

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Indonesia berdasarkan data *World Population Review* pada tahun 2021 kualitasnya masih di bawah negara tetangga seperti Singapura, Thailand, Malaysia. Indonesia berada pada peringkat ke-54 dari 78 negara yang disurvei oleh *US News and World Report* dan *Wharton School of the University of Pennsylvania*, mengacu pada peringkat tersebut dapat dikatakan Indonesia masih mempunyai kualitas pendidikan yang cukup rendah. Salah satu faktor penting dalam perkembangan negara adalah kualitas pendidikan dari suatu negara, sehingga setiap warga Indonesia mempunyai peran dalam membantu memperbaiki kualitas pendidikan sesuai dengan kemajuan zaman.

Berdasarkan pernyataan di atas pendidikan dari suatu negara harus adaptif dengan kemajuan zaman, zaman yang semakin maju membuat globalisasi pendidikan mengalami inovasi proses pembelajaran. Keterampilan TIK secara umum harus dimanfaatkan untuk menghasilkan pendidikan yang lebih optimal dari segi profesionalisme, sarpras (sarana dan prasarana) dalam meningkatkan kualitas pendidik (guru), dan untuk mengembangkan peserta didik yang berkualitas (Budiana 2015: 59-62). Tidak dapat dipungkiri pendidikan sekarang mengalami kemajuan karena adanya pengaruh perkembangan teknologi informasi, dengan kemajuan tersebut memudahkan siswa untuk mencari sumber-sumber belajar berupa informasi seputar pembelajaran atau lainnya. Kemajuan ini menjadi tuntutan tenaga pendidik atau guru untuk mempelajari lebih dalam tentang teknologi, tuntutan dilakukan untuk mencapai pembaharuan pendidikan sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran tercipta karena semua aspek ikut mendukung, mulai dari guru yang mempersiapkan semua pembelajaran sampai akhir dan siswa pun belajar dengan nyaman. Menurut Santika (2020), keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari perencanaan, pelaksanaan dan dukungan bagaimana kebijakan diimplementasikan terus menerus. Karena pendidikan adalah modal dasar pembangunan suatu negara, setiap negara memiliki proses pembelajaran pada tujuan utamanya. Oleh sebab itu,

keberhasilan dari proses pembelajaran menyangkut pada faktor teknis, karakteristik guru, dan karakteristik siswa.

Dalam lembaga pendidikan, tidak dapat dipungkiri bahwa prestasi siswa merupakan ukuran terpenting keberhasilan proses pembelajaran mengajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi nilai prestasi belajar siswa, yaitu faktor eksternal dan internal. Menurut Slameto (2010: 54), faktor internal merupakan apa yang ada di dalam diri individu yang belajar, sedangkan faktor eksternal sendiri adalah yang ada di luar individu. Aspek yang dapat menarik perhatian siswa untuk bisa belajar secara nyaman adalah media pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Salah satu karakteristik siswa pada usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) menurut Desmita (2010: 36) yaitu sifat ambivalensi dan keinginan bebas dari bimbingan orang tua, hal tersebut menjadikan usia siswa SMP sudah mempunyai keinginan mandiri dan sifat yang labil. Guru dapat menyusun media pembelajaran yang dapat dipahami siswa dengan belajar secara otodidak (mandiri), pembelajaran yang dilaksanakan secara otodidak salah satunya dapat dengan mempersiapkan media pembelajaran mereka butuhkan dan inginkan. Media pembelajaran disusun dengan teknologi mempunyai nilai tambah bagi guru maupun siswa, kegiatan belajar mengajar menggunakan teknologi mampu diakses kapan dan dimana saja. Hal tersebut juga menjadi proses adaptasi teknologi untuk siswa usia SMP untuk lebih mengetahui manfaat penggunaan teknologi, dimana pada saat ini penggunaan teknologi tidak bisa dipungkiri sudah banyak membantu dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan kegiatan *In House Training* (IHT) di salah satu SMPN daerah Bandung yang telah dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kampus mengajar angkatan 2 pada tanggal 30-31 agustus 2021, aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang banyak digunakan adalah Canva. Aplikasi Canva merupakan platform dalam membuat desain grafis yang diakses secara daring (dalam jaringan). Aplikasi Canva merupakan yang paling populer digunakan oleh guru SMP ini untuk membuat media pembelajaran seperti video, *powerpoint* (PPT), dan modul. Selain itu Canva mempunyai kelebihan dapat di akses via komputer maupun handphone.

