

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Menurut (Rahman *et al.*, 2022:2-3) Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 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.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang diperlukan untuk mengembangkan diri dan berkontribusi secara produktif dalam masyarakat. Ini melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar yang mencakup sekolah, keluarga, dan komunitas.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan langkah yang penting dalam menyesuaikan pendidikan dengan tuntutan zaman. Pada kurikulum ini ditandai dengan peralihan dari metode pengajaran tradisional ke metode pengajaran yang lebih fokus ke pengembangan soft skills, kreativitas, dan pembelajaran mandiri. Dalam konteks sekolah kejuruan, program ini lebih menekankan pada penerapan praktis pengetahuan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan persiapan kerja mereka dan mengisi kesenjangan antara pendidikan dan industri kebutuhan. Namun, dalam proses pendidikan, guru terkadang lebih aktif daripada siswa.

Pernyataan ini tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum Merdeka Belajar, sehingga masalah utama dalam pengajaran adalah siswa masih belum mempelajari materi dengan baik dan mengarah ke pada hasil belajar yang buruk. Model pembelajaran yang interaktif, menarik dan tidak monoton sangat diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran khususnya pada capaian pembelajaran agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang tidak monoton dan dapat bermakna bagi siswa adalah model pembelajaran problem based learning (Yulifa *et al.*, 2023:3321).

Model Pembelajaran berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan mengarahkan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan yang dimiliki, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model *Problem Based Learning* meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin,

penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan. Problem Based Learning tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa (Wena, 2020:2).

Dalam Pembelajaran *Problem Based Learning*, perhatian pembelajaran tidak hanya di peroleh dari pengetahuan prosedural dan penilaian tidak hanya di dapatkan melalui tes. Melainkan menilai pekerjaan yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil pekerjaan mereka dan mendiskusikan hasil pekerjaan secara bersama-sama. Penilaian proses dan evaluasi yang sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat digunakan untuk menilai pekerjaan siswa tersebut. Penilaian proses dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat siswa merencanakan pemecahan masalah, menunjukkan pengetahuan dan keterampilan siswa tersebut.

Namun, salah satu kendala dalam menerapkan pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* adalah masalah minat atau perhatian siswa dalam memecahkan suatu masalah. Mengarahkan perhatian siswa pada proses pemecahan masalah adalah langkah yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dengan media yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan media maka akan membangkitkan kemauan dan semangat, membangkitkan motivasi dan merangsang belajar dan memberikan dampak psikologi bagi siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Memusatkan perhatian siswa pada proses pemecahan masalah merupakan langkah penting dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang relevan diharapkan dalam proses pembelajaran, karena media yang inovatif dan kreatif dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi. Namun guru masih kurang melakukan inovasi dan kreativitas dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Guru harus mampu mengajarkan materi manajemen perkantoran dan pelayanan bisnis dengan menarik dan menghibur sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran adalah media Canva. Canva adalah alat desain yang paling lengkap dalam dunia pendidikan dapat digunakan dan dikembangkan sebagai alat pembelajaran audiovisual. Canva sangat direkomendasikan baik bagi pengguna profesional maupun pemula. Salah satu fitur yang paling berguna pada Canva adalah banyaknya template yang mudah digunakan untuk visualisasi data atau informasi, pemasaran, dan bahkan branding. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva selain dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu bagi pendidik dalam mendesain media pembelajarannya, juga dapat menjadi pendukung bagi pendidik dalam menjelaskan materi ajar (Wangi & Bukhori, 2023:3).

Bagi siswa, dengan menggunakan aplikasi canva siswa belajar mendesain dengan kreatif dan ikut mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar mendesain sendiri maupun menggunakan template yang ada kemudian memodifikasinya sesuai dengan tema pembelajaran (Citradevi,

2021:271). Media pengajaran Canva bisa membuat siswa lebih mudah untuk paham terkait materi pelajaran karena media ini didukung dengan tampilan fitur-fitur seperti video, teks, grafik, audio, animasi yang menarik serta dapat disesuaikan terhadap topik materi yang didiskusikan. Media canva memiliki beragam template yang memicu ketertarikan siswa untuk membuat presentasi. Dengan adanya canva, siswa dan guru diberi kemudahan dalam membuat desain materi yang digunakan sebagai sumber belajar dan akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan kewajiban bagi seorang guru untuk aktif dalam mengembangkan dirinya sekreatif mungkin sehingga dapat disajikan pembelajaran yang bermakna, yang dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang pemikirannya serta merangsang peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran baik secara daring atau pun luring.

Menurut (Salsabila & Wolor, 2024:24) hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dievaluasi sesuai dengan kurikulum institusi pendidikan. Hasil belajar merupakan pencapaian yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, kemampuan yang diperoleh siswa setelah melewati kegiatan belajar mengajar, dan merupakan hasil dari interaksi antara tindak belajar oleh siswa.

