

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2021, pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang Asesmen Nasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2021. Asesmen Nasional, atau AN, adalah salah satu cara Kementerian menilai sistem pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif, yang mencakup kemampuan membaca dan numerasi melalui penilaian kompetensi minimum; hasil belajar non-kognitif, yang mencakup sikap yang didasarkan pada karakter dalam profil pelajar pancasila, yang diukur melalui survei karakter; dan kualitas lingkungan belajar di satuan pendidikan, yang mencakup keamanan, inklusifitas, dan kebinekaan, serta proses pembelajaran di satuan pendidikan melalui survei lingkungan belajar (Kemdikbudristek, 2021)

Pada awal pelaksanaan Asesmen Nasional, gugus Wahidin Sudirohusodo di Kecamatan Mandiraja menghadapi tantangan signifikan dalam hal infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dari 9 Sekolah Dasar (SD) yang ada di gugus tersebut, 8 sekolah belum memiliki fasilitas TIK yang memadai untuk melaksanakan Asesmen Nasional secara mandiri. Akibatnya, mereka harus bergantung pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdekat untuk pelaksanaan asesmen. Hanya satu Sekolah Dasar (SD) yang mampu melaksanakan Asesmen Nasional secara mandiri, berkat bantuan 15 unit chrome book yang telah diterima dari pemerintah. Situasi ini menggambarkan kesenjangan digital yang cukup lebar di antara sekolah-sekolah dalam satu gugus, yang berpotensi mempengaruhi kualitas dan efektivitas pelaksanaan Asesmen Nasional.

Namun, dalam kurun waktu beberapa tahun, terjadi perubahan dalam kondisi infrastruktur TIK di gugus Wahidin Sudirohusodo. Pada tahun 2024, seluruh Sekolah Dasar di gugus ini telah mampu melaksanakan Asesmen

Nasional secara mandiri di sekolah masing-masing. Perkembangan ini mengindikasikan adanya upaya serius sekolah dalam pengadaan sarana dan prasarana TIK di sekolah. Semua sekolah kini telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana TIK yang memadai, menghilangkan kebutuhan untuk "menginduk" ke sekolah lain. Perubahan ini tidak hanya meningkatkan kemandirian sekolah dalam pelaksanaan Asesmen Nasional, tetapi juga membuka peluang untuk pemanfaatan TIK yang lebih luas dalam proses pembelajaran sehari-hari, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di gugus Wahidin Sudirohusodo.

Dalam pembelajaran abad 21 pembelajar dan pengajar harus mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berlangsung (Rejeki et al., 2023). Tersedianya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti laptop dan alat LCD Proyektor di sekolah memang penting untuk pembaruan sistem pendidikan. Namun, manfaatnya hanya akan terasa jika para pengajar mahir dalam menggunakannya. Pendidik perlu menguasai cara kerja perangkat tersebut, memadukannya dalam kurikulum, serta menyusun media pembelajaran digital. Dalam proses pembuatan media pembelajaran, guru memiliki beberapa pilihan pendekatan yang dapat diambil:

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sudah ada dan terbukti efektif tanpa melakukan perubahan signifikan. Pendekatan ini bisa menghemat waktu dan tenaga, terutama jika sumber daya terbatas. Namun, penting untuk memastikan penggunaan ini sesuai dengan hak cipta.
2. Guru dapat mengambil media pembelajaran yang sudah ada dan menyesuaikannya dengan kebutuhan kelas mereka. Ini bisa melibatkan perubahan konten, format, atau cara penyajian agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran spesifik atau karakteristik peserta didik, istilah ini dikenal dengan ATM (Ambil, Tiru, dan Modifikasi).
3. Guru dapat menciptakan media pembelajaran baru dari awal, disesuaikan dengan kebutuhan kelas mereka. Pendekatan ini memungkinkan

keaktivitas penuh, namun mungkin memerlukan lebih banyak waktu, usaha, dan keterampilan teknis.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya sebatas pada tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga mencakup kualitas dari proses pembelajarannya. Kualitas ini bergantung pada sejauh mana kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang terarah, sehingga dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan (Agustina et al., 2022). Perencanaan yang cermat memungkinkan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar yang beragam dari para peserta didik. Hal ini mencakup pemilihan metode mengajar yang bervariasi, persiapan materi yang relevan, dan penyusunan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam Permendiknas nomor 14 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menetapkan empat kompetensi utama yang harus dikuasai oleh seorang guru: kompetensi Pedagogik, Kepribadian, Sosial, dan Profesional. Kompetensi profesional merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh seorang guru, karena profesionalisme dalam bidang keahliannya menjadi kunci utama dalam menjalankan tugas pendidikan secara efektif (Yeni Karneli, 2021). Dalam kompetensi Profesional, guru dituntut untuk mampu mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, baik untuk berkomunikasi maupun untuk pengembangan diri. Kemampuan ini sangat penting di era digital saat ini, di mana teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan menguasai teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pemanfaatan laptop dalam kegiatan pembelajaran membantu guru dalam menampilkan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran akan lebih menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran

dapat menumbuhkan interaksi atau komunikasi guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai seperti yang dikemukakan Susanti et al., (2020) Media pembelajaran adalah berbagai alat dan sumber daya yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) kepada peserta didik. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan media yang tepat dapat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Andriani et al., (2023) menyatakan kontribusi teknologi dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Tentu saja guru harus terbuka dan mau belajar untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini agar tidak tertinggal oleh peserta didik.

