

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam tatanan hidup manusia. Pendidikan yang semakin baik diharapkan akan menghasilkan manusia yang berkualitas (Widiyanti dan Yuberti, 2018). Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dimasa yang akan datang maka dibutuhkan suatu ekosistem pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga dapat menghadapi tantangan dan memecahkan problema kehidupan yang akan dihadapi. Namun masalah serius yang dihadapi di Indonesia adalah masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, pendidikan di Indonesia masih berkualitas rendah. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia salah satu penyebabnya adalah banyaknya permasalahan pendidikan yang dihadapi Indonesia (Eko Suncaka, 2023). Permasalahan tersebut digolongkan menjadi dua jenis yaitu permasalahan pendidikan makro yang terdiri dari kurikulum yang membingungkan dan terlalu rumit. Menurut penelitian oleh Suncaka (2023) menyatakan bahwa permasalahan pada pendidikan adalah metode pembelajaran yang monoton, peralatan dan prasarana yang tidak memadai serta kinerja siswa yang buruk.

Berdasarkan permasalahan Pendidikan diatas pemerintah mengeluarkan peraturan pemerintah Republik Indonesia nomer 19 tahun 2017 tetang guru menjelaskan bahwa “ Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional secara holistik harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran sesuai perkembangan zaman”. Maka guru diharapkan

mampu mengelola kelas dengan pemanfaatan metode, model dan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan efisien. Dimana perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan (Ngafifi, 2014). Perkembangan pendidikan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien. (Ryan Gabriel, 2024).

Perkembangan dunia Pendidikan pun semakin maju, seorang guru harus dapat mengikuti sesuai dengan tuntutan zaman. Guru bukan hanya sekedar memberikan materi pelajaran secara konvensional, namun seorang guru harus dapat menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran (Yayu Sri Rahayuningsih, 2022). Teknologi dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif dengan memperkuat interaksi dan komunikasi menjadi lebih lancar dan memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata. Pengintegrasian teknologi didesain untuk meningkatkan keefektifan dan hasil belajar saat pembelajaran dikelas (Ryan Gabriel, 2024). Konten digunakan dalam pembelajaran merupakan refleksi dari pengetahuan yang dibutuhkan siswa. Teknologi dimunculkan melalui media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran, dimana media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkrit konsep – konsep yang abstrak.

Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam dalam pembelajaran yang akan membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil proyek nyata (Suciani, Lasmanawati dan

Rahmawati 2019). Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Anisa muliani (2023) tentang “ Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa” membuktikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Serta penelitian yang pernah dilakukan oleh Suaidiah (2024) tentang Penerapan Model Pembelajaran untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi di SMAN 7 Mataram T.A 2022/2023” membuktikan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem di SMAN 7 Mataram. Selain itu keunggulan *Project Based Learning* adalah dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, kognitif siswa dan psikomotoriknya serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu Pelajaran yang tergolong IPA adalah mata pelajaran Fisika. Pelajaran Fisika mencakup materi – materi yang sering dianggap sulit. Menurut Arafah (2020) menyatakan bahwa sains tidak hanya merupakan sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sejauh ini fisika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena dibutuhkan pemikiran yang lebih untuk mempelajari dan memahaminya. Hal ini juga mengakibatkan fisika menjadi sesuatu yang ditakuti banyak peserta didik dan mahasiswa. Penelitian fisika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas dan kebanyakan peserta didik memandang fisika sebagai ilmu yang sulit karena pelajarannya menuntut penghafalan banyak rumus dan sangat susah untuk menyelesaikan soal – soalnya. Kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal – soal inilah yang mengakibatkan

rendahnya prestasi belajar peserta didik dalam bidang fisika. Kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal – soal fisika dapat diketahui setelah peserta didik diberikan evaluasi berupa tes.

Setelah dilakukan wawancara pada beberapa guru SMKN 3 Medan mengatakan bahwa hasil belajar siswa kelas X mata Pelajaran IPA khususnya Pelajaran Fisika masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil Ujian Fisika semester Genap kelas X SMKN 3 Medan T.A 2023/ 2024.

Tabel 1.1. Hasil Ujian Fisika semester Genap

Kelas X	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah seluruh siswa	Pesentasi kelulusan
X. FKK.2	8	33	25 %
X. APL.3	10	28	35%
X RPL.2	6	33	18 %
Jumlah	24	94	25%

(Sumber : SMKN 3 Medan)

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar Fisika siswa kelas X SMKN 3 Medan masih dibawah rata – rata nilai KKM. Guru tersebut juga menjelaskan kemungkinan faktor penyebab rendahnya hasil belajar Fisika yaitu kompetensi input siswa SMP yang masih rendah, fasilitas sekolah masih kurang memadai saat itu dan kompetensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran masih rendah. Hal lain penyebabnya beberapa guru sudah berusia matang kurang mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang membuat siswa aktif sehingga siswa sering mengalami ngantuk, bosan dan tidak fokus saat pembelajaran. Sesuai perkembangan zaman siswa lebih tertarik pada hal – hal yang berbau teknologi, guru sudah tidak lagi menjadi satu – satunya sumber belajar sehingga guru diharuskan menggunakan teknologi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sementara guru yang ada tidak memakainya. Melalui teknologi