Kepopuleran aplikasi Canva tidak hanya diketahui oleh sekolah negeri saja, tetapi sekolah swasta ataupun pesantren mengetahui akan aplikasi tersebut. Salah satu sekolah pesantren yang tidak asing dengan Canva adalah MTs Insan Madani kota Bandung. Berdasarkan riset awal terkait Canva di MTs Insan Madani, siswa maupun guru sudah mengetahui akan Canva dan setiap minggunya terdapat tugas proyek menggunakan aplikasi tersebut. Walaupun aplikasi Canva populer bagi siswa dan guru, tetapi masih banyak yang belum mengerti akan cara mengoperasikan aplikasi tersebut karena mereka hanya belajar secara otodidak dan kurang memahami fungsi dari setiap *icon* yang ada.

Merujuk pada keputusan kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan No.028/H/KU 2021 tentang capaian pembelajaran pada program sekolah penggerak terdapat mata pelajaran yang sebelumnya hilang ada kembali diajarkan, salah satunya yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Informatika. Mata pelajaran ini diharapkan membantu dukungan keterampilan siswa dan guru dalam mengoperasikan dasar komputer. Pesantren MTs Insan Madani baru mengadakan mata pelajaran TIK, sehingga permasalahan yang terjadi adalah tidak adanya bahan ajar seperti modul ataupun buku pegangan siswa dan guru di sekolah tersebut. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan saja. Hal ini membuat guru lebih dominan aktif dibanding siswa, sehingga siswa kurang aktif karena kurangnya praktik untuk mengasah keterampilan di mata pelajaran TIK.

Bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa akan memudahkan ketercapaian pembelajaran (Febrinita, 2019: 88-97). Sekolah MTs Insan Madani membutuhkan bahan ajar untuk mata pelajaran TIK. Karena sekolah ini baru berjalan selama dua tahun sehingga bahan ajar masih terbatas, walaupun siswanya sudah terbiasa dengan teknologi tetapi masih banyak aplikasi ataupun materi yang belum diketahui terutama terkait pemanfaat pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah MTs Insan Madani dilarang menggunakan handphone, sehingga siswa ketika belajar mata pelajaran TIK hanya boleh menggunakan laboratorium komputer atau laptop dalam menunjang pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka terdapat pembelajaran pada jenjang SMP atau lebih tepatnya fase D dengan tuntutan literasi TIK pada saat proses pembelajaran, salah satu materi

tuntutan literasi TIK adalah tentang *Microsoft Excel* yang terkadang terlupakan oleh siswa. Menurut silabus mata pelajaran TIK, keterampilan menggunakan *software* (perangkat lunak) untuk menyajikan informasi juga merupakan salah kompetensi yang harus siswa miliki (Daryanto, 2015).

Berdasarkan artikel jurnal yang relevan berjudul “Aplikasi *Microsoft Excel* dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang” yang di tulis oleh Adri pada tahun 2021 menjelaskan bahwa media dalam membantu menyiapkan pembelajaran masih kurang di dimanfaatkan, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada materi yang dijelaskan oleh guru. Terdapat bahan ajar seperti modul namun isinya kurang lengkap dan tidak menarik, padahal modul cukup baik untuk membantu pembelajaran secara otodidak jika dalam penyusunannya sesuai dengan yang diharapkan untuk pembelajaran.

