

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam arus perkembangan zaman dan era globalisasi yang diidentifikasi dengan pesatnya pemanfaatan teknologi informasi, banyak membawa perubahan salah satunya di dunia pendidikan, maka konsep kegiatan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pelaksanaan belajar mengajar merupakan rangkaian dengan bagian-bagian yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan yaitu siswa, guru, tujuan pembelajaran, metode, media, sarana dan prasarana, evaluasi dan lingkungan pembelajaran. Guru yang menjadi bagian terpenting dalam peningkatan kualitas pembelajaran maka dari itu menjadi kewajiban bagi guru untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada sebagai sarana dalam pembelajaran, agar dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Permendikbud No. 16 Tahun 2017 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru juga menyatakan bahwa salah satu kompetensi pedagogik guru adalah mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak lagi bersifat opsional, melainkan juga menjadi syarat mutlak dalam penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Praktik kurikulum merdeka di sekolah saat ini sangat sesuai dengan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Masalah yang ditemukan adalah masih rendahnya kemampuan sebagian guru dalam memanfaatkan teknologi salah satunya membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini terungkap dari hasil wawancara dan pengamatan selama pelaksanaan program Kampus Mengajar di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bekasi. Peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung oleh seluruh guru di sekolah, yang terdiri dari satu orang guru di tiap jenjang kelas, meskipun jumlah guru terbatas, mereka menjadi narasumber utama yang sangat relevan karena masing-masing mewakili jenjang kelas yang berbeda dan secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dalam

kegiatan tersebut, terlihat bahwa sebagian guru belum familiar dengan aplikasi digital yang membantu untuk membuat media pembelajaran dan masih mengandalkan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Menurut Laporan Pemantauan Pendidikan Global UNESCO 2023, terdapat tiga tantangan paling penting dalam pendidikan saat ini yaitu kesetaraan dan inklusi, kualitas, serta efisiensi. Dengan seiring berkembangnya dunia teknologi memberikan tantangan tersendiri bagi setiap pendidik dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik. Berkaitan dengan tantangan yang terjadi di Indonesia, menurut Oliver Wyman (2023) dalam penelitiannya, Indonesia memiliki akses pelatihan berkualitas yang terbatas karena distribusi letak fasilitas pelatihan guru yang belum merata dan sistem pengelolaan pelatihan yang terdesentralisasi menyebabkan terbatasnya kuota pelatihan, keterbatasan akses terhadap pelatihan guru berkualitas menjadi hambatan signifikan dalam peningkatan mutu pendidikan. Guru dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kemampuan guru sendiri belum mengalami peningkatan yang signifikan.

Pelatihan atau sering kita ketahui *workshop* merupakan salah satu jalan alternatif bagi guru untuk dapat mempelajari dan mengetahui pengetahuan baru mengenai materi seperti pelatihan teknologi. Salah satu pelatihan yang dibutuhkan bagi guru yaitu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Hal tersebut terdapat dalam peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 yang berbunyi “media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran” (Irmawati & Iqbal, 2023). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Menurut Sadiman (2012) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi sehingga mempermudah pemahaman siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran pun mengalami transformasi ke arah digital, dimana media digital menawarkan kemudahan akses, fleksibilitas, dan keberagaman bentuk

penyajian materi seperti audio, video, animasi, serta interaktivitas yang tidak dimiliki oleh media konvensional. Kurikulum saat ini pula dirancang untuk melatih peserta didik agar berpikir kreatif, terampil, mandiri, dan adaptif terhadap teknologi, tidak hanya mengandalkan pada buku atau guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi upaya dalam mewujudkan pendidikan yang aktif. Pendidik dituntut untuk merealisasikan pembelajaran dengan meningkatkan rasa yang menyenangkan dan kreatif. Meskipun pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa media berbasis digital, namun ketiadaan pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menghambat terciptanya pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik generasi peserta saat ini. Menurut Munir (2017) media pembelajaran digital mempunyai kekuatan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan konteks kehidupan, yaitu seperti dengan memadukan elemen visual, suara, dan gerak, media seperti video dan desain grafis dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan penuh pemahaman.

