

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mewujudkan manusia yang cerdas, terampil produktif, dan unggul. Oleh karena itu, diperlukan peranan pendidikan dan diharapkan pendidikan yang dilakukan sekarang ini mampu membawa setiap individu ke arah yang maju dan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tetapi pada kenyataannya, peningkatan kualitas pendidikan belum maksimal mencapai ke arah yang diharapkan.

Proses belajar dalam kelas merupakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik untuk ketercapaian kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kegiatan interaksi proses belajar dapat digemari oleh peserta didik.

Dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran peran sosok seorang guru sangat penting. Salah satu keterampilan guru yang diharapkan dalam pembelajaran menentukan media pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik. Tetapi pada kenyataannya, kualitas pendidikan belum maksimal ke arah yang diharapkan dalam meningkatkan

kualitas pendidikan. Oleh karena itu, sosok seorang guru diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan profesional serta terampil dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum sepenuhnya merealisasikan perannya sebagai guru yang profesional dalam mengajarkan materi yang diterapkan di kelas.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu melemahnya proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan, siswa kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Selama ini kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah terfokus pada guru saja, bukan pada siswa, padahal pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran terfokus pada siswa. Dengan melemahnya proses belajar-mengajar dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, mengantuk, dan tidak aktif dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Dan jika metode ceramah ini terus-menerus diterapkan maka semangat siswa untuk belajar akan terus berkurang dan lambat-laun hasil belajar siswa akan menurun.

Selain itu, kurangnya peran guru yang kreatif dalam mengajarkan materi di kelas dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa terganggu. Salah satunya metode yang diajarkan dalam pembelajaran masih menggunakan ceramah sehingga siswa merasa bosan dan aktivitas belajar siswa pasti berkurang sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Aktivitas belajar siswa yang masih rendah merupakan salah satu kendala utama yang

dihadapi oleh setiap guru di sekolah. Dan jika faktor ini tidak di atasi maka semangat belajar dan aktivitas belajar siswa pasti menurun, sehingga dapat berakibat rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan bahwa hasil belajar ulangan harian siswa yang diperoleh di kelas XI IPS semester ganjil tahun pembelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di terapkan di sekolah yaitu 75. Berikut hasil ulangan harian siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan.

Data 1.1 Daftar Ulangan Harian Siswa Kelas XI IIS SMAS GKPI Padang Bulan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Ujian Harian I		Ujian Harian 2	
			Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas	Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas
XI IIS 1	75	31	33%	67%	23%	77%
XI IIS 2	75	31	29%	71%	27%	73%

Sumber : Guru Ekonomi Kelas XI IIS SMAS GKPI Padang Bulan

Berdasarkan Data diatas dapat dilihat bahwa nilai rata rata dari hasil ulangan harian siswa kelas XI IIS 1, XI IIS II, yang memperoleh nilai tuntas yaitu sebesar 69% pada UH 1 dan 77% pada UH 2. Dapat disimpulkan bahwa siswa di SMAS GKPI Padang Bulan masih banyak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam Kurikulum 13 yang di terapkan

di sekolah yaitu 75 sehingga siswa dikategorikan rendah karena sedikit siswa yang bisa mencapai nilai ketuntasan diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari banyaknya faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa(internal) maupun dari luar siswa(eksternal). Salah satu solusi dari permasalahan tersebut yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dengan di dukung media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pengajar akan sangat membutuhkan alat peraga atau media pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswanya. Sebagaimana fungsi dari media pembelajaran menurut Sudrajat yang dikutip oleh Basri dan Sumargono (2018)) dalam bukunya, mengemukakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Melalui media menghasilkan keseragaman pengamatan siswa dalam belajar.
5. Media menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media dapat meningkatkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

7. Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkrit sampai yang bersifat abstrak.

Ada berbagai bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang berkontribusi dalam membantu pembelajaran pada abad 21, salah satunya yaitu pemanfaatan *e-learning* melalui *LMS (Learning Management System)* atau aplikasi yang mendukung pembelajaran lainnya. Ada beberapa LMS yang banyak dipakai pada guru-guru abad 21, *Google Classroom, Moodle, LearnPress, Ruang Kelas, Canva, Sakai*, dan Sebagainya.

