

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia suatu bangsa dan negara. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengartikan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Burton (dalam Rohmah, 2017:119) mengartikan bahwa “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.”

Kemudian Hosnan (dalam Lestari dan Suriansyah, 2023:195) menyatakan bahwa “Kondisi kegiatan pembelajaran yang ideal didalam kelas adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran mampu mengembangkan kreativitas peserta didik, pembelajaran menyenangkan dan menantang, pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang beragam, serta bermuatan nilai etika, estetika, logika dan kinestetik.”

Rusman (dalam Sungkono dkk, 2024:195) menyatakan bahwa “pembelajaran menyenangkan (*joyfull instructional*) merupakan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa, atau tertekan. Pembelajaran yang bersifat menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran.”

Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *web* menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web* adalah *Canva*.

Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media, seperti poster, infografis, dan presentasi. Aplikasi ini memiliki antar muka yang intuitif dan fitur-fitur yang mudah digunakan, sehingga cocok untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembuatan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII. Sujadmiko (2004: 26) menyatakan bahwa:

Seni Budaya sebagai bagian dari pembelajaran di dalamnya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur, dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan

seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni peran dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang peneliti lakukan di SMP Negeri 21 OKU pada tanggal 6 Januari 2025 diperoleh informasi dari Ibu Yuniarti Widianingsih, S.Pd selaku Guru mata pelajaran Seni Budaya bahwa pembelajaran dilakukan menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan LKS. Selain itu, diperoleh informasi bahwa materi mata pelajaran Seni Budaya itu sangat luas sehingga terkadang terbatas waktu saat proses pembelajaran di kelas. Pada wawancara tersebut juga diperoleh informasi bahwa peserta didik kadang tidak fokus pada pembelajaran dan malas membaca buku. Selanjutnya, teknik pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 21 OKU pada mata pelajaran Seni Budaya masih bersifat konvensional dengan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan peserta didik berperan pasif sebagai pendengar.

Hasil observasi juga diperoleh informasi bahwa guru menyatakan bahwa belum memiliki media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran diluar jam pelajaran, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada papan tulis, spidol, buku teks, dan LKS, tanpa adanya penggunaan media digital seperti video atau presentasi. Teknik ini memungkinkan penyampaian materi secara sistematis dan memberi guru kontrol penuh atas kelas, namun memiliki banyak kelemahan seperti rendahnya partisipasi peserta didik, kurangnya variasi dalam

gaya belajar, serta suasana pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar lebih interaktif, partisipatif, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang memfasilitasi pada pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya, yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun tidak hanya di kelas tetapi juga dapat diakses di luar jam pelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *web*. Sejauh ini, belum ada media pembelajaran berbasis *web* untuk mata pelajaran Seni Budaya di SMP N 21 OKU.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 21 OKU.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 21 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 21 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran Seni Budaya serta diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk lebih memicu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, memperkaya sumber belajar serta sebagai sumbangan produk yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi Guru
 - 1) Produk pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pedoman bagi guru dalam mencapai kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Guru diharapkan terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* ini sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat belajar siswa dalam menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta mampu memahami materi pelajaran dengan mudah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* ini.
- 2) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* ini.

e. Bagi Peneliti lain, penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *canva* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pembelajaran ini menggunakan aplikasi *canva*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 21 OKU.
3. Bentuk produk yang dikembangkan terdiri dari halaman *web* yang berisi teks, huruf, gambar dan video.
4. Dapat diakses secara gratis tanpa harus membayar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis *web* ini antara lain:

- a. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri untuk memahami materi dengan melihat *web* pembelajaran.
- b. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* ini diasumsikan mampu meningkatkan intensitas serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 21 OKU.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan asumsi di atas, produk pembelajaran yang dihasilkan memiliki keterbatasan pengembangan yaitu:

- a. Web hanya dapat diakses secara *online*
- b. Hanya memuat materi mata pelajaran Seni Budaya.
- c. Hanya memuat beberapa materi, yaitu materi seni tari.
- d. Untuk mengakses *web* harus memiliki akun *canva* terlebih dahulu.