guru dapat menyajikan materi pelajaran lebih kreatif, inovatif dan terkini sehingga dapat menarik minat belajar anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik di SMKN 3 Medan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil angket yang menyatakan bahwa persentasi rata – rata analisis kebutuhan Guru sebesar 80 %. Data ini diperoleh dengan mengisi pernyataan setuju atau tidak terhadap pernyataan yang ditulis pada angket. Analisis kebutuhan guru diberikan kepada 2 orang guru IPAS. Berdasarkan pernyataan yang diberikan kepada 2 orang guru IPAS dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat dibutuhkan pada pembelajaran dikelas. Sedangkan analisis kebutuhan peserta didik diperoleh persentasi rata -rata 95 %, dimana peserta didik diarahkan mengisi jawaban pernyataan ya atau tidak pada pernyataan angket. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan agar meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Media interaktif merupakan suatu platform yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan interaksi antar siswa dan materi pembelajaran. Media dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang memicu partisipasi aktif dan kolaborasi (Ningsih, 2020). Beberapa contoh media interaktif adalah aplikasi mobile, permainan edukatif dan simulasi interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Susanti, 2023). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang dalam suatu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi dan simulasi yang digunakan dalam

pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep – konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools dan memberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajarannya (Deliany, 2019).

Salah satu media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat berbagai desain konten visual untuk website atau blog. Canva juga memiliki berbagai fitur seperti membuat presentasi, membuat video, menyusun infografis, mind map, kolase foto, virtual background, template dan banyak lagi fitur lain yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Canva juga menyediakan fitur virtual class sehingga guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran meskipun dipisahkan oleh jarak dan proses pembelajaran menjadi interaktif. Melalui pemanfaatan media canva diharapkan siswa lebih interaktif saat pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi, minat dan antusias pada pembelajaran. Berdasarkan jurnal penelitian Suryani D (2023) menyimpulkan bahwa memanfaatkan media pembelajaran interaktif Canva dengan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa XII IPA 7 di SMA Negeri 5 Balikpapan. Dan selanjutnya berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Syukur I, Hala Y, Fatmawati (2023) dengan judul “Peningkatan motivasi belajar melalui model *Project Based Learning* berbantuan Media Interaktif Canva.” menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII MIPA.

Berdasarkan paparan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, peneliti perlu menelaah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif canva berbasis *Project Based Learning* sebagai media pembelajaran yang layak, praktis dan efektif digunakan. Metode penelitian desain instruksional Dick & Carey dan

model pengembangan ADDIE sebagai sumber media pembelajaran, sehingga diharapkan peneliti dapat memperoleh hasil yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di SMKN 3 Medan pada mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Maka peneliti membuat judul penelitian ini adalah “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SMKN 3 Medan.**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah – masalah yang berkenaan dengan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar mata Pelajaran IPAS masih rendah.
2. Rendahnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
3. Pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang lazim digunakan seperti media Power Point.
4. Pendidik masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang masih belum relevan.
5. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
6. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis canva berbasis project based learning belum pernah digunakan oleh pendidik khususnya pada mata Pelajaran IPAS di SMKN 3 Medan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa masalah yang ditemui diatas maka dapat disimpulkan yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana kelayakan media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* di SMKN 3 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* di SMKN 3 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS di SMKN 3 Medan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dijabarkan kedalam beberapa tujuan khusus. Tujuan khusus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif canva pada mata pelajaran IPAS di SMKN 3 Medan.
2. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif canva pada mata pelajaran IPAS di SMKN 3 Medan.
3. Untuk menganalisis tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif canva pada mata pelajaran IPAS di SMKN 3 Medan

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar dan dapat terfokus pada tujuan utama maka peneliti membatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang dipakai yaitu media pembelajaran interaktif Canva.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Project Based Learning*
3. Materi pelajaran yang disajikan adalah pada materi kelas X IPAS semester genap yaitu materi Energi dan Perubahannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang memberikan masukan berharga bagi penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dikelas. Dengan demikian diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada mata Pelajaran IPAS.
2. Melengkapi, memperluas, dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan, terutama dalam konteks penerapan teori belajar siberetik. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana konsep-konsep siberetik dapat diaplikasikan dalam konteks pembelajaran, dengan fokus pada dinamika interaksi antara system pembelajaran, peserta didik, dan lingkungan belajar.
3. Memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama, dengan pendekatan menggunakan teori dan metode yang belum dieksplorasi sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperluas cakupan pengetahuan dan memperkaya pemahaman kita tentang topik tersebut melalui

sudut pandang yang berbeda, serta mengidentifikasi potensi kontribusi baru dalam bidang penelitian pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif Canva diharapkan peserta didik dapat lebih semangat belajar, lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

2. Guru IPAS

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran Canva interatif dapat memberikan wawasan baru bagi para guru, khususnya bagi guru yang mengajar mata pelajaran IPAS dalam menyusun pembelajaran yang lebih efektif dan efesien.

3. Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai sumber yang berguna untuk evaluasi dan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat melakukan analisis mendalam mengenai metode pembelajaran yang digunakan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu dalam pengembangan kurikulum yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sertamemfasilitasi pelatihan guru agar lebih kompeten dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Melalui evaluasi berkelanjutan berbasis penelitian, sekolah dapat memastikan bahwa

proses belajar mengajar berjalan dengan optimal dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

4. Peneliti Lainnya

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi berharga bagi peneliti lainnya yang berminat melakukan penelitian mengenai pengembangan yang sejenis. Dengan menyediakan data, temuan, dan metodologi yang komprehensif, penelitian ini membuka peluang bagi para peneliti lain untuk memperluas kajian mereka, menggali lebih dalam tentang topik yang serupa, dan membandingkan hasil penelitian untuk memperkuat validitas temuan. Selain itu, penelitian ini dapat menginspirasi ide-ide baru, membantu peneliti lain menghindari kesalahan yang sama, dan mempercepat perkembangan ilmu pengetahuan di bidang terkait.