Canva sendiri adalah sebuah *platform* daring untuk mendesain grafis merancang berbagai desain kreatif dengan memudahkan penggunaanya dalam mendesain poster, info grafis, hingga presentasi. Semasa pandemi Covid-19, Canva menjadi aplikasi populer yang banyak digunakan untuk untuk mendesain dan bahkan memiliki fitur untuk pendidikan. Untuk itu, banyak lembaga pendidikan yang mengadakan pelatihan mengenai aplikasi canva.

Fitur Canva ini pada awalnya diciptakan untuk membantu guru, siswa, dan sekolah dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh sebagai dampak dari pandemi Covid-19, namun hingga kini fitur canva bukan hanya dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh, namun aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas. Canva menyediakan berbagai macam media yang dapat diakses, seperti membuat resume, poster, slide presentasi, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, planner, penanda buku, bulletin, dan masih banyak lagi. Canva memiliki fitur untuk pengguna

umum atau pengguna untuk pendidikan pada fitur canva for education.

Arsyad (2013) menjelaskan bahwa “Melalui Media Pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mengembangkan kreativitas siswa serta guru dalam menyediakan media pembelajaran”. Penggunaan media canva sebagai media pembelajaran sudah cukup untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kecakapan abad 21 yang memiliki kriteria dalam menciptakan belajar yang variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang memanfaatkan multisumber, variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang memanfaatkan multisumber, pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran, membudayakan kreativitas dan inovasi siswa, hingga media audio serta visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Menurut hasil pengamatan peneliti, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SMA Swasta GKPI I Padang Bulan khususnya mata pelajaran Ekonomi masih dengan metode ceramah sesekali menggunakan media seperti *power point* akan tetapi sangat jarang digunakan dikarenakan fasilitas yang kurang memadai juga. Oleh karena itu digunakan solusi agar pembelajaran dapat berlangsung menarik dengan menggunakan aplikasi canva yaitu memberikan link pembelajaran canva melalui alat elektronik siswa-siswa tersebut seperti handphone. Namun, penggunaan media interaktif menggunakan aplikasi canva belum digunakan oleh guru Pendidikan Ekonomi dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut beberapa siswa mata pelajaran Ekonomi susah dipahami serta kurang

diminati, mereka merasa takut dalam menghadapi mata pelajaran tersebut, alasan ini merupakan salah satu faktor hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan dan kurang sesuai harapan.

Hal tersebut di dukung oleh peneliti terdahulu oleh Pelangi dkk (2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan canva pendidik dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran, mengembangkan keterampilan bekerjasama dan berkreasi, menciptakan pembelajaran berbasis visual sehingga interaksi yang terjalin antar unsur pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari dan Fatonah (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seorang peserta didik dalam konteks belajar untuk mencapai suatu tujuan. Tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar-mengajar tidak hanya mendengarkan guru dalam menjelaskan materi di kelas dan mencatat materi yang dijelaskan oleh guru saja. Semakin banyak aktivitas peserta didik yang dilakukan dalam belajar, maka proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih baik.

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan secara jasmani dan rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar-mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa

merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan aktivitas yang dimaksud yaitu kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya kepada guru, siswa mengajukan pendapat kepada teman sekelas, siswa mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, mampu bekerjasama dengan siswa lain serta senang dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Tanpa adanya kegiatan aktivitas siswa maka proses belajar-mengajar tidak dapat berjalan dengan baik. Aktivitas Belajar tidak hanya tentang menulis saja, namun siswa diharapkan mampu aktif dalam kelas, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan rajin mengerjakan tugas tepat waktu. Namun pada kenyataannya, dari kegiatan belajar-mengajar di SMA Swasta GKPI I Padang Bulan terdapat aktivitas belajar yang masih kurang efektif dikarenakan pengelolaan kelas yang kurang baik, dalam kegiatan proses belajar-mengajar siswa masih tidak aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, masih ada siswa yang malas mencatat materi pelajaran, dan hanya keluar masuk kelas disaat guru sedang menjelaskan atau memaparkan materi pelajaran sehingga membuat proses pembelajaran Hal ini tidak lepas dari bagaimana keterampilan guru dalam mengelola kelas agar pembelajaran kondusif sehingga tercipta kondisi belajar-mengajar yang optimal.