Guru yang tidak beradaptasi dengan teknologi dapat mengalami kesulitan dalam menjangkau siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital, sehingga terjadi kesenjangan antara cara mengajar dan cara belajar, yang pada akhirnya dapat berdampak pada efektivitas pembelajaran. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya kompetensi digital guru sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan beragam aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Dua diantaranya yang cukup populer dan mudah diakses adalah aplikasi Canva dan CapCut. Kedua aplikasi tersebut memiliki fitur yang sangat mendukung proses penciptaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template siap pakai, elemen visual seperti ikon, ilustrasi, gambar, grafik, hingga animasi. Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat poster pembelajaran,

infografik materi, bahan presentasi interaktif, lembar kerja siswa, dan bahkan modul mini untuk pembelajaran. Aplikasi Canva dirancang agar dapat digunakan oleh semua kalangan, bahkan sekalipun orang yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, sehingga guru dapat mempelajari dan memanfaatkannya secara mudah dan praktis. Sementara pada aplikasi CapCut ialah aplikasi yang mendukung untuk pembuatan video dengan memberikan banyak pilihan efek video, transisi, teks, dan latar musik yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat video materi ajar, video pembuka pembelajaran, atau video evaluasi pembelajaran. Kedua aplikasi tersebut memiliki versi gratis dengan fitur yang sudah cukup lengkap, sehingga terjangkau bagi banyak pengguna. Dengan kemampuan tersebut, Canva dan CapCut memberikan solusi praktis untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dalam mendukung guru untuk menghasilkan berbagai gaya belajar bagi siswa. Penelitian oleh Fitria & Nurhayati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran visual membantu meningkatkan daya tarik materi dan pemahaman siswa. Sementara studi dari Wulandari (2023) menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan CapCut mampu meningkatkan atensi dan retensi belajar siswa di sekolah dasar. Dalam konteks kurikulum merdeka, penggunaan aplikasi Canva dan CapCut sejalan dengan semangat pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran yang berpusat pada murid. Dengan kebebasan guru dalam menyesuaikan media pembelajaran yang melihat dari kesesuaian karakteristik, minat, dan kebutuhan belajar siswa memperkuat posisi guru sebagai fasilitator yang aktif dan kreatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Tentunya siswa akan lebih antusias ketika belajar, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis digital menjadi suatu hal terbaru yang mereka terima.

Maka selanjutnya guna memberikan pengalaman dalam pengelolaan belajar yang efektif bagi pendidik dan dalam rangka optimalisasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi, solusi yang dirancang oleh peneliti adalah menyelenggarakan *workshop* teknologi yang inovatif, dengan fokus pada penggunaan aplikasi Canva dan CapCut untuk

pembuatan media pembelajaran interaktif. *Workshop* merupakan pertemuan berkelompok untuk mendiskusikan dan mempraktikkan suatu topik atau proyek yang bertujuan untuk memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan baru, meningkatkan kemampuan yang sudah dimiliki, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan, serta meningkatkan skill diri. Melalui *workshop* ini diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan *workshop* ini tidak hanya menjadi sarana pelatihan teknis, tetapi juga menjadi bagian dari penguatan kualitas guru dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, kegiatan *workshop* akan disusun dalam lima tahapan sistematis yang dirancang oleh peneliti. Pada tahap awal, peserta diperkenalkan pada fitur dasar aplikasi Canva dan CapCut, bagaimana cara menginstall aplikasi pada perangkat masing-masing serta memahami fungsi, keunggulan, dan contoh penggunaannya dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi dasar penting supaya guru dapat mengeksplorasi kreativitas dalam membuat media digital. Pada tahap kedua, setelah mengenal kedua aplikasi tersebut, peserta akan membuat satu desain media pembelajaran yang kreatif dan informatif menggunakan aplikasi Canva dengan memilih tema pembelajaran, menyusun poster atau slide pembelajaran. Tahap ketiga dimana peserta belajar mengimpor dari Canva ke CapCut lalu menyuntingnya menjadi video pembelajaran berdurasi 1-2 menit dengan menambahkan transisi, latar musik sehingga lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Pada tahap keempat para peserta akan dibuatkan kelompok untuk saling memberikan penilaian dan masukan terhadap produk media yang telah dibuat, pada tahapan ini proses revisi dilakukan untuk menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap kelima diakhiri oleh presentasi hasil media pembelajaran peserta, dimana masing-masing guru memaparkan produk digital yang telah dibuat di hadapan guru lain dan siswa, untuk dapat merefleksikan hasil

penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung. Dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti menggunakan desain *action research* untuk memperoleh gambaran dan bukti nyata terkait kegiatan *workshop* dalam meningkatkan kompetensi guru. Pada desain *action research* yang digunakan oleh peneliti sebab ingin melihat dan menilai secara langsung perubahan yang terjadi setelah guru mengikuti *workshop* teknologi serta untuk menggambarkan proses, respon guru, serta pengalaman mereka selama mengikuti rangkaian *workshop*.

Masalah ini penting untuk diteliti karena berhubungan langsung dengan kualitas pembelajaran di era digital. Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan proses mengajar, dan ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, monoton, serta tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini yang cenderung akrab dengan media digital. Hal ini juga menunjukkan pentingnya adanya ruang pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan, khususnya di sekolah-sekolah yang belum mendapatkan akses pelatihan yang merata. Survei Balitbang Kemdikbudristek (2021) menunjukkan bahwa guru yang rutin menggunakan media pembelajaran digital lebih mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Artinya, teknologi bukan hanya alat bantu, melainkan bagian dari strategi pembelajaran itu sendiri. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan akan lahir suatu solusi nyata berupa *workshop* teknologi yang aplikatif, tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media digital untuk desain dan video editing yang sesuai dengan karakteristik siswa, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan teknologi, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, maka ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan penelitian ini sebagai berikut:

1. Sejauh mana guru SD membutuhkan *workshop* untuk mempelajari penggunaan aplikasi teknologi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital?
2. Bagaimana proses pelaksanaan *workshop* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan penggunaan teknologi pada guru SDN Sukamukti 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah diatas, maka penelitian yang hendak dilaksanakan memiliki beberapa tujuan dalam penyusunannya, yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru membutuhkan *workshop* teknologi untuk membuat media pembelajaran berbasis digital.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan *workshop* teknologi untuk meningkatkan kemampuan para guru SDN Sukamukti 01 dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva dan Capcut.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan penggunaan teknologi dalam membuat media pembelajaran pada guru SDN Sukamukti 01.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian dari tujuan penelitian diatas, penelitian ini mendapatkan beberapa manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian dan pengembangan yang nantinya telah dilaksanakan, sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan studi terkait. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi berupa ilmu pengetahuan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan membaca pemahaman, khususnya dalam konteks penerapan teknologi bagi guru, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva dan CapCut saat proses belajar mengajar di sekolah.
2. Bagi sekolah, diharapkan dengan aktifnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri, lembaga sekolah dapat dikenal sebagai lembaga yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi
3. Bagi peneliti, proses dan hasil penelitian diharapkan menjadi sebuah pengalaman dan wawasan yang baru tentang penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran di sekolah.

1.5 Batasan Penelitian

1.5.1 Kompetensi Guru

Menuju era Society 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Salah satunya mempersiapkan guru dalam memanfaatkan teknologi karena tugas guru tentunya untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan siswa dengan berbagai macam metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Guru tidak dianggap sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran, namun sebagai fasilitator yang diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi yang akan mempermudah dalam persiapan ataupun proses belajar mengajar (Sari *et al.*, 2023). Sebaiknya guru dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan tidak menolak digunakannya peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman. Kemampuan guru di SDN Sukamukti 01 Bekasi dalam memahami dan membuat media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi jarang digunakan pada proses pembelajaran. Fungsi umum media pembelajaran yaitu untuk menyampaikan informasi, menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, memotivasi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Pada keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai teknologi

menjadi salah satu faktor penghambat terwujudnya pembelajaran yang inovatif. Pada pelaksanaan wawancara guru-guru mengatakan dan menyetujui perlu adanya bimbingan dalam menggunakan teknologi, dengan diadakannya *workshop* diharapkan mampu membantu guru memahami dan menguasai penggunaan berbagai aplikasi yang mendukung proses pembelajaran.

