

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan secara sadar dilaksanakan demi mewujudkan proses dan suasana pembelajaran guna menstimulus pengembangan potensi siswa agar memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara, Suryaman (dalam Widowati, 2023:136). Pendidikan merupakan sebuah usaha dalam mempersiapkan generasi muda guna menyambut serta menghadapi perkembangan zaman era global. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan sebaik mungkin agar menghasilkan sistem pendidikan yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia.

Pendidikan yang efektif sangat membutuhkan penggunaan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang tepat, fatmawati (dalam Hidayat, 2023:2896). Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Di era digital seperti sekarang, teknologi telah memainkan peran yang signifikan dalam transformasi pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis platform digital menjadi semakin relevan dan diperlukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Di era digital seperti sekarang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi dan perkembangan teknologi telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Pendidikan dalam arti luas yaitu semua bentuk pengamalan belajar selama manusia hidup. Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan merupakan pembelajaran yang diselenggarakan diberbagai lembaga penyelenggara pendidikan, Mudyahardjo (dalam Rohayati, Nuryana, dan Wijaya, 2023:242).

Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran terdapat komponen komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar (Rohayati, Nuryana, dan Wijaya, 2023:242). Di Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terus berkembang, meskipun belum merata di seluruh institusi pendidikan.

Digitalisasi pendidikan mengacu pada penggabungan teknologi digital dalam semua aspek pembelajaran, dari penyajian materi hingga evaluasi, dengan menggunakan berbagai jenis perangkat lunak, platform online, aplikasi, dan teknologi lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan efektivitas pengajaran, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar masing-masing individu. Dalam digitalisasi pendidikan, media sangat berperan penting dalam membantu proses

belajar dan mengajar. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hidayat, 2023:2896). Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, foto, gambar, bingkai, grafik, televisi, serta komputer, novita (dalam Hidayat, 2023:2896).

Pemanfaatan berbagai media pembelajaran mempermudah pendidik dalam menjalankan proses pengajaran di ruang kelas. Manfaat yang didapat oleh siswa terasa signifikan ketika media-media ini digunakan untuk mendukung pemahaman materi dan mencapai prestasi belajar yang optimal. Namun, pada kenyataannya, seringkali di lingkungan sekolah, ditemui siswa dengan pencapaian akademik yang rendah (Pratiwi & Meilani, 2018:174). Media merupakan alat yang mampu memperluas kapasitas atau aktivitas manusia dalam menerima informasi secara audio, visual, atau sensorik dalam jangka waktu tertentu. Kehadiran media sebagai alat untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tindakan, termasuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, Nurita (Rahma & Saputra, 2023:168).

Salah satu contoh media pembelajaran yang menarik dengan berbagai gambar ilustratifnya adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain daring yang menyediakan beragam *template* dan alat desain untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran Canva. Salah satunya adalah keberagaman penggunaannya, di mana tidak hanya guru yang dapat memanfaatkannya, tetapi siapa pun dapat

mengaksesnya secara umum dan tanpa biaya. Guru dapat dengan cepat, menarik, dan inovatif dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva. Dalam proses perancangan, pengguna dapat memilih dari berbagai template yang tersedia secara online dan gratis. Selain itu, akses ke media pembelajaran Canva tidak terbatas pada laptop saja, tetapi juga dapat diakses melalui perangkat Android dan iPhone. Fitur penyimpanan otomatis secara online juga tersedia, sehingga pengguna tidak perlu khawatir kehilangan pekerjaan mereka, Masitoh (dalam Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., Hastuti, 2022:408).

Pada era saat ini, pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menggunakan kemajuan teknologi dan meningkatkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Ada kemungkinan besar bahwa dalam proses pengajaran, guru akan memanfaatkan media yang didasarkan pada teknologi. Dengan ketersediaan berbagai perangkat berbasis teknologi di lingkungan sekolah, pendidik secara tidak langsung diharapkan untuk mengintegrasikan alat-alat tersebut dalam proses pembelajaran, Arsyad (dalam Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., Hastuti, 2022:409). Media pembelajaran Canva merupakan alat pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas para pendidik dan memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dengan lebih mudah. Canva memungkinkan pengguna untuk mendesain materi pembelajaran sendiri atau dengan bantuan editor profesional. Aplikasi Canva dilengkapi dengan beragam fitur editing yang menarik, memungkinkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk gambar, presentasi PowerPoint, video, dan teks (Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., Hastuti, 2022).

