

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa pelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satu pelajaran yang diajarkan disekolah-sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA atau sains adalah upaya sistematis untuk menciptakan, membangun, dan mengorganisasikan pengetahuan tentang gejala alam. Dengan demikian, IPA layak dijadikan sebagai wahana untuk menumbuhkan dan menguatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terus-menerus pada diri siswa di berbagai jenjang pendidikan (Yarmi, 2019).

Pembelajaran IPA pada hakikatnya adalah scientific inquiry, yaitu pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses dan sikap ilmiah. Sehingga di dalam pembelajaran IPA di SMP diperlukan media pembelajaran interaktif, sehingga siswa mengalami atau berbuat dan menemukan pengetahuannya sendiri dengan bimbingan dari guru. Media pembelajaran interaktif diperlukan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran IPA yang diharapkan. Karena pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sari & Fatonah, 2022).

Hasil belajar menjadi fokus perhatian karna merupakan indikator yang secara langsung akan memperlihatkan bagaimana kualitas keluaran produk kurikulum yang bersangkutan. Salah satu indikator pelaksanaan kurikulum adalah bahwa semua program pembelajaran fokus pada tercapainya standar kompetensi yang merupakan ukuran ketercapaian program pendidikan. Untuk itu semua kegiatan pembelajaran haruslah mendasarkan diri pada kemampuan yang harus

dimiliki siswa. Dalam kurikulum, indikator bahwa seorang siswa harus menguasai kompetensi-kompetensi yang telah dibelajarkan (Sari & Fatonah, 2022).

Berlandaskan observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru IPA kelas VII MTs Negeri 2 Medan. Diperoleh informasi bahwa kelas VII MTs Negeri 2 Medan menggunakan Kurikulum Merdeka. Selama proses pembelajaran IPA di kelas terlihat masih rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa di dalam kelas terlihat hanya sebahagian yang aktif sementara sisanya terlihat tidak antusias. Kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Media powerpoint yang digunakan hanya memuat materi ajar saja, belum dilengkapi dengan animasi yang menarik berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan siswa hanya sekedar membaca materi yang ada di powerpoint dan tidak mencoba untuk memahami materi yang dipelajari. Aktivitas belajar yang teramati ketika guru menjelaskan dengan menggunakan powerpoint siswa hanya melihat sekilas, ketika ditanya kembali siswa kelihatan bingung menjawabnya. Dan diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada matapelajaran IPA saat tes memasuki MTs Negei 2 Medan tahun ajaran 2023/2024 hanya 30% yang lulus KKM, nilai KKM mata pelajaran IPA di MTs Negeri 2 Medan yaitu 70. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan jika pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang tergolong sulit, karena 70% siswa MTs Negeri 2 Medan memiliki nilai rata-rata ujian di bawah KKM.

Hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA tingkat SMP/ MTs harus ditingkatkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran IPA dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA harus menarik dan dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran (Nadzif et al., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran yang dapat mereka amati secara audio dan visual (Putra & Negara, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dicari solusi dari permasalahan pembelajaran IPA. Siswa membutuhkan alat bantu belajar tidak

hanya berupa video atau audio, tetapi juga sebagai sumber daya berupa gambar dan suara atau yang disebut media audio visual. Melalui pembelajaran ini diharapkan siswa akan meningkatkan prestasi akademik, ketuntasan aktivitas belajar, motivasi belajar dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Konten audio visual merupakan bagian penting untuk membuat presentasi lebih menarik. Pembuatan konten audio visual membutuhkan pengalaman sendiri, terutama dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Aplikasi alternatif untuk membuat media pembelajaran audio visual adalah canva. Aplikasi canva adalah aplikasi online gratis dan berbayar yang mudah digunakan, bahkan saat mendesain media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi online yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Situs web yang dapat digunakan untuk mengakses canva dapat dilihat di www.canva.com (Rahmatullah et al., 2020).

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, dokumen A4, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, pamflet, sertifikat, diploma, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, penanda, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper, template, pengeditan foto, thumbnail YouTube, cerita Instagram, postingan Twitter, dan sampul Facebook (Tanjung & Faiza, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu juga telah menganalisis kebutuhan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Faiqah & Rukmana, 2022) yang melakukan penelitian dengan media canva yang dilakukan uji t diperoleh nilai thitung 7,249 dan ttabel 2,201 yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Fatonah, 2022) menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang menggunakan media canva data yang diperoleh melalui instrumen tes dan diketahui persentase peningkatan hasil belajar sebesar 5%. Penelitian oleh (Rahmayanti & Jaya, 2020) bahwa terdapat pengaruh media canva dinyatakan berdasarkan uji-t diperoleh nilai thitung 2,99 dan ttabel 1,682 dengan taraf signifikansi 0.05.

Materi wujud zat dan perubahannya merupakan salah materi IPA, khususnya fisika yang bersifat abstrak, sehingga sulit untuk dipahami siswa secara

langsung. Materi wujud zat dan perubahannya adalah materi yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga banyak ditemukan fenomena-fenomena alam yang dapat dikaitkan dengan konsep yang dipelajari siswa. Dengan karakteristik materi yang demikian, maka diperlukan keterampilan proses sains untuk membentuk konsep siswa dalam proses pembelajaran fisika (Sari *et al.*, 2017).

Dalam pembelajaran IPA di MTs Negeri 2 Medan disediakan sarana dan prasarana untuk guru mengajar menggunakan media pembelajaran, dengan adanya proyektor, kabel proyektor, kabel sambung dan kabel HDMI. Dari uraian di atas maka perlu diadakan penelitian mengenai: “Pengaruh Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Wujud Zat dan Perubahannya Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Medan T.P 2023/2024”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru masih belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa.
2. Guru belum sepenuhnya menggunakan sarana pengajaran yang menarik dan beragam.
3. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran *power point* (PPT) sehingga siswa pun mudah bosan.
5. Siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pikiran atau pendapatnya dan takut untuk bertanya.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan diperlukan peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan penelitian dalam memfokuskan penelitian ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan media *canva*.
- 2) Materi pada penelitian ini adalah wujud zat dan perubahannya.

- 3) Subjek penelitian dibatasi pada siswa/siswi kelas VII IPA MTs Negeri Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka dibutuhkan batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan pada semester genap 2023/2024.
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *canva*.
3. Materi yang diajarkan adalah wujud zat dan perubahannya.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan ruang lingkupnya yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah “Apakah terdapat pengaruh media *canva* terhadap hasil belajar IPA materi wujud zat dan perubahannya siswa kelas VII pada MTs Negeri 2 Medan T.P 2023/2024”?

1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *canva* terhadap hasil belajar IPA materi wujud zat dan perubahannya siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan T.P 2023/2024.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi guru, yaitu untuk memberikan gambaran tentang media *canva* yang bisa diterapkan guna meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.
- b. Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran yang menerapkan media *canva* dan meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media *canva* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.