

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat untuk mengembangkan keahlian siswa dalam pembelajaran, pendidikan juga membutuhkan media pembelajaran. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa (Pendidikan, P. 2022).

Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses pembelajaran. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan yang baru, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran dimana guru harus mampu memilih, menggunakan dan memanfaatkan media yang merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam proses belajar. Kehadiran media di dalam proses pembelajaran akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar sehingga media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami apabila diaplikasikan kedalam bentuk media pembelajaran interaktif disekolah tersebut, dan peneliti ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara garis besar masih menggunakan metode ceramah dan penugasaan serta belum adanya media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Canva*. Hal ini tentu saja menyebabkan menurunnya minat, motivasi, serta keinginan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dan berkurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan suatu inovasi dengan membuat media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran tersebut (Junaidi, 2019).

Media pembelajaran yang dibuat mampu menarik perhatian siswa, dan dapat dioperasikan dengan baik oleh guru. Salah satunya aplikasi yang sering digunakan untuk media pembelajaran saat ini adalah aplikasi *canva*. Melalui aplikasi *canva* ini dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif dan siswa juga dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Kelebihan *canva* bagi guru dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop* (Wulandari, & Adam, 2022).

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi *canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas (Purba, Y. A., & Harahap, 2022)

Aplikasi *canva* juga mampu mendorong motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dikelas akan lebih menyenangkan. Dalam hal ini

yang di terapkan adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi canva yang merupakan program aplikasi yang bersifat online yang berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran, media ini juga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan hasil belajar siswa (Sari & Fatonah, 2022).

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari hasil pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan ada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Tasya & Abadi, 2019).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, dari kondisi tidak tahu dan tidak

mengerti akan sesuatu, karena ia belajar sehingga menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang hal yang ia pelajari. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Media audio visual menggabungkan dua unsur yaitu: audio (suara) dan visual (gambar diam, dan gerak), sehingga dalam penyajiannya akan lebih lengkap dan optimal dibanding dengan media visual atau media audio saja. Media *audio visual* dapat membantu guru maupun peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Siswa juga akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka media ini dapat mengatasi sesuatu yang sifatnya abstrak. Selain itu media audio visual juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018).

Permasalahan penggunaan media pembelajaran masih kurang, karena disekolah tersebut hanya menggunakan media buku paket. Sehingga siswa dan siswi disekolah tersebut merasa membosankan dan monoton karena materi yang diajarkan kurang menarik sehingga hal itu membuat beberapa siswa kurang menguasai materi pembelajaran kimia. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis online maupun offline sehingga membuat saya berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran canva sebagai solusi untuk penggunaan media pembelajaran

disekolah tersebut, serta meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran kimia setelah akhir pembelajaran diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas XI SMA Negeri 11 Tidore Kepulauan tahun 2021/2022 dalam mata pelajaran kimia yaitu rendah. Hal tersebut karena siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 50%, siswa yang memperoleh nilai sama dengan KKM ada 35%, dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%. Hal ini dikarenakan kebanyakan guru menggunakan media evaluasi yang bersifat konvensional yaitu dengan metode diskusi dan ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar. siswa lebih mudah memahami apabila diaplikasikan kedalam bentuk media pembelajaran interaktif disekolah tersebut, dan saya ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar Siswa. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara garis besar masih menggunakan metode ceramah dan penugasaan serta belum adanya media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Canva*. Hal ini tentu saja menyebabkan menurunnya minat, motivasi, serta keinginan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dan berkurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan suatu inovasi dengan membuat media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran tersebut.

Media audio visual juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi *canva* layak digunakan. Melalui penerapan video animasi berbasis aplikasi *canva*, hasil belajar dan prestasi belajar siswa meningkat. Sehingga video animasi berbasis aplikasi *canva* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran audio visual dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baru serta menyenangkan karena pengemasan media yang menarik. Sehingga penting dilakukan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi hidrokarbon (Tonra & Ikhsan, 2023).

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pendapat selanjutnya mengatakan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membagikan pengetahuan, sikap, dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan. Media audio visual memiliki beberapa kelebihan, yang pertama memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistik* (dalam bentuk kata-kata, tertulis dan lisan). Yang kedua mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan

dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model. Yang ketiga media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial. Selain terdapat kelebihan media audio visual juga terdapat kelemahan adapun kelemahan dari media audio visual adalah suaranya yang terkadang tidak jelas, pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup lama, dan biayanya relatif lebih mahal (Windasari & Syofyan, 2019).

Upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa adalah menghadirkan media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dihadirkan untuk membantu guru mempermudah pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa mampu memahami makna dan tujuan pembelajaran agar bisa tercapai. Penggunaan aplikasi canva juga bermanfaat dalam membuat proses kegiatan yang dilakukan oleh guru yang ada di sekolah dapat membuat berbagai template yang memudahkan dalam mengaplikasikannya hingga dapat menarik pembaca. Baik dalam membentuk power point, poster, maupun spanduk, aplikasi canva memberikan ruang untuk guru agar bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas dalam mendesaian yang terkaitnya kemajuan sekolah seperti mendesaian media pembelajaran. Kelebihan canva bagi siswa dapat berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan

sebagai media pembelajaran dikelas. Siswa juga dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru tersebut. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa untuk lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis telah melakukan penelitian dengan judul **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Tidore Kepulauan**

B. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran cenderung membosankan karena menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik
2. Kurangnya pemanfaatan IPTEK pada proses pembelajaran berupa media pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi Hidrokarbon?
2. Berapa besar pengaruh hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi hidrokarbon.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrokarbon.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan Hasil belajar siswa pada materi hidrokarbon dengan menggunakan Aplikasi Canva.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Aplikasi Canva dan mendapat pengalaman belajar dengan Aplikasi Canva

b. Bagi guru

Sebagai alternatif dalam pelaksanaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Aplikasi Canva yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar yang lebih bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Dapat memperkaya ilmu dan pengetahuan tentang cara mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan untuk perbaikan pelajaran kimia di sekolah dan untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa.