tentang tampilan slide Anda. (Johnson, 2021)

Dengan demikian aplikasi Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif sebab fitur yang tersedia pada kedua aplikasi tersebut mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan ungkapan Ahdar (2018) bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif ialah pada siswanya selama pembelajaran, selain menyimak materi yang diajarkan oleh guru, siswa juga secara aktif berinteraksi selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan mewawancarai beberapa guru di beberapa Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, diketahui bahwa guru-guru telah menerapkan berbagai macam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan efektifitas proses pembelajaran. Microsoft Office PowerPoint 365 menjadi media yang paling sering digunakan dalam menunjang pembelajaran karena kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut serta tersedianya fasilitas sarana oleh sekolah. Selain itu, beberapa guru juga telah memanfaatkan aplikasi Canva dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini, karena cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh

pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan dan diakses secara online serta template/desain beragam yang tersedia menarik minat siswa.

Berdasarkan temuan observasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan metode pengujian *Usability* dalam mengukur tingkat kegunaan media pembelajaran interaktif yang menggunakan alat berbasis AI, yaitu aplikasi Canva dan Microsoft Office 365 PowerPoint. Metode *Usability testing* dipilih karena melibatkan pengguna aplikasi, yaitu guru sebagai partisipan penelitian. Dengan melibatkan pengguna, peneliti dapat mengidentifikasi masalah penggunaan yang mungkin muncul pada kedua aplikasi tersebut. Meskipun Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 telah menyediakan dukungan untuk penggunaan oleh semua kalangan, kesadaran pengguna dalam memanfaatkan potensi penuh dari kedua aplikasi tersebut tidak selalu sama. Oleh karena itu, penelitian ini akan melibatkan preferensi pengguna dari perspektif guru yang telah menggunakan Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam pembelajaran di beberapa Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Dengan menguji *usability*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan kedua aplikasi tersebut dan meminimalisir masalah yang mungkin timbul dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Menurut Nielsen (2012), *Usability* ialah atribut kualitas yang digunakan untuk menjelaskan atau mengukur tingkat kemudahan penggunaan sebuah *interface*. Kata “*usability*” terkait pada sebuah metode yang digunakan dengan tujuan meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain sehingga untuk mengukur *Usability* menggunakan lima kriteria yakni *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Peneliti menggunakan metode *Usability testing* karena pada metode ini melibatkan *user* atau pengguna pengguna aplikasi Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 sebagai partisipan penelitian, maka peneliti dapat menemukan permasalahan penggunaan dari kedua aplikasi tersebut. Terlebih lagi, Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 telah mendukung semua penggunaan, baik siswa maupun guru, akan tetapi tidak semua pengguna mempunyai kesadaran yang sama.

Pada penelitian ini, preferensi pengguna melalui perspektif guru yang telah menggunakan media pembelajaran Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365

dengan lingkup sekolah yang berbeda pada beberapa Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, hal tersebut perlu diukur untuk mendapatkan tingkat *usability*. Kemudian pengujian *Usability* ini, untuk meningkatkan keuntungan dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 agar dapat meminimalisir masalah-masalah yang ada dalam pengguna desain sistem media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Persepsi Guru terhadap *usability Tools AI Canva dan Microsoft Office Powerpoint 365 dalam membuat media pembelajaran*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di muka, maka rumusan masalah umum pada penelitian adalah “Bagaimana persepsi guru terhadap *Usability* aplikasi productivity tools berbasis AI Canva dan Microsoft Office Powerpoint 365 dalam membuat media Media pembelajaran?”

Kemudian, Rumusan masalah khusus pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *learnability* dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran?
2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *Efficiency* dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran?
3. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *memorability* dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran?
4. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *Errors* dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran?
5. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *Satisfaction* dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti ingin mencapai penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Maka tujuan umum penelitian ini adalah “Persepsi guru terhadap aplikasi productivity tools berbasis AI Canva dan Microsoft Office Powerpoint 365 dalam membuat media Media pembelajaran”

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan persepsi *learnability* pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran
2. Untuk mendeskripsikan persepsi *Efficiency* pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran
3. Untuk mendeskripsikan persepsi *Memorability* pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran
4. Untuk mendeskripsikan persepsi *Errors* pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran
5. Untuk mendeskripsikan persepsi *Satisfaction* pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi *productivity tools* berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis ataupun praktis, dan bermanfaat bagi unsur-unsur lain pada dunia pendidikan.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan manfaat untuk kajian tentang media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sehingga menghasilkan sumbangsih

pikiran yang berguna untuk kajian model-model pembelajaran kreatif dan inovatif pada perspektif kajian ilmu pengetahuan.

- b. Memberikan informasi yang berguna sebagai sumber data sekunder pada penelitian dan kajian lanjutan tentang media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi pembuat media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman serta wawasan kepada peneliti mengenai tingkat pengalaman pengguna atau *user* dalam membuat media pembelajaran Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 karena melalui penelitian ini akan teridentifikasi *usability* yang berdampak pada penggunaan oleh *user* secara efektif dan efisien.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman dan pemahaman secara langsung serta mengidentifikasi permasalahan dan efektifitas pengguna atau *user experience* penggunaan aplikasi *productivity tools* Canva dan Microsoft Office 365 Powerpoint yang begitu penting bagi guru untuk menindaklanjuti penggunaan kedua aplikasi tersebut.

c. Bagi Siswa.

Meningkatkan pengalaman pembelajaran efektifitas pengguna atau *user experience* penggunaan pembuat media pembelajaran Canva dan Microsoft Office 365 PowerPoint.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada penyusunan skripsi yang mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 terdiri

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada Kajian pustaka hal - hal yang dibahas mencakup konsep dan teori yang berkaitan dengan variabel - variabel keilmuan dalam penelitian skripsi ini,

3. Bab III: Metode Penelitian

Metode penelitian ini berisi mengenai penjelasan peneliti dalam Menyusun penelitiannya. Metode penelitian sendiri meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil temuan penelitian dijabarkan dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah rumusan masalah analisis data, dan pembahasan temuan penelitian.

5. Bab V: Kesimpulan dan Rekomendasi

Simpulan, implikasi, dan rekomendasi berisi tentang kesimpulan yang dicapai berdasarkan hasil analisis temuan penelitian dan dari saran bagi pihak-pihak yang terkait