

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0 yang mana era ini menjadikan teknologi informasi sebagai dasar kehidupan manusia. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, di dalamnya termasuk bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (iptek) dan pendidikan tinggi. Dibutuhkan pendidikan yang mampu menghasilkan generasi yang kompetitif, kreatif dan inovatif untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 serta menciptakan masyarakat yang mampu mengisi revolusi industri 4.0 ini (Hidayat & Yusnidah, 2020: 19-20).

Sederhananya, pendidikan kerap diartikan sebagai upaya manusia untuk membangun karakter yang selaras dengan nilai-nilai budaya dan masyarakat. Sementara UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu upaya yang dijalankan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik yaitu dengan merevisi kurikulum pendidikan (Ardiansyah & Nana, 2020: 48). Setiap kurikulum dalam satuan pendidikan yang mengalami perubahan, memiliki dasar yang kuat. Perubahan tersebut tidak lepas dari perkembangan era yang serba digital. Seperti saat ini, digitalisasi sudah menjadi salah satu standar munculnya kurikulum merdeka belajar. Kurikulum ini adalah salah satu

rancangan kurikulum yang mengharuskan peserta didik untuk belajar mandiri. Dalam kurikulum merdeka belajar ini membebaskan konsep pembelajaran yang berlangsung di dalam maupun di luar sekolah serta menuntut kekreatifan guru maupun peserta didik. Proses pembelajaran yang monoton merupakan penghambat bagi peserta didik untuk mengekspresikan kemampuannya (Manalu dkk., 2022: 81).

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran, perlu dikembangkannya berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut harus dilakukan agar proses pembelajaran tidak membosankan, monoton dan terkesan kurang menarik. Oleh sebab itu, fungsi media dalam proses pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran tersebut tidak membosankan dan menjadi lebih bervariasi (Muhson, 2010: 1).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan *output* yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Di era digital, pendidik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut (Hasan et al., 2021: 4-10). Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik adalah multimedia interaktif berbasis *Canva*.

Canva merupakan suatu program desain *online* yang terdapat berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis. *Tools* ini digunakan secara *online*

melalui *browser desktop* atau *download* aplikasi *mobilenya* melalui *App* atau *Play Store* (Widianti, 2023: 19). Penggunaan media *Canva* ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan. Media ini juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video.

Selain itu, media pembelajaran *Canva* dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022: 38). Menggunakan multimedia interaktif berbasis *Canva* ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnamawanti dkk (2023: 91) penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah dengan tingkat efektivitas sebesar 90.

Mempelajari IPA adalah upaya untuk mengenal segala sesuatu di sekeliling kita, bahkan diri kita sendiri, menjawab berbagai pertanyaan mengapa dan bagaimana semua hal itu terjadi, baik itu menyangkut alam, tumbuhan, hewan bahkan hal-hal yang tidak terlihat oleh mata manusia (Inabuy et al., 2021). Salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran IPA yaitu materi klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap satu orang guru mata pelajaran IPA serta hasil angket pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 5 Tanjungpinang bahwa materi klasifikasi makhluk hidup cukup sulit dan terlalu padat sehingga waktu yang tersedia tidak cukup, minat belajar dan literasi peserta didik juga rendah, mereka lebih senang jika pembelajaran dengan bermain. Ditambah lagi jam pembelajaran IPA biasanya disiang hari, dimana fokus peserta didik dalam belajar sudah berkurang. Selain itu, media dan bahan ajar serta variasi penyampaian materi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih kurang. Metode pembelajaran yang biasanya digunakan guru adalah metode ceramah dan diskusi, sedangkan media pembelajaran yang terkadang digunakan guru menggunakan sistem kuis melalui aplikasi wordwall. Menurut (D. P. Nasional, 2008) bahan ajar adalah segala bentuk bahan pembelajaran peserta didik untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII?

2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi klasifikasi makhluk hidup yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan bersifat interaktif dengan menggunakan Aplikasi *Canva*. Sifat interaktif pada media ini ditunjukkan melalui fitur-fitur seperti tombol navigasi untuk berpindah antar halaman, kuis/*games* dengan sistem umpan balik langsung (skor dan jawaban benar/salah muncul otomatis), serta elemen animasi dan video yang dapat dijalankan sesuai kendali pengguna (bukan ditonton secara pasif). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca materi secara linier, tetapi juga terlibat aktif dalam mengoperasikan media.
2. Memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang sudah terintegrasi dengan *Canva*. Pemanfaatan AI dalam pengembangan media ini digunakan untuk membantu proses desain, antara lain:

- *Magic Design*, untuk menghasilkan alternatif tata letak halaman secara otomatis berdasarkan konten yang dimasukkan.
 - *Text to Image*, untuk menghasilkan ilustrasi/gambar pendukung materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Menggunakan aplikasi pihak ketiga *CapCut* untuk mengubah gambar statis menjadi animasi karakter yang dapat berbicara sehingga penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, aplikasi pihak ketiga lainnya yaitu *Educaplay* sebagai media *games* evaluasi, yang terintegrasi ke dalam media melalui *link*.
 4. Memuat materi pelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII.
 5. Produk yang dihasilkan dalam bentuk presentasi interaktif yang dapat dibagikan melalui tautan (*link*) sehingga mudah diakses di berbagai perangkat, tidak perlu didownload dan bisa menghemat penyimpanan.
 6. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar, video, animasi, materi pelajaran dan *games*.
 7. Tampilan media berukuran layar dengan resolusi 1920 x 1080 pixel.
 8. Media Pembelajaran yang dikembangkan memiliki fitur terdiri dari: intro halaman pembuka dan menu utama yaitu petunjuk, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, video, *games*, dan profil.
 9. Support ke semua jenis laptop atau komputer, maupun smartphone atau handphone yang sudah bisa diakses jaringan internet.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Sebagai salah satu sumber alternatif dalam kegiatan pembelajaran, untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi klasifikasi makhluk hidup serta dapat mengefisienkan waktu dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

2. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik belajar dan mengulang materi tersebut secara mandiri dimana saja dan kapan saja, serta meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai referensi untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* dengan inovasi yang berbeda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* terdapat beberapa asumsi diantaranya yaitu:

1. Produk yang dikembangkan dapat menambah daya tarik peserta didik serta meningkatkan hasil belajar, karena terdapat fitur-fitur gambar, video, animasi dan *games*.
2. Peserta didik dapat mengakses atau mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan mudah menggunakan *smartphone* yang terhubung jaringan internet.

3. Produk ini dapat digunakan disemua tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat pada materi klasifikasi makhluk hidup.

4. Produk yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan, antara lain :

1. Media yang dikembangkan hanya pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP.
2. Produk yang dikembangkan hanya dapat diakses pada *smartphone* atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.
3. Subjek penelitian hanya pada satu kelas, yaitu kelas VII A SMP Negeri 5 Tanjungpinang.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran, berikut definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Pengembangan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan suatu produk baru berupa multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi *Canva* yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa komponen media seperti gambar, video, animasi, teks dan audio yang bisa memberikan respon terhadap pengguna sehingga terjadi interaksi timbal balik antara pengguna dan media tersebut.

3. Canva

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk poster, infografis, brosur, media sosial, dan presentasi tanpa perlu memiliki keahlian mendesain yang profesional. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. *Platform* ini mampu memungkinkan pengajar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti.

4. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA. Klasifikasi makhluk hidup merupakan proses pengelompokkan makhluk hidup ke dalam kategori-kategori yang berbeda berdasarkan karakteristik fisik, anatomi, fisiologi, perilaku, dan hubungan evolusioner antara mereka.