

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengatakan 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 dan masyarakat, bangsa dan negara” (Sofyan, 2019).

Dalam proses pendidikan mencakup kegiatan pembelajaran. Pendidikan dapat ditempuh melalui tiga jalur yaitu: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan aplikasi dari pendidikan formal. Melalui sekolah, siswa disiapkan agar dapat mencapai perkembangan pemahaman suatu kompetensi secara optimal. Seorang siswa dikatakan telah mencapai perkembangan pemahaman kompetensi secara optimal apabila siswa dapat memperoleh pendidikan yang sesuai dengan bakat, kemampuan, dan minat yang dimilikinya.

Ketersediaan media pembelajaran beserta pemanfaatannya juga menjadi masalah yang ditemui dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas membuat para guru mengajar menggunakan media secara minimal. Ketersediaan media pembelajaran juga masih kurang mendapat perhatian di sekolah ini. Buku cetak yang disediakan Madrasah harus dipinjam dari perpustakaan saat akan memulai mata pelajaran dan harus dikembalikan setelah jam pelajaran tersebut selesai. Terbatasnya jumlah buku cetak yang tersedia menjadi salah satu hambatan dalam memaksimalkan proses

pembelajaran. Siswa tidak dapat mengulang dalam membaca dan mempelajari materi yang diajarkan selain Madrasah tersebut. Menurut Febriana (2021) perlu adanya media pembelajaran pelengkap yang dapat membantu peserta didik melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri. media pembelajaran yang digunakan tidak efektif mengakibatkan siswa di SMA Santo Ignasius Medan belum mampu mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Seiring berjalannya waktu pendidikan juga mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan IPTEK di abad ke-21 mendukung proses belajar yang interaktif, untuk menghadapi pembelajaran di abad 21 setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg et al, 2011). Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi dalam lingkungan digital dengan efektif. Ini melibatkan pemahaman tentang teknologi informasi, komunikasi online, serta kemampuan kritis dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bijak dalam dunia digital. Literasi digital penting dalam masyarakat modern karena dunia semakin terhubung secara digital. Literasi digital melibatkan sejumlah teknik membaca dan menulis digital di berbagai bentuk media. Media ini meliputi kata – kata, teks, tampilan visual, grafik gerak, audio, video, dan bentuk multimodal. Ada segudang proses kognitif yang berperan, sepanjang rangkaian dari konsumsi hingga produksi saat pembaca tenggelam dalam konten digital serta teks cetak.

Gilster dalam A'yuni (2015:7) menjelaskan literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk

memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui komputer yang terkoneksi dengan internet. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi lebih ditekankan pada proses berfikir kritis ketika berhadapan dengan media digital. Selain berfikir kritis kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sebuah informasi yang dapat di ambil dari beberapa sumber yang berbeda. Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine untuk mencari informasi yang ada, serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan informasi yang dibutuhkannya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Miliantaro (2022) dengan judul strategi guru dalam meningkatkan literasi pada siswa, kemampuan literasi digital memiliki peran yang penting untuk menunjang keberhasilan dan perkembangan pembelajaran. Menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital siswa dan keterampilan mereka dalam menggunakan TIK merupakan syarat penting untuk keberhasilan kinerja dan pencapaian hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Siswa perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini. Terutama bagi siswa yang baru menapaki dunia pendidikan tingkat awal, dimana aktivitas ilmiahnya lebih tinggi karena perkembangan teknologi. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud adalah dapat memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Literasi digital akan membuat

mahasiswa memiliki pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoax, atau korban penipuan yang berbasis digital

Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan masalah pada hasil belajar siswa SMA Medan kelas XI-IPS, hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah. Hal itu didukung pada tabel rekapitulasi hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Medan di bawah ini :

Tabel 1.1 Rata-Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Swasta Ignasius Medan

