

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan bangsa dan negara. Karena pendidikan berperan penting dalam kehidupan bangsa dan Negara. Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bentuk tanggung jawab yang dapat diberikan adalah pendidikan yang ideal. Pendidikan yang ideal di Indonesia mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap perkembangan setiap manusia sesuai zaman, sehingga pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hidup. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah dapat mempengaruhi peningkatan kualitas diri siswa.

Sekolah dianggap sebagai lembaga pendidikan di masyarakat yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, faktanya, banyak kasus di mana pendidikan tidak berjalan sesuai dengan standar yang diharapkan. Berdasarkan angket minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA negeri 1

Lubuk Pakam tentang mata pelajaran ekonomi, pendidikan yang diberikan masih kurang dari yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada table sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri Lubuk Pakam**

Interval	Kategori	Hasil Angket Minat Belajar Kelas XI- 1		Hasil Angket Minat Belajar Kelas XI- 2	
		Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
≥ 32	Sangat baik	6	17,14 %	5	13,88 %
24-31	Baik	7	20,00 %	6	16,66 %
16-23	Cukup	7	20,00 %	7	19,44 %
8-15	Kurang	11	31,42 %	12	33,33 %
≤ 7	Sangat kurang	4	11,42 %	6	16,66 %
	Jumlah	36 orang		36 orang	

Indikator minat belajar :

1. Perasaan senang siswa
2. Ketertarikan untuk belajar
3. Perhatian Siswa
4. Keterlibatan Siswa

Sumber : SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa total hasil angket minat belajar pada mata Pelajaran ekonomi untuk kelas XI-1 dan XI-2, dengan kategori sangat baik sebanyak 11 orang, kategori baik 13 orang, kategori cukup 14 orang, kategori kurang 23 orang, dan kategori sangat kurang 11 orang. Indikator minat belajar yang paling mempengaruhi adalah perasaan tertarik siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh indikator minat belajar.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, terlihat bahwa sebagian besar nilai hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam masih berada di bawah KKM 70. Hasil belajar siswa tersebut ditunjukkan dalam tabel berikut :

Tabel 1. 2 Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tidak Memenuhi Nilai KKM	Jumlah Siswa Memenuhi Nilai KKM
XI – 1	70	36	22	14
XI – 2	70	36	20	16
XI – 3	70	35	19	16
XI – 4	70	34	15	19
Jumlah		141	76 siswa	65 siswa

Sumber : Tim Data SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Dari tabel hasil belajar di atas bahwa secara keseluruhan sebanyak 141 orang siswa untuk kelas XI yang memenuhi nilai KKM jumlah siswa 65 orang siswa, dan yang tidak memenuhi nilai KKM jumlah siswa 76 orang. Dan untuk kelas yang paling rendah hasil belajarnya adalah kelas XI-1 dengan jumlah 22 orang dan kelas XI-2 dengan jumlah 20 orang. Dapat disimpulkan bahwa masih ada nilai siswa, yang berada di bawah nilai KKM 70, sehingga perlu ada tindakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa tersebut.

Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan suatu pendidikan yaitu peserta didik, peran guru, kondisi ekonomi, sarana prasarana, lingkungan dan hal lainnya (Kurniawati, 2022 : 2-3).

Masalah pendidikan di Indonesia, disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, sarana prasarana yang kurang memadai dan rendahnya prestasi siswa. Sarana prasarana merupakan masalah terpenting dalam pembelajaran,

karna tanpa adanya sarana prasarana maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru, maka dapat ditelusuri penyebab masalah terjadinya rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa yang terjadi di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam, disebabkan oleh kurang memadainya sarana prasarana sekolah seperti ketersediaan bahan ajar (buku cetak) yang sangat terbatas dan kurang updatenya bahan ajar yang digunakan. Serta faktor lainnya, guru belum mampu untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif dengan inovatif dan kreatif. Oleh karena itu guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif.

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mewadahinya. Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggarakannya pendidikan yang baik (Wijayanti, 2015: 95). Adapun fungsi bahan ajar bagi siswa yaitu, sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan subtansi kompetensi yang harus dipelajari. Adanya bahan ajar siswa akan lebih tahu kompetensi apa saja yang harus dikuasai selama program pembelajaran berlangsung, Siswa jadi memiliki gambaran skenario pembelajaran lewat bahan ajar (Magdalena., 2020: 322). Bahan ajar dikelompokkan menjadi beberapa kriteria, yaitu : Bahan Cetak (Buku, Modul, LKS, Brosur, *Handout, Leaflet dan Wallchart*); Audio Visual (Video / Film, VCD); Audio (Radio, Kaset, CD / Mp3); Visual (Foto, Gambar, Model / Maket); Multimedia (CD Interaktif, *Computer Based*, Internet).