Untuk mengatasi kemajuan teknologi yang begitu pesat pemerintah tidak tinggal diam. Melalui Peraturan Sekretaris Jendral Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 16 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan Untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran yang memberikan fasilitas berupa akun pembelajaran yang memuat nama akun (user ID) atau dikenal dengan nama akun belajar.id yang diterbitkan oleh Kemdikbudristek dan dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan sebagai akun pembelajaran berbasis elektronik.

Tujuan dibuatkannya akun pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan adalah untuk 1) Mendukung proses pembelajaran di Satuan Pendidikan melalui penerapan teknologi. 2) Meningkatkan keterhubungan antara layanan pembelajaran. Akun pembelajaran ini juga memberi keleluasaan akses terhadap platform lain, terutama platform yang dikembangkan oleh Kemdikbudristek yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah 1) *Google Workspace for Education*, 2) *Platform Merdeka Mengajar*, 3) *Rumah belajar*, dan 4) *Canva for Education*.

Platform yang paling populer yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Canva for Education*. Menurut Nurfitriyanti et al., (2022) *Canva* adalah *platform* desain daring yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran visual. Dengan beragam fitur dan kemudahan penggunaannya, *Canva* menjadi pilihan tepat bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar kreatif.

Pada hari Kamis tanggal 1 Agustus 2024 Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Banjarnegara membentuk petugas Pendamping Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PemanTIK) di setiap Kecamatan. Dengan latar belakang Optimalisasi pemanfaatan perangkat TIK, akun belajar.id pada *Platform* Merdeka Mengajar dan aplikasi pendukung lain seperti *Canva For Educcaion*, *Google Workspace For Education*, dan Rumah Belajar. Sebagai penggerak dan pendorong program-program transformasi digital dalam pembelajaran, serta koordinasi dalam ekosistem pemanfaatan TIK.

Tujuan umum dibentuknya petugas PemanTIK secara umum untuk melakukan percepatan transformasi digital dalam hal penggunaan dan pemanfaatan TIK, terutama dalam pembelajaran, serta akses layanan pendidikan melalui akun pembelajaran (belajar.id). Dalam konteks ini, aplikasi *Canva* hadir sebagai solusi yang mudah digunakan namun memiliki fitur yang sangat kaya untuk menciptakan presentasi yang menarik dan profesional (Harefa et al., 2024)

Gugus Wahidin Suirohusodo berada di Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara yang bersekretariat di Sekolah Dasar Negeri 2 Somawangi, beranggotakan 51 Guru kelas dari 9 unit kerja. Peneliti melakukan observasi dengan cara membagikan *google formulir* untuk mendapatkan data di lapangan yang disebarakan lewat *Whatsapp group* Kelompok Kerja Guru Gugus Wahidin Sudirohusodo.

Dari hasil observasi yang dilakukan menggunakan *google formulir* pada tanggal 21 Desember 2024 di Gugus Wahidin Sudirohusodo, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah, ditemukan hambatan,

kurangnya pemanfaatan *Canva* untuk membuat media pembelajaran, data yang di temukan adalah:

1. Sebagian besar guru yang sudah memiliki laptop.
2. Sebagian besar pernah mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* dengan memanfaatkan Laptop dan LCD proyektor.
3. Sebagian besar guru yang belum dapat membuat media pembelajaran berbasis *canva* buatan sendiri.
4. Sebagian besar guru yang belum mampu membuat desain media pembelajaran berbasis *canva* dalam waktu yang relatif singkat.
5. Sebagian besar guru yang belum mampu membuat desain media pembelajaran berbasis *canva* dengan mudah untuk semua mata pelajaran.
6. Hanya sebagian kecil guru yang dapat membuat media pembelajaran berbasis *canva* dengan ide baru yang belum pernah dibuat oleh orang lain.
7. Sebagian besar guru yang membutuhkan pelatihan dan panduan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva*.

Kurangnya kemampuan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Canva* dikarenakan belum adanya buku panduan dalam upaya memfasilitasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran, buku panduan merupakan salah satu alat yang efektif. Sebagaimana dikemukakan oleh Talaumbanua, (2022:97) buku panduan merupakan sumber informasi yang bertujuan mengarahkan dan membimbing pembacanya dalam menjalankan instruksi yang terkandung di dalamnya. Keberhasilan sebuah buku panduan dapat diukur dari kemampuan pembacanya untuk memahami dan mengaplikasikan petunjuk yang diberikan dengan efektif.