Berdasarkan riset awal dari hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur di sekolah MTs Insan Madani, bahwa modul digital sangat dibutuhkan untuk siswa dalam memahami dan mengasah keterampilan dasar komputer terutama tentang *Microsoft Excel* yang bermanfaat dalam pengolahan data ataupun pembelajaran lainnya. Penggunaan modul digital ini diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan teknologi informasi sebagai tambahan sumber belajar mandiri serta meningkatkan keterampilan komputer siswa untuk capaian pembelajaran di mata pelajaran TIK maupun kegiatan lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melihat adanya suatu kesempatan untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah MTs Insan Madani karena kurangnya bahan ajar yang tersedia dan ketertarikan siswa dalam mata pelajaran TIK. Dalam upaya mengembangkan ketertarikan siswa dalam mata pelajaran tersebut menjadikan tantangan bagi peneliti untuk membuat media kreatif dengan mengacu kepada keinginan siswa, tidak lupa pula untuk meningkatkan keterampilan mengoperasikan komputer. Penulis akhirnya memutuskan melakukan penelitian skripsi dengan judul “Penggunaan Modul Digital Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Komputer *Microsoft Excel* di Madrasah Tsanawiyah Insan Madani”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka secara umum dalam rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Penggunaan Modul

Digital Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Computer *Microsoft Excel* di Madrasah Tsanawiyah Insan Madani?”. Sedangkan rumusan masalah khusus yang diambil oleh peneliti sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan keterampilan dasar komputer dalam operasi rumus dan fungsi *Microsoft Excel* antara menggunakan modul digital Canva dengan *Ebook* pada siswa MTs Insan Madani?
2. Apakah ada perbedaan keterampilan dasar komputer dalam pembuatan grafik *Microsoft Excel* antara menggunakan modul digital Canva dengan *Ebook* pada siswa MTs Insan Madani?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah penelitian, maka tujuan umum dari penelitian yang peneliti susun guna mengkaji dan mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan media modul digital menggunakan aplikasi Canva terhadap keterampilan dasar komputer dalam pengoperasian *Microsoft Excel* siswa di MTs Insan Madani.

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan keterampilan dasar komputer dalam operasi rumus dan fungsi pada *Microsoft Excel* antara menggunakan modul digital Canva dengan *Ebook* pada siswa MTs Insan Madani
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan keterampilan dasar komputer dalam pembuatan grafik menggunakan *Microsoft Excel* antara menggunakan modul digital Canva dengan *Ebook* pada siswa MTs Insan Madani

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu kepada tujuan penelitian yang sudah dirumuskan, maka dari itu penelitian ini diharapkan menjadi salah satu kajian yang bermanfaat bagi masyarakat luas baik secara langsung ataupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan tambahan bahan ajar atau sumbangan ilmiah dalam ilmu keterampilan dasar komputer terutama yang berhubungan dengan *Microsoft Excel* di MTs Insan Madani

- b. Sebagai referensi bagi peneliti lain tentang keterampilan dasar komputer yang berhubungan dengan *Microsoft Excel*

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mempunyai manfaat secara praktis sebagai berikut :

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan siswa terkait adaptasi teknologi di bidang pendidikan, meningkatkan semangat belajar, memudahkan siswa dalam belajar otodidak, meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran TIK terutama tentang keterampilan dasar komputer, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik untuk siswa.

### b. Bagi guru

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh, karena produk yang dihasilkan adalah bahan ajar modul digital. Selain itu menjadi proses peningkatan kompetensi profesional guru dalam tuntutan yang dapat beradaptasi dan memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan.

### c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan ajar berupa modul digital dan upaya peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini merupakan bagian untuk stimulus seluruh pihak sekolah dalam berinovasi dan berkreasi membuat bahan ajar atau media pembelajaran, karena media pembelajaran senantiasa mengalami keterbaharuan.

### d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru peneliti terkait pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran berbentuk modul digital berbasis aplikasi Canva.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul : Penggunaan Modul Digital Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Komputer *Microsoft Excel* Di Madrasah Tsanawiyah Insan Madani, mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I: Pendahuluan

BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat hasil penelitian dan struktur organisasi skripsi

#### BAB II:Kajian Pustaka

BAB ini memuat teori yang berkaitan dengan penelitian, antara lain Modul Digital, Aplikasi Canva, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

#### BAB III: Metode Penelitian

BAB ini memuat interpretasi terkait penelitian termasuk Pendekatan dan Metode Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Definisi Operasional, Instrumen Penelitian, Analisis Data serta Prosedur Penelitian

#### BAB IV: Temuan dan Pembahasan

BAB ini berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan rumusan masalah serta hasil analisis data

#### BAB V: Simpulan dan Rekomendasi

BAB ini memuat kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis temuan penelitian untuk pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian atau penelitian selanjutnya yang sejenis.