

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemampuan seseorang untuk meraih keberhasilan dalam hidup dapat ditingkatkan melalui informasi, kemampuan, dan nilai-nilai yang dapat ditanamkan melalui pendidikan (Suyitno, 2020). Pendidikan dapat diperoleh melalui tiga jalur, yaitu jalur nonformal, informal, dan formal. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jalur pendidikan formal. Tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah untuk memaksimalkan bidang keahlian yang dimiliki setiap siswa sehingga sebagai warga negara, mereka dapat berkontribusi dalam mengangkat harkat dan harga diri bangsa (Arie Wibowo dkk., 2020). Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan menjadi tenaga kerja yang cakap, memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup.

Dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan siswa menerima pelajaran dari guru karena menurut Syamsiani (2020) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci. Media pembelajaran meliputi cara fisik penyampaian materi dan konten pembelajaran, teknologi perangkat keras, alat komunikasi cetak atau audio-visual, dan teknologi pembawa pesan. Selain kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini untuk membuat materi pendidikan yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori dan aspek praktis pengetahuan produk minuman herbal. *Canva* merupakan salah satu teknologi aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat materi pendidikan.

Salah satu aplikasi terbaru yang memiliki banyak manfaat adalah *Canva*, yang memiliki desain yang menarik. Saat memberikan informasi tentang pembuatan produk minuman herbal, instruktur dapat memanfaatkan media *Canva* dengan sangat baik. Karena media *Canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, musik, foto, grafik, dan konten lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan, media *Canva* dapat membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari dengan lebih mudah. Selain itu, karena desainnya yang menarik secara visual, media *Canva* dapat mendorong siswa untuk berkonsentrasi selama perkuliahan (Tanjung dan Delsina, 2019).

Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan dan Herbal merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang memfokuskan pada pengetahuan dan keterampilan dalam produksi dan pengetahuan berbagai komoditas yang berasal dari sektor perkebunan dan tanaman herbal. Mata pelajaran ini mencakup berbagai aspek, seperti teknik budidaya, proses pengetahuan pasca panen, manajemen kualitas produk, serta aplikasi teknologi dalam mengolah dan mengembangkan produk-produk perkebunan dan tanaman herbal (Hartono, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya jurusan Agribisnis Pengetahuan Hasil Pertanian (APHP) merupakan Jurusan yang mengharuskan siswa aktif mencari informasi terkait pelajaran baik dari kelas maupun dari rumah. Karena agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran, materi yang diberikan harus dipahami. SMK Negeri 1 Berastagi termasuk salah satu lembaga yang unggul dalam prestasi agama dan akhlak serta menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di tingkat nasional dan dunia.

SMK Negeri 1 Berastagi merupakan sekolah kejuruan bidang Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Salah satu pelajarannya yaitu Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan Dan Herbal. Berdasarkan hasil observasi penulis guru bidang studi berdasarkan data Data Kumpulan Nilai (DKN) tahun ajaran 2021/2022, bila dilihat dari ketuntasan belajar siswa kelas XII mata pelajaran produksi pengetahuan komoditas perkebunan dan herbal ada 2 kelas, yang mana kelas Agribisnis Pengolahann Hasil Pertanian (APHP) 1 yang mendapatakan nilai 75-83 sebanyak 10 siswa dengan kriteria “C” dan siswa yang memperoleh nilai 84-92 sebanyak 12 siswa dengan kriteria “B” dan di kelas APHP 2 yang mendapat nilai 75-85 sebanyak 31 siswa dengan kriteria “C” dan yang memperoleh nilai 84-90 sebanyak 2 siswa dengan kriteria “B”. Statistik ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai nilai yang diharapkan, yaitu sangat kompeten (A+). Hal ini diduga karena siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan guru, sehingga menyebabkan menurunnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada pembelajaran Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan Dan Herbal. Tingginya persentasi siswa yang mendapat nilai C pada mata pelajaran Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan dan Herbal dan kurang memahami. Hal ini diduga guru dalam penyampaian materi untuk mata pelajaran Produksi Pengetahuan Komoditas Perkebunan Dan Herbal menggunakan vidio pembelajaran *youtube*, yang vidio tersebut merupana *record* dari *Microsoft Power Point* (PPT). Guru hanya memberikan deskripsi dan gambaran proses besar dan siswa yang ramai

membuat proses penyampaian materi menjadi kurang maksimal. Selain itu, ketika instruktur menjelaskan mata kuliah produktif, mereka merujuk pada pembelajaran vokasional, yang merupakan keterampilan khusus yang diajarkan kepada siswa berdasarkan program kompetensi yang mereka pilih. Mustahil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam topik produksi pengetahuan komoditas perkebunan dan herbal tanpa membahas elemen penting lainnya dari proses pembelajaran di kelas, yang meliputi siswa, guru, dan materi pembelajaran. Memperoleh nilai-nilai yang dibutuhkan dan sangat kompeten serta mencapai hasil praktik yang sukses dapat terwujud melalui keterlibatan yang tepat dari ketiga komponen ini. Agar pesan yang disampaikan benar-benar memenuhi tujuan dan sasaran, instruktur harus menggunakan sumber daya Pembelajaran Berbasis Canva yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Produk Minuman Herbal di SMK Negeri 1 Berastagi”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* dalam materi pengetahuan produk minuman herbal.
2. Kurangnya interaksi siswa dan guru saat pembelajaran
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pengetahuan prosuk minuman herbal
5. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pengetahuan produk minuman herbal.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran dibatasi pada *Canva* dan *Powerpoint*.
2. Hasil belajar dibatasi pada materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Agribisnis Hasil Pertanian dan Herbal (AHPH).

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal yang Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal yang Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*
2. Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*
3. Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengetahuan Produk Minuman Herbal

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alat bantu pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan efisien. Dapat juga digunakan sebagai materi informasi untuk meningkatkan standar pembelajaran dan pendidikan. Bila digunakan dengan cara yang bijaksana dan praktis, materi pembelajaran *Canva* dapat meningkatkan pengajaran yang diberikan guru, serta kualitas pengajaran tersebut dan menyediakan kesempatan belajar yang menarik bagi siswa.