

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pemahaman keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya di masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)

Menurut Hidayanti dkk. (2022) hakikat pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar dan terarah untuk membentuk manusia agar berkembang secara menyeluruh, baik dari aspek intelektual, moral, maupun sosial. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembinaan akhlak, penanaman nilai-nilai, serta pembentukan karakter yang bermartabat. Dalam perspektif Ibnu Khaldun, pendidikan menjadi instrumen penting untuk menyiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan kehidupan, memahami lingkungannya, sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan demikian, pendidikan merupakan proses yang holistik, yang tidak hanya menekankan penguasaan ilmu, tetapi juga menumbuhkan kepribadian utuh yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan peradaban.

Penelitian Apriyanti dkk. (2023) menjelaskan bahwa pendidikan sejatinya merupakan wadah penting bagi setiap individu untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Melalui proses pembelajaran, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga kesempatan untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dimilikinya. Dengan demikian, pendidikan berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, serta keterampilan yang bermanfaat, sehingga peserta didik mampu mengarahkan dirinya menjadi pribadi yang produktif, mandiri, dan siap menghadapi dinamika kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan dapat dipandang sebagai ruang strategis yang membantu setiap individu menemukan jati diri sekaligus mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, menurut Omeri (2015) pendidikan bukan hanya bertujuan mencerdaskan peserta didik secara intelektual, tetapi lebih jauh lagi berperan penting dalam membentuk karakter. Melalui proses pendidikan, nilai-nilai moral, etika, tanggung jawab, dan akhlak mulia dapat ditanamkan sejak dini, baik di sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Dengan adanya pendidikan karakter, generasi muda tidak hanya tumbuh menjadi individu yang cerdas dan terampil, tetapi juga memiliki kepribadian yang berintegritas, berdisiplin, serta mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan sikap yang bijaksana. Oleh karena itu, pendidikan sejatinya merupakan sarana utama untuk

melahirkan manusia yang berkarakter dan berperan positif bagi bangsa dan negara.

Selanjutnya, Sulistriani dkk. (2021) menulis bahwa dalam proses pendidikan, peran guru tidak dapat dipisahkan karena merekalah yang menjadi penyampai ilmu sekaligus pembimbing bagi peserta didik. Guru berfungsi bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pengarah yang membantu siswa menggali potensi diri dan menanamkan nilai-nilai yang membentuk karakter. Menurut Sulistriani, peran guru dalam proses pendidikan sangat penting karena tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan pendamping dalam perkembangan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kemudahan belajar melalui tiga aspek utama, yaitu pedagogis, psikologis, dan kognitif. Dari aspek pedagogis, guru membantu siswa memahami materi dengan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai. Dari aspek psikologis, guru menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung agar siswa merasa diperhatikan dan termotivasi. Sedangkan dari aspek kognitif, guru mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan penalaran, dan berani mengemukakan pendapat. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator bukan hanya mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, tetapi juga membentuk karakter, kemandirian, dan kepercayaan diri mereka.

Memaksimalkan peran guru dalam proses mengajar dan mendidik Febriana dkk. (2024) menjelaskan bahwa guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih

jelas, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena mampu membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian, penggunaan media yang tepat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai 43% hingga 91%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan sarana strategis untuk menumbuhkan motivasi belajar, mengurangi kebosanan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal mendukung tercapainya tujuan pendidikan dan sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan dan kreativitas siswa.

Era digital saat ini mendorong semakin banyak guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Menurut Bangsawan (2023) guru tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional seperti papan tulis dan buku teks, tetapi mulai memanfaatkan berbagai media digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Beragam platform digital kini digunakan, seperti PowerPoint untuk presentasi materi, video pembelajaran dari YouTube, Google Classroom untuk pengelolaan tugas dan materi, serta Quizizz dan Kahoot sebagai media kuis interaktif yang menyenangkan. Platform konferensi daring seperti Zoom dan Google Meet juga menjadi sarana utama dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Salah satu media digital yang semakin populer di kalangan pendidik adalah

Canva. Melalui fitur desain yang sederhana namun lengkap, Canva memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran visual seperti infografis, poster, presentasi interaktif, hingga video pembelajaran singkat. Media ini juga membantu guru menyampaikan informasi dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar mereka. Pemanfaatan media digital yang semakin meluas menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan generasi yang telah akrab dengan teknologi.