Bahan ajar dalam bentuk *e-modul interaktif* diharapkan menjadi solusi alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas. *E-modul interaktif* dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memahami materi dengan lebih baik. Pembuatan bahan ajar *e-modul interaktif*, memerlukan aplikasi atau software dalam perancangannya, salah satu software yang dapat digunakan, yaitu Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa template yang tersedia (Irkhamni et al., 2021: 129). Salah satu kelebihan dari aplikasi ini yaitu dapat kita gunakan secara online tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada komputer. Canva mudah digunakan oleh guru untuk membuat *e-modul interaktif* tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Hal ini memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang berkualitas dalam waktu yang relatif singkat.

Bahan ajar *E-Modul interaktif* yang akan diterapkan ini sama halnya seperti *e-modul interaktif* yang dibuat oleh para peneliti sebelumnya, namun yang menjadi pembeda dan keunggulan pada e-modul interaktif ini adalah 1.) pembuatan bahan ajar dibantu oleh aplikasi canva untuk lebih menarik, 2.) setiap indikator materi disediakan rangkuman, lkpd dan video pembelajaran dengan sistem *scan barcode* untuk mengakses materi, 3.) tersedia tombol navigasi atau *hyper link* untuk menuju kehalaman yang diinginkan, 4.) pada tampilan soal

dimunculkan sistem klik soal muncul jawaban yang benar dan jawaban yang salah (*Interactive Answer Feedback System*).

Pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam pembuatan soal untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Soal interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga mendapatkan umpan balik langsung, visualisasi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sistem klik soal muncul jawaban yang benar dan jawaban yang salah (*Interactive Answer Feedback System*) adalah sistem yang memberikan umpan balik langsung kepada pengguna setelah mereka memilih jawaban dalam suatu soal atau kuis. Sistem ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dengan memberikan informasi tentang jawaban yang benar dan salah serta memberikan penjelasan tambahan.

Sistem ini berguna dalam pembelajaran interaktif, di mana pengguna bisa langsung mendapatkan umpan balik setelah memilih jawaban. Dengan adanya umpan balik langsung, pengguna bisa memahami konsep lebih cepat. Dibandingkan dengan metode belajar pasif, sistem ini lebih melibatkan pengguna. Cocok untuk pembelajaran akademik, pelatihan karyawan, atau ujian online. Selain itu membantu pengguna memahami konsep dengan lebih cepat melalui umpan balik langsung, meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui interaksi aktif, mengidentifikasi kesalahan dan memberikan penjelasan untuk meningkatkan pemahaman serta menghindari kesalahan yang sama di masa depan.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdani et al., (2024:1260) hasil penelitiannya yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif lebih mudah ditangkap dan menarik perhatian peserta didik. Kemudian

didukung penelitian yang dilakukan oleh Ruslan, (2023: 1) hasil penelitiannya yaitu penggunaan *e-modul* terbukti untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Harpiani dkk, (2022: 470) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan *e-modul* terbukti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan didukung oleh Idayanti & Suleman, (2024:127) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul sebagai bahan ajar mandiri efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani dkk., (2021: 10), dengan hasil penelitiannya yaitu terdapat kekurangan dalam penelitiannya, yaitu kekurangan perangkat untuk mengakses *e-modul*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Purworejo dkk., (2023: 35) terdapat kelebihan atau kekurangan dalam penelitian, yaitu *e-modul* harus disajikan dalam bentuk cetak.

Berdasarkan penjelasan secara keseluruhan, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bahan ajar untuk mata Pelajaran ekonomi terbatas jumlahnya, serta kurang dilengkapi dengan rangkuman dan soal pembahasan
2. Rendahnya minat belajar siswa
3. Rendahnya hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai KKM

4. Masih terdapat minat belajar yang rendah sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam
5. Belum adanya pengembangan bahan ajar yang bersifat elektronik seperti e-modul dan masih menggunakan bahan ajar cetak dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga perlu untuk dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

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 efektif serta mempermudah dalam pelaksanaan penelitian. Maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-modul* interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam
2. Minat belajar dan hasil belajar peserta didik yang rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam
3. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu ketenagakerjaan .pada mata Pelajaran ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Apakah *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?
3. Apakah *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam
2. Untuk mengetahui keefektivitasan *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.
3. Untuk mengetahui keefektivitasan *E-modul* Interaktif Berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan e-modul interaktif berbantuan canva ini dapat dikembangkan sebagai bahan ajar inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa

b. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, diharapkan lebih inovatif lagi dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga dapat merancang pembelajaran yang lebih baik dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang relevan dan dapat menjadi dasar dalam pembuatan kebijakan atau pengambilan keputusan berbasis bukti
3. Bagi universitas, diharapkan dapat berkontibusi dalam mendorong pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baru.