1.5.2 Teknologi

Teknologi merupakan alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari (Fitriah & Mirianda, 2019). Kemajuan teknologi mendukung guru untuk dapat lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang membuat motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang berdampingan dengan kemajuan zaman akan menjadikan salah satu strategi guru dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa kini (Monoarfa & Haling, 2021). Terdapat beberapa aplikasi yang mendukung untuk membuat media pembelajaran yaitu Canva dan Capcut. Penggunaan kedua aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dapat memudahkan dan mengoptimalkan waktu guru. Hal ini dikarenakan dalam mengakses Canva dan CapCut tidak harus menggunakan laptop, tetapi bisa juga digunakan melalui gawai. Aplikasi Canva mempunyai beragam fitur yang dapat digunakan secara gratis seperti grafik, poster, presentasi, flyer, brosur, dan lainnya (Irmawati & Iqbal, 2023). Aplikasi CapCut merupakan salah satu aplikasi editing yang memiliki banyak fitur menarik yang menunjang pembuatan video (Marliani Rahmania *et al.*, 2023).

1.5.3 Workshop

Workshop atau sering kita dengar yaitu pelatihan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi pada guru. Kegiatan *workshop* sangat beragam, bisa dalam bentuk diskusi, studi kasus, latihan, hingga simulasi yang pada kegiatannya peserta akan terlibat aktif melalui praktik langsung bersama dengan fasilitator. Berbeda dengan seminar yang biasanya diikuti oleh banyak peserta, kegiatan *workshop* mempunyai ciri khas

dengan jumlah peserta terbatas karena berskala kecil. Hasil observasi awal mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan terbatasnya guru yang mengikuti pelatihan atau *workshop* pengembangan media pembelajaran yang kerap kali dilakukan oleh Bimtek (bimbingan teknis) masih sangat kurang. Dengan diadakan *workshop* sering kali membuka ruang bagi guru untuk berbagi ide dan pengalaman, dan mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif bersama rekan sejawat.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, terdapat lima bab yang dirancang untuk memberikan pembahasan yang sistematis dan terstruktur. Setiap bab yang ada memiliki fokus dan tujuan masing-masing yang saling mendukung untuk menjelaskan keseluruhan isi penelitian. Penjelasan terkait isi dari masing-masing bab akan diuraikan secara rinci pada bagian berikut:

1. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari beberapa poin penting yang memberikan gambaran awal mengenai penelitian yang dilakukan. Bab ini menjelaskan teori serta realitas yang menjadi dasar dilakukannya penelitian, sehingga memberikan pemahaman tentang latar belakang permasalahan yang diangkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian, yang akan diikuti dengan identifikasi solusi yang hendak dicapai melalui penelitian ini. Selain itu, Bab 1 memuat tujuan penelitian yang ingin dicapai serta manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian, baik secara teoritis maupun praktis. Batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini juga dijelaskan untuk memberikan pemahaman lanjut dan menghindari potensi salah penafsiran. Struktur organisasi penelitian diuraikan secara rinci untuk memberikan gambaran sistematis tentang keseluruhan isi penelitian, dan terakhir target luaran penelitian yang mencakup hasil atau kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini, juga dijelaskan untuk menunjukkan relevansi dan dampak dari penelitian yang dilakukan.

2. Bab II Kajian Pustaka yang berisi teori-teori dari berbagai ahli yang mendukung penelitian ini serta keterkaitan atau hubungan teori-teori tersebut dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan berkaitan dengan hakikat kompetensi guru, teknologi, dan *workshop*. Selain itu, Bab II juga memuat penjabaran penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
3. Bab III Metode penelitian menjelaskan secara rinci tentang desain penelitian yang digunakan selama pelaksanaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek serta objek penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.