

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan saat ini berkembang sangat pesat. Manusia harus menjadi roda penggerak dalam kehidupan sebagai akibat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0. Pendidikan pada suatu negara merupakan salah satu ukuran tingkat perkembangannya. Semakin tinggi indikator ketercapaian pendidikan suatu negara, maka akan semakin maju pula negara tersebut. Salah satu tujuan bangsa Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan yang baik, menurut Trianto (2007:1), “Pendidikan yang mempersiapkan peserta didik tidak hanya untuk karir atau jabatan, tetapi juga untuk memecahkan tantangan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.”

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di Indonesia. SMK berusaha membekali peserta didik untuk memperoleh keterampilan kompetensi tertentu baik *hard skill* maupun *soft skill*, agar dapat memasuki dunia kerja sekaligus memungkinkan mereka untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah menengah kejuruan memiliki beberapa bidang peminatan berdasarkan pekerjaan saat ini. Peserta didik di SMK diajarkan keterampilan kompetensi untuk menjadi profesional dalam bidang studinya

Pada dasarnya, semua guru menginginkan kompetensi dicapai pada setiap tahapan proses pembelajaran. Jika ingin meningkatkan hasil belajar, tentunya harus berusaha keras untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa faktor dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang efektif, termasuk tingkat kecerdasan mereka, pelajaran yang disesuaikan dengan keterampilan mereka, kelas dengan minat dan perhatian yang tinggi, teknik belajar peserta didik yang kuat, dan berbagai taktik pembelajaran yang dirancang oleh guru (Hakiki & Fadli, 2020, hlm 2).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang memiliki peran khusus dalam menunjang keberhasilan pembelajaran sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang dimiliki oleh guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Mila dkk, 2021, hlm 181). Pentingnya media pembelajaran pada kondisi pandemi ini tertuang dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang proses Pendidikan Menyatakan bahwa, “Media pembelajaran ialah meliputi alat bantu proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan ini bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017, hlm. 21). Selain itu, media dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik pada informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharuskan bisa memanfaatkan berbagai macam kemajuan ICT (*Information Communication and Technology*) sebagai pendukung proses pembelajaran agar tercapai dengan tujuan pembelajaran apalagi di SMK ini.

Proses dalam komunikasi begitu penting dalam pembelajaran, guru sebagai komunikator akan diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai komunikan dalam bentuk umpan balik (*feed back*), maka proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efektif. Instruktur dapat menentukan apakah materi yang ditawarkan dapat diterima untuk apa yang disampaikan berdasarkan masukan tersebut. Proses belajar mengajar terkadang bisa membosankan, terutama jika media yang ditawarkan tidak menarik. Terutama ketika saat beberapa materi membutuhkan visual untuk memahaminya. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran diperlukan karena dapat menjawab kesulitan peserta didik agar peserta didik tetap terikat dengan materi yang diberikan.

Kehadiran media juga memiliki arti yang sangat penting didalam kegiatan mengajar karena kesukaran bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menggunakan media, kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan memanfaatkan media akan memberikan gambaran pada siswa dengan jelas dan menyerupai dengan aslinya. Salah Satu cara yang dapat digunakan dalam

mendukung kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media Canva.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis *online*, yang fiturnya telah menyediakan beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk dan sebagainya (Rahma, 2019, hlm. 80). Pemanfaatan media canva ini dimungkinkan bisa membantu guru memfasilitasi dan menghemat waktu guru dalam mendesain serta memudahkan dalam menjelaskan bahan ajar yang akan disampaikan. Penelitian ini berfokus untuk memfasilitasi media pembelajaran bagi peserta didik salah satunya melalui media pembelajaran meliputi presentasi *power point* dan video pembelajaran sistem pengisian. Media canva juga dapat mempermudah proses belajar peserta didik karena media ini dapat menampilkan teks, audio visual, animasi, gambar, grafik dan lain-lain. Sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat mendorong peserta didik untuk memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diterapkan oleh Rahma Elvira dkk (2019) dengan judul “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika” diperoleh hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil validitas oleh ahli dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 0,83 yang berada pada nilai validitas , sehingga berada dalam kategori valid. Pada uji reliabilitas media diperoleh nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,731, sehingga kriteria reliabilitas media berada dalam kriteria tinggi. Pada uji praktikalitas media oleh guru dan peserta didik diperoleh nilai rata-rata berturut-turut adalah 90% dan 86%, dengan itu kategori keefektifan media berada pada kategori sangat efektif. Peneliti lainnya dilakukan oleh Nurhalisa et al., (2022) dan Rahmayanti et all., (2020) mengenai pengaruh pengembangan media pembelajaran berbantuan canva dengan pendekatan saintifik pada materi ajar dasar listrik dan elektronika begitu pula dengan pembelajaran IPA materi siklus air dengan adanya penelitian yang dilakukan terbukti efektif untuk diterapkan menjadi media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan proses belajar yang monoton. Dari hasil ketiga uji tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran dengan canva baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang cocok.

SMK Negeri 8 Bandung merupakan sekolah kejuruan negeri yang salah satunya terdiri dari jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO). Peserta didik TKRO mempelajari kompetensi dasar (KD) dan kompetensi keahlian (KK) pada pekerjaan jasa perawatan dan perbaikan kendaraan ringan. Materi KD dan KK yang ada di SMK Negeri 8 Bandung, seperti : pengetahuan dasar otomotif, menggambar teknik, perawatan dan perbaikan motor otomotif, chasis otomotif, sistem kelistrikan otomotif, dan pemindah tenaga kemudi, produk kreatif (Abdurrahman Hidayat, S.Pd). Apabila peserta didik dapat menguasai KD dan KK, maka bisa dikatakan bahwa peserta didik mampu menguasai kompetensi keahlian TKRO. Penguasaan kemampuan keahlian tersebut perlu dilakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 8 Bandung.

Materi Sistem pengisian ic regulator merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik, hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar yang berlangsung masih terfokus pada guru sebagai sumber belajar utama. Kebanyakan guru kurang memvariasikan metode pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan, karena masih mendominasi dari buku teks saja. Sehingga menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam pembelajaran. Hal itu juga yang menyebabkan hasil belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung juga masih rendah. Kesulitan yang paling mencolok pada materi sistem pengisian ic regulator ini ialah memahami konsep-konsep abstrak, berupa cara kerja pada sistem pengisian ic regulator yang biasanya hanya dilihat gambarnya saja tanpa mengetahui bagaimana aliran arus listrik mengalir. Hal ini senada diungkapkan oleh Bapak. Abdurrahman Hidayat, S.Pd, bahwa semenjak pandemi ini guru begitu mengalami hambatan untuk menjelaskan secara langsung materi sistem pengisian ic regulator, dimana materi tersebut bersifat abstrak atau sukar dipahami oleh peserta didik. Sehingga memerlukan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik yang tentunya mendukung materi ajar sistem pengisian ic regulator.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pengisian Ic regulator”. Diharapkan dengan adanya proses pembelajaran yang dilakukan peneliti nantinya pembelajaran di

kelas cenderung pasif dan dapat terbayang cara kerja pada sistem ic regulator, dengan sedikit memperhatikan media pembelajaran yang diajarkan. Peserta didik akan lebih memahami dan menikmati proses pembelajaran jika menggunakan pendekatan dan media yang menarik. Dan guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi dan media yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut dapat membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK dari sebelumnya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas, peneliti membatasi masalah pada ruang lingkup dalam proposal Skripsi ini. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran aplikasi canva pada hasil belajar peserta didik untuk menunjang materi ajar sistem pengisian pada peserta didik XI TKRO 3 di Smk Negeri 8 Bandung ?
2. Apakah ada peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada media pembelajaran aplikasi canva sebagai materi ajar sistem pengisian pada peserta didik XI TKRO 3 di Smk Negeri 8 Bandung ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk lebih mempertajam permasalahan, memfokuskan perhatian pada objek penelitian sehingga masalah dapat terdeskripsi secara jelas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Variabel dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran aplikasi canva sebagai variabel (X), dan hasil belajar sistem pengisian peserta didik pada peserta didik XI TKRO sebagai variabel (Y).
2. Subyek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas XI TKRO 3, SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Materi yang diajarkan yaitu sistem pengisian ic regulator.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran canva menunjang pembelajaran pada materi ajar sistem pengisian tipe ic regulator pada peserta didik XI TKRO 3 di SMK Negeri 8 Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva di kelas XI TKRO 3 di Smk Negeri 8 Bandung.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari segi teoritis dan praktis yang menghasilkan manfaat bagi pembaca, antara lain:

1. Secara teoritis  
Diharapkan di kemudian hari, hasil dari penelitian ini dapat berguna dan dijadikan masukan dalam pengembangan variasi dalam penggunaan media pada pembelajaran sistem pengisian ataupun pembelajaran yang lainnya pada peserta didik jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, serta diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi peserta didik  
Diharapkan nantinya dapat berdampak positif bagi pembelajaran di kelas serta juga meningkatkan hasil belajar peserta didik disertai dengan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sebagai salah satu pengalaman pembelajaran dan diharapkan bisa memotivasi peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran canva ini
  - b. Bagi guru  
Diharapkan dari hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik pada hasil belajar sistem Pengisian dan diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi peneliti lain

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan masukan bagi peneliti dan juga yang ingin meneliti tentang pengembangan media pembelajaran canva pada hasil belajar peserta didik khususnya di SMK.

## **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, Peneliti membuat skema penulisan yang mengacu kepada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2022. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi judul, latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Kajian Teori**

Bab ini berisi mengenai tinjauan dan teori-teori yang membahas landasan teori yang relevan yang dapat menunjang penelitian.

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi tentang penjelasan akan waktu dan tempat penelitian serta metode yang digunakan dalam penelitian. Isi bab ini meliputi jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, dan metode pengumpulan data.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Temuan dan pembahasan berisi deskripsi hasil penelitian yang dilakukan, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

### **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.