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis *platform digital Canva* ini juga merupakan solusi dari masalah rendahnya motivasi belajar serta motivasi belajar siswa karena guru masih sering menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi secara lisan atau secara langsung kepada siswa. Namun, metode ini terbukti kurang efektif dalam pembelajaran karena cenderung tidak variatif. Kekurangan utama dari metode ini adalah menyebabkan guru menjadi satu-satunya pihak yang aktif dalam proses pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif, sehingga mereka tidak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam kelas. Di samping itu, guru masih cenderung bergantung pada buku sebagai sumber belajar utama dan panduan bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar siswa tercermin dari pencapaian mereka dalam ujian, tugas, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada pembelajaran mereka (Dakhi, 2020:468). Menurut Sudjana (dalam Dakhi, 2020:468) Domain kognitif berkaitan dengan pencapaian belajar dalam hal kecerdasan intelektual, yang terdiri dari enam dimensi, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Fokus domain ini adalah pada kemampuan berpikir yang sistematis dan logis.

Diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar guna mendukung pembangunan nasional melalui pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas (Hidayat, 2023:2898). Semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan hal

ini, meskipun peran guru menjadi sangat penting karena mereka berada di garis depan dalam membimbing siswa melalui proses belajar mengajar di sekolah. Guru memiliki peran yang aktif dalam mengarahkan dan mengelola proses pembelajaran siswa. Salah satu masalah yang sering timbul dalam pengajaran adalah bagaimana menyajikan materi secara efektif dan efisien agar menghasilkan pencapaian yang maksimal. Selain itu, masalah lain yang sering muncul adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menciptakan lingkungan yang menarik agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan selama proses belajar.

Tabel 1.1 Siswa kelas XI SMA N 6 Kota Jambi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI Fase F1	36
2	XI Fase F2	36
3	XI Fase F3	36
4	XI Fase F4	36
5	XI Fase F5	36
6	XI Fase F6	36
7	XI Fase F7	36
8	XI Fase F8	36

Sumber: Hasil Belajar Semester Ganjil 2023/2024

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kota Jambi. Mayoritas siswa kelas XI yang belajar mata pelajaran Ekonomi tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Data ini didapatkan dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Kota Jambi. Rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas XI SMA pada mata pelajaran ekonomi disebabkan karena kurang termotivasinya siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar tersebut juga disebabkan oleh masih minimnya media yang digunakan oleh guru.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Widowati, 2023) dengan judul “Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil belajar Siswa.” Hasil penelitian tersebut yaitu Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi secara signifikan. Integrasi Canva dalam upaya digitalisasi mata pelajaran Seni Budaya dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti memberikan materi tentang aplikasi Canva kepada siswa untuk menggambarkan cakupan dan tujuan pembelajaran dalam pembuatan poster dan komik, serta menjelaskan konsep, syarat, dan tujuan dalam pembuatan karya tersebut. Selain itu, penerapan Canva juga mencakup demonstrasi fitur dan template yang ada pada aplikasi tersebut, serta meminta siswa untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut melalui sumber-sumber daring seperti YouTube dan Google.

Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk meneliti fenomena yang ada di SMA Negeri 6 kota jambi terkait rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada mata pembelajaran ekonomi. Dengan didukung dengan data dari penelitian terdahulu, perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kota Jambi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar dan mengajar di SMA Negeri 6 Kota Jambi pada mata pelajaran ekonomi, terlihat bahwa prestasi atau hasil belajar siswa masih kurang.
2. Dalam kegiatan belajar dan mengajar di SMA Negeri 6 Kota Jambi pada mata pelajaran ekonomi, guru cenderung memberikan penjelasan atau pendalaman materi dengan cara ceramah yang kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Guru ekonomi yang mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Guru dan siswa belum memanfaatkan teknologi seperti platform canva yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 6 Kota Jambi pada mata pelajaran ekonomi?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 6 Kota Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkuat kajian teoritis tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 6 Kota Jambi.
 - b. Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian-penelitian yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, Semoga studi ini mampu menyumbangkan pengetahuan baru, memperluas pemahaman, serta memberikan

peluang kepada para peneliti untuk mengaplikasikan konsep-konsep dan kajian yang diperoleh dari pengalaman akademis, terutama dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa.

- b. Bagi instansi terkait, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan kepada pihak kampus untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *platform digital Canva* terhadap hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yang digunakan yaitu:

1. Media Pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang dihadirkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran sangat beragam bentuknya, yaitu media pembelajaran berbasis 1) aplikasi atau *Platform* digital, 2) audio, 3) cetak, 4) Audio cetak, 5) proyeksi visual diam, 6) proyeksi audio visual diam, 7) visual gerak, 8) audio visual gerak, 9) objek fisik, 10) manusia dan lingkungan, 11) komputer.

2. *Canva* merupakan sebuah aplikasi atau *Platform* digital yang berfungsi sebagai alat bantu desain grafis. *Canva* memiliki banyak sekali fitur desain yang dapat digunakan untuk mendesain grafis seperti membuat 1) poster, 2) pamflet, 3) presentasi, 4) video, dan 5) animasi sesuai dengan kreatifitas penggunaanya.
3. Hasil belajar merupakan pencapaian atau perubahan yang didapat dari dari proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh motivasi diri sendiri dan faktor lingkungan yang diterima.