Kelas	Jlh Siswa	KKM	Tidak Lulus	Persentase	Lulus	Persentase
Kelas eksperimen	24	75	9	37,5%	15	62,5%
Kelas Kontrol	30	75	10	33%	20	67%
JUMLAH	54		19	35,2%	35	64,8%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai ekonomi dibawah KKM yaitu 19 orang atau 35,2% dari 54 siswa dan yang lulus KKM sebesar 64,8% (35 siswa) dari 54 siswa. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah, Meskipun rata-rata nilai siswanya dikategorikan baik tetapi harus di tingkatkan lagi agar memperoleh hasil yang maksimal. Azura (2020) berpendapat keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar peserta didiknya. Siswa dengan hasil belajar rendah mungkin akan kesulitan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, seperti perguruan tinggi atau universitas yang dapat membatasi kesempatan mereka untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik di masa depan.

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa SMA Swasta SMA Santo Ignasius Medan kelas XI-IPS

mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IPS SMA Santo Ignasius Medan adalah media yang digunakan kurang menarik, peserta didik masih menggunakan buku paket dan media non-interaktif yang biasanya digunakan saat pembelajaran dikelas, ditemukan beberapa kekurangan dari buku paket. Menurut guru, kekurangan buku paket tersebut, yaitu keterkaitan antara materi dalam buku dengan pengaplikasiannya dalam keseharian siswa masih kurang serta isi/materinya sulit dipahami, bahasa yang digunakan sulit dimengerti, tampilannya kurang menarik, dan tidak banyak gambar yang menjelaskan materi, sehingga dapat menyebabkan miskonsepsi. Begitu juga dengan media yang digunakan, materi yang disajikan di dalam media tersebut banyak yang bersifat abstrak, tidak bersifat interaktif dan hampir sama pengaplikasiannya dengan buku paket yang digunakan sehingga guru lebih memilih menggunakan buku paket dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa pun berpendapat demikian, menurut siswa buku paket dan media yang mereka pergunakan sebagai sumber belajar tidak memicu rasa keingintahuan mereka untuk mempelajari materi tersebut lebih dalam, materi yang dipaparkan dalam buku dan media tidak menarik sehingga siswa cenderung merasa bosan mempelajari materi tersebut. Suparno (2013) berpendapat bahwa buku paket terlalu sulit dipahami oleh siswa yang sedang belajar serta dapat menciptakan miskonsepsi karena siswa sulit mengerti isi dari buku tersebut.

Berdasarkan masalah pada hasil belajar diatas dan wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi, maka guru mengharapkan adanya media yang interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media ini dapat berupa

video, animasi, *game*, dan aplikasi *mobile* yang dapat diakses dari berbagai perangkat. Begitupun dengan siswa mengharapkan media pembelajaran yang mereka gunakan lebih menarik dan terhubung dengan dunia nyata, sehingga mereka dapat memahami bagaimana konsep yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketersediaan media pembelajaran beserta pemanfaatannya juga menjadi masalah yang ditemui dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan media belajar berbasis digital yang masih terbatas membuat para guru mengajar menggunakan media secara minimal. Ketersediaan media juga masih kurang mendapat perhatian di sekolah ini. Buku cetak yang disediakan Madrasah harus dipinjam dari perpustakaan saat akan memulai mata pelajaran dan harus dikembalikan setelah jam pelajaran tersebut selesai. Terbatasnya jumlah media digital yang tersedia menjadi salah satu hambatan dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Siswa tidak dapat mengulang dalam membaca dan mempelajari materi yang diajarkan selain di sekolah tersebut. Menurut Febriana (2021) perlu adanya media pembelajaran pelengkap yang dapat membantu peserta didik melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri. Media pembelajaran yang digunakan tidak efektif mengakibatkan siswa di SMA Swasta Ignasius Medan belum mampu mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Salah satu solusi permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis literasi digital.

Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran harus lebih menarik dan menyenangkan agar

peserta didik lebih antusias dalam belajar. Pembelajaran seharusnya memiliki arti sebagai kegiatan yang dilakukan agar terciptanya suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik mau belajar (Darmadi, 2017). Sehingga sebagai pendidik diharapkan mampu membuat atau merancang media dapat dipahami dan dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi yaitu peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Terciptanya suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih menarik tergantung dari media pembelajaran apa yang dipakai dan informasi dari materi yang dipelajari pun dapat tersalurkan kepada peserta didik dengan baik. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada saat ini yaitu google sites. Google Sites merupakan layanan website pribadi ataupun profesional yang bisa digunakan gratis untuk semua orang. Semua orang dapat membuat websitenya sendiri dengan cara yang mudah, cepat, dan hasilnya memuaskan (Nyoto & Sanjaya, 2010). Di dalamnya terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan secara gratis. Google sites dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh pengajar maupun peserta didik sehingga tidak ada batasan waktu dalam menggunakannya. Berbagai fitur di dalam google sites pun dapat menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan google sites media pembelajaran akan lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis sekaligus aktif dalam memecahkan suatu masalah di dalam pembelajaran.

Kondisi permasalahan diatas membuat peneliti berinovasi untuk

mengembangkan media dalam bentuk *Google sites* yang lebih menarik dan interaktif yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran serta dapat menjadi salah satu cara agar siswa menjadi lebih tertarik dan berminat dalam mempelajari materi yang akan dikembangkan.

Peneliti mengembangkan media dalam bentuk *Google sites* dengan model yang dianggap paling sesuai yakni pendekatan *kontekstual teaching and learning* (CTL). Hasil belajar siswa dengan model kontekstual lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan oleh proses pembelajaran konvensional (Aaltje, 2020).

Definisi *google sites* menurut Cholifatul Chasanah (2014), pemilik *blog* www.slideshare.net, *google sites* adalah aplikasi online berbasis *web* secara gratis yang berfungsi sama dengan *Ms.office powerpoint* yaitu membantu dalam presentasi, namun bedanya *google sites* dibuat oleh pihak *google* dan memiliki tampilan yang berbeda dari aplikasi yang sejenis.

Google sites yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pengembangannya. Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Canva* dalam mengembangkan *Google sites* karena aplikasi *Canva* dapat digunakan dengan mudah untuk setiap orang serta bisa menghemat waktu dalam menciptakan desain dalam penampilan pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya. *Canva* memiliki beberapa kelebihan menurut Rosmaini (2019) pertama memiliki keberagaman design grafis, template, animasi, dan juga nomor halaman yang menarik. Kedua, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran karena aplikasi *Canva* mempunyai banyak fitur yang menarik. Ketiga, aplikasi *Canva* memiliki resolusi gambar dan

video yang baik, template yang digunakan untuk membuat *power point* juga dapat dicetak dengan ukuran yang sesuai *power point* dengan otomatis. Keempat, pada aplikasi *Canva* tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gawai.

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi *Canva* ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan *Canva*, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *Canva*, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Google site akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses materi karena media bisa diakses dari berbagai gawai seperti komputer, smartphone, tablet, laptop, atau yang lainnya. Media sendiri ialah modul yang dikemas dalam bentuk elektronik sehingga lebih praktis dan efisien, serta disajikan melalui tampilan animasi, teks, dan gambar Serevina (2018). Media yang dirancang secara sistematis mulai dari metode, petunjuk pembelajaran, batasan-batasan, materi, dan latihan soal dapat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan Media berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat menjadi solusi yang tepat bagi guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini karena Media yang didesain secara menarik dan inovatif yang disertai dengan gambar, animasi, audio pembelajaran dan latihan soal yang langsung mendapatkan umpan balik secara instan dari peserta didik (Hernawan,dkk 2012). Peserta didik

dapat mengakses Media berbasis kontekstual teaching and learning (CTL) melalui berbagai gawai seperti tablet, smartphone, laptop, dan lainnya, Sehingga peserta didik dapat peserta didik melakukan pembelajaran dan pengulangan secaramandiri. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan Media dapat menjadikansiswa lebih aktif untuk menggali pengetahuannya serta belajar secara mandiri (Putra,dkk 2017). Penggunaan Media juga dapat memotivasi siswa untuk belajar karena media memiliki tampilan yang lengkap dengan berbagai media seperti teks, audio, video, animasi, dan gambar dengan pemanfaatan proporsi warna yang menarik (Herawati dkk 2018).