Era digital sudah banyak melahirkan media ajar yang sangat produktif untuk di jadikan bahan sebagai penyampai materi contoh seperti canva. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk. (2025), berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang,” diketahui bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 52,78 pada pretest menjadi 74,89 pada posttest dengan selisih 22,11 poin, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Dengan hasil yang demikian, maka media yang telah lahir di era digital saat ini sudah dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan seperti canva ini.

Penggunaan canva sebagai media dalam pembelajaran adalah satu inovasi dalam pembelajaran. Karena, sesuai dengan pendapat yang di tulis

Pujiati (2024), bahwa inovasi pembelajaran merupakan suatu pembaruan dalam proses belajar yang lahir dari gagasan baru sebagai hasil dari *learning how to learn* (belajar bagaimana cara belajar), dengan tujuan menciptakan langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Secara sederhana, inovasi pembelajaran dapat dipahami sebagai ide atau gagasan baru yang mendorong terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan efisien melalui penemuan serta penerapan cara baru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapannya, inovasi ini biasanya diwujudkan melalui pengembangan media dan metode pembelajaran yang terus disesuaikan oleh pendidik agar penyajian materi dan strategi pembelajaran menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil kuesioner awal yang disebarakan pada tanggal 29 Oktober 2025 kepada 25 siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan pada mata pelajaran Sistem Pengukuran, diperoleh rata-rata skor sebesar 69,47 yang tergolong dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan selama ini telah memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Namun demikian, nilai tersebut juga mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran belum sepenuhnya optimal dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara mendalam.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru pengampu mata pelajaran sistem pengukuran, guru mengatakan bahwa siswa lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran sistem pengukuran jika materi yang di bawakan oleh guru itu menggunakan media. Karena pembelajaran

pengukuran identik dengan angka dan perhitungan. Jadi apabila pembelajaran sistem pengukuran di jelaskan hanya dengan metode belajar konvensional kemudian di lanjutkan ke tahap persktik, maka siswa sulit untuk mencerna dan memahami cara sistem pengukuran. Inilah yang menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa, karena metode yang di gunakan belum sepenuhnya menarik minat siswa untuk belajar. Pernyataan guru ini sesuai dengan data kusioner yang rata-rata nilainya 69,47. Ini berarti siswa memang lebih tertarik dan lebih cepat memahami pembelajaran dengan menggunakan media.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya dilakukan analisis terhadap media pembelajaran digital untuk mengetahui sejauh mana media yang digunakan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Sistem Pengukuran, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep dan prosedur secara menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Maka peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Pengukuran untuk Siswa Kelas X SMK N 4 Medan”.

Salah satu alternatif media digital yang layak untuk dianalisis adalah media pembelajaran berbasis Canva, yang dikenal memiliki tampilan visual yang menarik, mudah diakses, dan memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif serta interaktif. Melalui

analisis terhadap efektivitas penggunaan media Canva, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana inovasi pembelajaran digital tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih modern dan efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru belum interaktif, sehingga materi sulit dipahami siswa.
- 2) Minat dan motivasi belajar siswa rendah, ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif selama pembelajaran.
- 3) Pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, belum maksimal digunakan oleh guru sebagai inovasi pembelajaran.
- 4) Kurangnya variasi media pembelajaran membuat suasana belajar kurang menarik, sehingga siswa mudah bosan.
- 5) Belum diketahui secara mendalam respon siswa terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran Sistem Pengukuran.
- 6) Belum teridentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan media Canva di kelas.
- 7) Belum terdokumentasikannya secara mendalam bagaimana proses penerapan Canva dalam pembelajaran sistem pengukuran di SMK Negeri 4 Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan yang penulis teliti terfokus dan terarah serta tidak melebar maka penelitian ini di batasi dengan :

- 1) Penelitian hanya difokuskan pada analisis media pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Sistem Pengukuran.
- 2) Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 4 Medan.
- 3) Fokus penelitian hanya mencakup analisis media Canva, respon siswa, serta dampak penggunaannya terhadap motivasi dan hasil belajar.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Pengukuran kelas X SMK Negeri 4 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Pengukuran kelas X SMK Negeri 4 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peneliti untuk menjadi pendidik yang lebih kreatif, meningkatkan kualitas metode

pengajaran, serta membentuk karakter guru yang profesional dalam menjalankan tugasnya.

- 2) Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar serta berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.
- 3) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar, serta menjadi acuan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah.
- 4) Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, laporan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi atau sumber informasi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa di masa mendatang.