Seiring majunya teknologi buku kemudian penggunaan buku mulai beralih ke buku elektronik yang kita kenal dengan *e-book*. Arifah Khairrani, (2019) mengemukakan *e-book* atau buku elektronik adalah alat pembelajaran yang praktis dan bermanfaat bagi siswa dan guru. Sebagai media pembelajaran, penulisan buku panduan menggunakan *e-book* dapat menyediakan sumber referensi yang tidak terbatas. Berbeda dengan buku

cetak, *e-book* dapat memuat konten multimedia, menjadikan bahan ajar lebih menarik. *e-book* juga lebih mudah disebarluaskan melalui berbagai media digital. *e-book* juga memberi kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *e-book* menawarkan perlindungan informasi yang lebih baik dibandingkan buku cetak. Dengan semua kelebihanannya, *e-book* menjadi solusi pembelajaran modern yang efektif dan efisien.

E-book panduan ini juga menawarkan penjelasan tentang berbagai fitur canggih yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Guru akan dipandu melalui langkah-langkah menambahkan elemen-elemen interaktif seperti animasi gambar, suara, dan video, yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran. Lebih lanjut, panduan ini juga mencakup instruksi tentang cara menyisipkan tautan kuis interaktif, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan dapat diakses oleh siswa melalui *smartphone* dengan pertimbangan kecenderungan siswa yang lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan android dibandingkan dengan buku, menyebabkan siswa lebih aktif terhadap android mereka (Heswari & Patri, 2022).

Dengan demikian, buku panduan ini tidak hanya memudahkan proses pembuatan media, tetapi juga memberdayakan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

Pengembangan *e-book* panduan pembuatan media menggunakan *Canva* untuk Sekolah Dasar di Gugus Wahidin Sudirohusodo diperlukan karena beberapa alasan penting:

1. Ketersediaan infrastruktur pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan koneksi internet untuk media pembelajaran telah tersebar merata.
2. Mayoritas tenaga guru belum memanfaatkan *Canva* sebagai alat untuk menghasilkan media pembelajaran.
3. Sebagian besar guru masih belum memahami teknik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan platform *Canva*.

4. Tingkat pemahaman dan pengetahuan guru mengenai *Canva* masih sangat bervariasi.
5. *E-book* dan *Canva* dapat diakses dengan mudah menggunakan laptop maupun *smartphone*
6. Sejalan dengan program PemanTIK Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Banjarnegara untuk melakukan percepatan transformasi digital dalam hal penggunaan dan pemanfaatan TIK, terutama dalam pembelajaran serta akses layanan pendidikan melalui akun pembelajaran (*belajar.id*).
7. Belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah diuraikan, penelitian ini diinisiasi dengan tujuan utama untuk mengembangkan sebuah *e-book* yang akan berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*. Pengembangan *e-book* panduan ini merupakan respons terhadap kebutuhan yang teridentifikasi di kalangan tenaga pendidik, khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Lebih jauh lagi, *e-book* ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan yang ada, memberikan panduan langkah demi langkah, dan memberdayakan para pendidik untuk mengoptimalkan potensi *Canva* dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa modern. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, tetapi juga untuk membuka peluang bagi inovasi pedagogis dan peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

Berdasarkan latarbeakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-book* Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Dari latarbelakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* yang kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *canva* yang digunakan sebagian besar bukan buatan guru melainkan berasal dari karya orang lain.
3. Sebagian besar guru belum mampu membuat desain media pembelajaran berbasis *canva* dalam waktu yang singkat.
4. Guru masih mengalami kesulitan dalam membuat desain media pembelajaran berbasis *Canva* untuk semua mata pelajaran.
5. Pengetahuan guru membuat ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* sebagai sarana penyampaian materi pelajaran masih terbatas dan perlu ditingkatkan.
6. Sebagian besar guru membutuhkan pelatihan dan panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*.
7. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus fokus pada pengembangan *e-book* panduan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*, menandakan adanya celah dalam literatur yang perlu diisi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tahapan membuat produk e-book panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva*?
2. Bagaimana kelayakan produk e-book panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru?

3. Bagaimana efektifitas *e-book* panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan kompetensi profesional berdasarkan ujicoba kepada guru Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Hasil produk E-book yang digunakan sebagai panduan bagi guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis *Canva*.
2. Menguji kelayakan produk *E-book* panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* berdasarkan penilaian dari pakar materi, pakar media, dan guru.
3. Menguji efektifitas *e-book* panduan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam meningkatkan kompetensi profesional guru Sekolah Dasar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-book* panduan pembuatan media *Canva* yang mudah di akses.
2. *E-book* ini terdiri dari : sampul, kata pengantar, daftar isi, pengertian *Canva*, login menggunakan akun belajar, menu dalam *Canva*, membuat *slide* utama, membuat *opening*, membuat tombol menu, menambahkan animasi, membuat tombol navigasi, membuat *slide* konten, pengaturan *slide*, menautkan *slide*, memasukkan gambar, suara dan video, menautkan dengan *platform* lain, membagikan konten.
3. *E-book* memuat gambar Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*.
4. *E-book* ini berfungsi sebagai panduan yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Canva*.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dalam pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* bagi guru Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti lain

Pengembangan *e-book* panduan pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan *e-book* pada materi lainnya.

b. Guru

E-book panduan pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *Canva*.