Dalam proses pembelajaran sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa, yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi strategi dan pendekatan yang mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri Oleh karena itu menggunakan pendekatan contextual teaching and learning (CTL). Menurut Nurhadi (2003), pendekatan CTL adalah suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pengembangan ini didasari oleh berhasilnya peneliti terdahulu dalam pengembangan Media, Berdasarkan penelitian Febriana et al (2021) Pengembangan Media berbasis kontekstual dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rincian validasi ahli materi sebesar 99,44%, validasi ahli bahasa sebesar 78%, validasi ahli media sebesar 98,3%, dan validasi ahli evaluasi sebesar 94,36%. Hasil respon peserta didik sebesar 94,5% yang dikategorikan

sangat layak. Selanjutnya menurut hasil penelitian oleh Afrianti dkk, (2019) Penggunaan Media interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata tingkat kevalidan sebesar 93,6% dengan kategori sangat valid, rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 86,73% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rifki, dkk (2015) Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli mendapat kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan nilai 92,85% dan Media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian oleh Dalimunthe (2022) hasil penelitian yang diperoleh yaitu Media pembelajaran memenuhi kriteria valid oleh ahli materi yakni 82,5%, ahli media 89%, ahli integrasi Islam 85%, dan praktisi 82,75%, Media memenuhi aspek usability hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap Media dari 13 aspek penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 87,53%. Menurut Hasil penelitian Martin, et al (2021) Pengembangan Media Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA memperoleh Hasil pretest siswa tersebut memiliki nilai rata-rata 2,86. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 3,00. Hal menunjukkan bahwa rata-rata pada setiap butir pernyataan setelah pembelajaran mengalami kenaikan positif dari rata-rata di setiap butir pernyataan sebelum pembelajaran dan rata-rata total minat belajar siswa sebesar 3,00. rata-rata total sebesar 3,00 berada pada kategori keefektifan 'Sangat Baik'. secara keseluruhan e-modul yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan.

Menurut hasil penelitian Rizali, dkk (2021) dengan judul pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis CoLT di SMA Negeri 5 Samarinda menarik digunakan dan dinyatakan layak oleh ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi dan aspek penyajian “sangat baik” ahli media berdasarkan aspek kualitas gambar, kandungan isi, presentasi informasi penilaian, integrasi media, artistic & estetika, dan fungsi keseluruhan “sangat baik”. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, dkk (2016) dengan judul “Perbandingan model kontekstual dengan model saintifik terhadap hasil belajar” memperoleh hasil bahwa model pembelajaran dengan model Saintifik lebih optimal meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan model pembelajaran Kontekstual.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah setiap alat, baik hardware maupun software sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan Informasi. Guru atau dosen harus mampu menguasai media yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai secara efektif dan efisien (Moto, 2019).

Pentingnya pengembangan media pembelajaran menurut Abas Asyafah (2019) yaitu sebagai berikut:

- a) media pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, b) media pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, c) variasi media pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, d) mengembangkan ragam model sangat penting karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan cara belajar, e) kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran pun beragam dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu dan f) tuntutan bagi

guru profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas profesinya.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis CTL dapat dijabarkan penulis sebagai berikut, pertama media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif akan membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Jika media pembelajaran yang digunakan tepat maka pelaksanaan pembelajaran akan terlaksana dengan baik secara efektif.

Kedua, media pembelajaran yang cocok akan dapat memberikan informasi pengetahuan mengenai materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Setiap materi pembelajaran yang berbeda, guru juga memerlukan media pembelajaran berbeda yang sesuai dengan materi. Media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan Pendekatan Pembelajaran CTL ini sangat sesuai dengan materi statistika sehingga pembelajaran yang dilakukan adalah kontekstual sehingga anak lebih memahami penerapan bangun ruang tersebut dalam kehidupan nyata.