Menurut (Nabillah & Abadi, 2019:660) Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa adalah pencapaian atau hasil yang diperoleh oleh siswa dalam menguasai suatu materi, keterampilan, atau konsep setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, proyek, presentasi, observasi, dan lain sebagainya. Pencapaian ini mencakup pemahaman materi, penerapan konsep dalam situasi nyata, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan berbagai aspek lainnya yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berbagai faktor seperti siswa, guru, dan kualitas pembelajaran, memengaruhi hasil belajar siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh pendekatan guru dan kualitas pembelajaran sering kali membuat siswa menjadi pasif, lebih banyak menunggu penjelasan guru daripada mencari informasi secara mandiri. Hal ini juga menyebabkan siswa cenderung malas dan kurang mendengarkan penjelasan guru di kelas.

Data observasi hasil belajar khususnya kelas X MPLB 2 dan X MPLB 3, didapat bahwa nilai Ujian Tengah Semester siswa pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran Layanan Bisnis di SMK Swasta Budi Agung, tahun ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Ulangan Harian 1 Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
X MPLB 2	26	75	9 Siswa	37%	17 Siswa	63%
X MPLB 3	28	75	9 Siswa	32%	19 Siswa	68%

Sumber : SMK Swasta Budi Agung

Tabel 1. 2 Daftar Nilai Ulangan Harian 2 Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
X MPLB 2	26	75	7 Siswa	30%	19 Siswa	70%
X MPLB 3	28	75	10 Siswa	36%	18 Siswa	64%

Sumber : SMK Swasta Budi Agung

Tabel 1. 3 Daftar Nilai Ulangan Harian 3 Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
X MPLB 2	26	75	6 Siswa	26%	20 Siswa	74%
X MPLB 3	28	75	9 Siswa	32%	19 Siswa	68%

Sumber : SMK Swasta Budi Agung

Pada Tabel 1 Daftar Nilai Ulangan Harian 1 persentase Siswa kelas X MPLB 2 menunjukkan yang mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 37% (9 siswa), dan persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 63% (17 siswa). Persentase kelas X MPLB 3 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 32% (9 siswa), dan persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68% (19 siswa).

Pada Tabel 2 Daftar Nilai Ulangan Harian 2 Persentase siswa kelas X MPLB 2 Menunjukkan yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 30% (7 Siswa), dan Persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70% (19 siswa). Persentase kelas X MPLB 3 yang Mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 36% (10 Siswa) dan persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 64% (18 Siswa).

Pada Tabel 3 Daftar Nilai Ulangan Harian 3 Persentase siswa kelas X MPLB 2 menunjukkan yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 26% (6 Siswa), dan Persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 74% (20 Siswa). Persentase kelas X MPLB 3 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 32% (9 Siswa) dan persentase siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68% (19 Siswa).

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi dengan guru bidang studi MPLB yang sudah dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan masih ada sebagian permasalahan dalam penerapan pembelajaran MPLB, diantaranya penerapan Kurikulum Merdeka belum dilakukan sepenuhnya oleh pendidik sehingga siswa kurang aktif di kelas, dan berfokus ke buku mata pelajaran, minimnya tingkatan intensitas siswa adalah belajar ditandai dengan siswa sering berbicara kepada teman sampingnya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran.

Integrasi media canva dalam model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran MPLB materi Jenis Pengelolaan Peralatan Dokumen. Bersumber dari latar belakang tersebut, timbul ketertarikan untuk merancang suatu penelitian dengan dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Jenis Peralatan Pengelolaan Dokumen kelas X MPLB di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka berbagai masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran inovatif
2. Pembelajaran bersifat *teacher centered*.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
4. Hasil belajar siswa masih rendah dapat dilihat dari hasil belajar masih di bawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah difokuskan pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Problem Based Learning* pada jenis pengelolaan peralatan dokumen kelas X MPLB, dengan dukungan media pembelajaran Canva.
2. Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar pada materi Jenis peralatan Pengelolaan dokumen kelas X MPLB.
3. Materi yang disampaikan adalah materi Jenis Peralatan Pengelolaan Dokumen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi masalah yang dipaparkan, masalah yang akan diamati dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MPLB Semester genap di SMK Swasta Budi Agung Medan tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Latar belakang diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Jenis

Peralatan Pengelolaan Dokumen Kelas X MPLB di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi terkait dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa Jenis Peralatan pengelolaan dokumen kelas X MPLB di SMK Swasta Budi Agung Medan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya untuk menjadi referensi dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis dalam penelitian ilmiah serta memperoleh data informasi mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar Siswa Jenis Peralatan pengelolaan dokumen kelas X MPLB di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

b. Bagi peserta didik

Untuk mendapatkan pengalaman baru dan untuk mengembangkan hasil belajar yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah dalam rangka untuk mengembangkan hasil belajar siswa khususnya Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar Siswa Jenis Peralatan pengelolaan dokumen kelas X MPLB di SMK Swasta Budi Agung Medan.