

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sangat penting bagi kehidupan manusia saat ini, karena teknologi merupakan salah satu yang mendukung kemajuan manusia. Dalam banyak aspek, masyarakat, teknologi telah membantu meningkatkan perekonomian, pangan, komputer, dan lainnya (Aingindra, 2013). Hal ini juga berimplikasi pada dunia pendidikan dapat mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi non-tradisional (Andri: 2017). Dalam hal pelaksanaannya, tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, tetapi juga menggunakan komputer dan proyektor. Para pendidik semakin mudah untuk berbagi ilmu dengan bantuan teknologi, salah satunya adalah internet. Dengan adanya internet, pendidik dapat memanfaatkan dengan memberikan materi pembelajaran secara online agar siswa bisa mempelajari di rumah masing-masing.

Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran. Sebagai sarana pembelajaran, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Metode/media teknologi bisa menjadi inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sedangkan sebagai sumber belajar, teknologi dipergunakan sebagai salah satu penyedia informasi bagi siswa.

Penyelenggaraan pendidikan dimaksudkan untuk membantu manusia menjadikan dirinya sebagaimana mestinya sesuai dengan yang mereka mampu, dan para pendidik harus mampu memahami mereka dalam aktualitas, kemungkinan-kemungkinan dan idealitasnya serta para pendidik harus tahu bagaimana menumbuhkan perubahan-perubahan yang diinginkan oleh mereka (Rahadian, 1:2016).

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medius yang secara harfiah perantara atau pengantar. Belajar adalah proses interaktif antara siswa dan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Media pembelajar adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk

memungkinkan terjadinya proses komunikasi dan interaksi pendidikan yang efektif dan efisien antara guru dan siswa (Hamdani, 2005). Menurut Asyar (2012:8), arti media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyalur informasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, agar siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan dan untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Salah satu platform aplikasi canva dapat dipergunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Canva merupakan program desain *online* yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video pendek, slideshow, poster, spanduk dan banyak hal lainnya (Salam & Adam Mudinillah, 2021). Canva dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dan memudahkan guru saat menerangkan materi pelajaran. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Irsan et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dengan aplikasi canva para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan fokus siswa dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik (Diana & Jaya, 2021). Aplikasi canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (R. J. Putri & Mudinillah, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam penelitian ini ditujukan agar siswa dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Pemanfaatan canva untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga siswa memahami materi pembelajaran jaringan komputer dan internet yang cenderung sukar jika hanya dijelaskan melalui teks saja. Melalui canva pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat. Berbagai desain grafis pada canva membantu pendidik menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi siswa serta dapat membantu memberikan stimulus untuk siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dimana mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Pada mata pelajaran TIK, terdapat salah satu materi yang membahas konsep jaringan komputer dan internet yang menjelaskan bahwa jaringan komputer dan internet merupakan satu kesatuan komputer yang terhubung. Dengan jaringan komputer, manusia bisa saling terhubung satu sama lain.

Pemahaman konsep jaringan komputer dan internet merupakan salah satu tujuan penting dalam tujuan pembelajaran jaringan komputer dan internet, yaitu memberikan pengertian bahwa konsep yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sekadar hafalan melainkan harus dipahami. Pemahaman konsep jaringan komputer juga merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena guru berperan sebagai pengajar siswa selama pembelajaran untuk mencapai konsep yang diharapkan. Dalam hal ini belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan pengenalan jaringan komputer, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi tanpa deskripsi apa pun melalui ilustrasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai pembelajaran di sekolah SMP Negeri 6 Garut di kelas VIII, guru mata pelajaran TIK masih menggunakan buku paket. Hal ini dipandang terlalu sederhana dan kurang interaktif bagi siswa, karena belum adanya variasi dalam mengajar atau guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan berpusat pada guru, yaitu menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran dan

siswa hanya sebatas mendengarkan saja penjelasan dari guru sehingga kurang aktif selama proses pembelajaran. Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif maka siswa dapat memperoleh umpan balik dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 6 Garut telah memiliki laboratorium komputer dan perangkat komputer yang memadai, hal ini sesuai dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang butuh perangkat komputer yang memadai untuk mengoperasikan aplikasi canva. Tidak hanya menggunakan komputer, aplikasi canva juga dapat menggunakan *smartphone* untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran TIK bahwa siswa boleh menggunakan *smarthpone* jika dibutuhkan pada proses pembelajaran. Selanjutnya di laboratorium komputer SMP Negeri 6 Garut sudah terhubung dengan *Local Area Network (LAN)* sehingga dapat mendukung siswa maupun guru dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Berdasarkan pada kendala dan keadaan tersebut maka tujuan pembelajaran sulit terwujud, dikarenakan guru tidak menyediakan media pembelajaran lain selain menggunakan buku panduan/buku paket. Maka dari itu menjadikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi diabaikan. Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan siswa tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini semoga menjadi salah satu solusi alternatif dalam memecahkan masalah yang telah dikemukakan diatas, karena pada penerapan pembelajaran sebelumnya penerapan media yang belum efektif dapat dilihat dengan cara penyampaian mata pelajaran TIK materi jaringan komputer dan internet masih menggunakan buku panduan/buku paket dan slide powerpoint sehingga kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang termotivasi. Diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam proses belajar mengajar

diharapkan agar dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman materi yang diajarkan dengan menyenangkan serta menarik bagi siswa. Siswa juga diharapkan agar lebih antusias dalam pemahaman materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu perlu dibuatnya suatu media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 6 Garut.

1.2 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian ini perlu membuat ruang lingkup permasalahan agar tidak keluar dari apa yang diteliti dalam penelitian. Peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Tik kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hal - hal berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis canva pada pembelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 6 Garut.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pada pembelajaran TIK terhadap siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama serta diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dalam hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan pembelajaran TIK serta menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis canva.