Ketiga, menggunakan media pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran yang monoton akan membuat proses belajar membosankan. Variasi media pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran CTL berbasis literasi digital ini akan memberikan motivasi baru yaitu pembelajaran yang berbasis kontekstual dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan Pendekatan Pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan

kreatifitas dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional sangat berdampak pada minat belajar peserta didik. Sangat pentingnya minat, motivasi dan gairah belajar peserta didik maka sangat penting ada sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi dan gairah belajar peserta didik. Hal ini pertimbangan bagi peneliti, bahwa pengembangan media pembelajaran CTL dengan berbasis literasi digital sangat penting untuk memberikan suasana belajar yang baru sehingga peserta didik tidak bosan untuk belajar matematika.

Keempat, adanya perbedaan karakteristik, kepribadian dan kebiasaan cara belajar peserta didik SMA sangat penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran CTL berbasis digital dengan Pendekatan Pembelajaran pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Sehingga media pembelajaran CTL yang dikembangkan oleh peneliti akan cocok dengan karakteristik, kepribadian dan kebiasaan belajar peserta didik di SMA. Karakteristik, kepribadian dan kebiasaan belajar di SMA yang lebih mengutamakan kontekstual sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis kontekstual. Media pembelajaran CTL adalah media pembelajaran yang berbasis kontekstual dan sesuai dengan pembelajaran di SMA.

Kelima, beragamnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Ketidaktahuan dan ketidakmampuan guru menerapkan media pembelajaran yang cocok dengan materi sangat berdampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti halnya, pembelajaran di SMA Santo Ignasius Medan belum menerapkan media pembelajaran CTL sehingga pembelajaran matematika hanya teori. Guru kesulitan untuk menerapkan media pembelajaran yang berbasis

proyek dan kesulitan dalam merancang perangkat pembelajaran kontekstual. Penting bagi peneliti untuk mengembangkn media pembelajaran CTL sehingga dapat diterapkan oleh semua guru terkhususnya di SMA Santo Ignasius Medan. Dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran CTL berbasis lietasi digital ini sangat penting dilakukan karena media pembelajaran adalah komponen penting untuk keefektifan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Karakteristik pembelajaran di SMA yaitu kontekstual maka sangat membutuhkan model CTL yang berkarakteristik kontekstual.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berinovasi untuk mengembangkan sebuah media yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta St Ignasius Medan T.P 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dari latar belakang di atas adalah:

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dapat dilihat dari presentase jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.
2. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang menyebabkan siswa pasif sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
3. Media belajar yang digunakan peserta didik kurang menarik dan belum optimal dalam membangun pemahaman, mengembangkan rasa ingin

tahu, kreatifitas, kerja sama di setiap pembelajaran dan menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya pada kehidupan nyata.

4. Kurangnya penguasaan guru ekonomi dalam menggunakan media yang berbasis penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga berpengaruh pada proses belajar yang tidak efisien.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah agar penelitian ini menjadi lebih fokus, masalah pada penelitian ini dibatasi pada upaya Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta St Ignasius Medan Semester 2 Tahun Pelajaran 2023/2024 pada Materi APBN.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah :

1. Apakah Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Santo Ignasius Medan.
2. Apakah Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar

siswa kelas XI-IPS SMA Santo Ignasius Medan?

3. Bagaimana interaksi Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IPS SMA Santo Ignasius Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a) Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasilbelajar siswa kelas XI-IPS SMA Swasta Santo Ignasius Medan.
- b) Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Swasta Santo Ignasius Medan.
- c) Untuk mengetahui bagaimana interaksi Media Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Google sitess* dan Moderasi Literasi Digital siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Santo Ignasius.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di SMA Santo Ignasius Medan yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan siswa yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran pendekatan CTL berbasis google sites dengan literasi digital.
- c) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2) Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a) Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran pendekatan CTL berbasis google sites dengan literasi digital.

b) Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa khususnya melalui media

pembelajaran pendekatan CTL berbasis google sites dengan literasi digital.

c) Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran pendekatan CTL berbasis google sites dengan literasi digital. Dan anak dapat tertarik mempelajari ekonomi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

d) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