Indikator aktivitas yang dilakukan siswa di kelas seperti: siswa berdiskusi dengan teman, siswa bertanya kepada guru atau teman, siswa menyimak penjelasan dari guru, siswa membuat catatan tentang materi

pelajaran, siswa menanggapi pendapat teman atau guru. Aktivitas merupakan asas yang penting dalam proses belajar-mengajar. Semakin aktif siswa bertanya mengenai materi pelajaran semakin besar peluang siswa untuk memahami materi pelajaran (Asnia, 2023).

Dengan demikian dilakukan penelitian awal untuk mengetahui kondisi aktivitas belajar siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan, peneliti melakukan observasi awal dengan langsung menilai dan melihat bagaimana aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung kepada 70 Siswa sebagai responden. Berikut ini merupakan persentase jumlah siswa yang diberi penilaian terhadap masing-masing item yang dibedakan dengan kriteria YA atau TIDAK.

Data 1. 2 Hasil Pra-Penelitian Aktivitas Belajar

No	Aspek	Ya	%	Tidak	%
1.	Siswa aktif bertanya pada Guru.	32	45%	38	54%
2.	Siswa tidak merasa bosan selama Pembelajaran.	31	44%	39	55%
3.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan serius dan tanggung jawab.	27	38%	43	61%
4.	Siswa memperhatikan dan memberikan pendapat pada pembelajaran.	20	28%	50	71%

Sumber : Data Observasi Awal 2024

Berdasarkan hasil penilaian pada Data 1.2 Aktivitas Belajar Siswa kelas XI IPS SMA SWASTA GKPI Padang Bulan, maka diketahui bahwa sebanyak 54% siswa tidak aktif dalam bertanya pada Guru. Selanjutnya, diketahui

sebanyak 55% siswa merasa bosan selama proses pembelajaran, dan seterusnya.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Wijaya (2015) yang menyatakan bahwa kemandirian dengan aktivitas belajar siswa terdapat hubungan yang signifikan dikarenakan kemandirian sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dan menurut Ningsih dkk (2017) meningkatkan kegiatan belajar mempengaruhi suasana hati, dan aktivitas belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu dikaji lebih dalam dengan melihat respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui bentuk media pembelajaran yang diinginkan peserta didik yang dapat memperbaiki aktivitas belajar dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Canva dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Ekonomi yang diperoleh siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024 masih rendah daripada KKM yang telah ditetapkan.
2. Kurangnya *Aktivitas Belajar* mengakibatkan siswa tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Media Pembelajaran Interaktif *Aplikasi Canva* belum pernah digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini perlu dibatasi agar penelitian ini lebih terarah dan lebih efektifserta mempermudah dalam melaksanakan penelitian. Maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Interaktif yang digunakan adalah *Aplikasi Canva* pada kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Aktivitas Belajar yang diteliti adalah Proses Belajar-Megajar Mata Pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah Nilai hasil Ulangan Harian ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024?
2. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024?
3. Apakah terdapat hubungan antara media pembelajaran Interaktif canva dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol XI IPS SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024

3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran interaktif aplikasi canva dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis bagi peneliti hasil penelitian ini dapat menjadi masukan, referensi, dan tambahan pengetahuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi Canva, Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar di SMA Swasta GKPI Padang Bulan serta dapat menumbuhkan faktor internal dalam diri siswa untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, mampu menambah dan mengembangkan teori melalui kajian teori selama penyusunan karya ilmiah yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi Canva, Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar.
- b. Bagi Institusi Pendidikan/Sekolah, menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang agar dapat menjadi tolak ukur dan identifikasi sejauh mana tingkat *Aktivitas Belajar* di dalam kelas.
- c. Bagi Universitas Negeri Medan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED) dalam menyusun karya ilmiah di masa depan.