

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan mengembangkan kecerdasan, keterampilan, dan kedewasaan emosional siswa agar mampu berperan di berbagai lingkungan sosial. Menurut (Ridho 2024) menyebutkan bahwa “pendidikan mencakup berbagai interaksi di institusi formal, keluarga, dan masyarakat”. Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak dapat digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu.

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana yang di lakukan oleh individu untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat. Dalam dunia pendidikan sangat di perlukan tenaga pendidik yang dapat menyalurkan ilmu kepada peserta didik. Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara

Berdasarkan UU RI No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru adalah posisi yang sangat strategis dalam memberdayakan pembelajaran pada bangsa yang tidak dapat digantikan oleh unsur dan pihak lain dalam kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi khususnya generasi muda untuk meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan dan sumber daya manusia yang baik pada suatu negara

khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia (Pebriyanto 2024). Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Proses pendidikan memang masalah universal, yang dialami oleh setiap suku atau bangsa. Oleh karena itu akan terpengaruh oleh berbagai fasilitas, budaya, situasi serta kondisi bangsa atau suku bangsa tersebut. Dengan demikian akan terlihat adanya perbedaan-perbedaan yang dapat kita ketahui dalam pelaksanaan pendidikan tersebut, namun yang jelas akan kita lihat adanya kesamaan tujuan yakni dalam mendewasakan dan membimbing anak dalam arti anak akan dapat berdiri sendiri di tengah masyarakat luas. Maka setiap individu perlu yang namanya pendidikan yang dapat mendukung dan mengarahkan kehidupan setiap individu tersebut untuk melangkah maju dan bertanggung jawab.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang merupakan unsur mendasar untuk menjadi pondasi pada pencapaian tujuan pendidikan tertentu dan memiliki pedoman penyelenggaraan yang terdapat dalam kurikulum. Kurikulum dapat dikatakan baik jika penerapannya pada kegiatan pembelajaran, siswa mampu mencapai tujuan dan fungsi pendidikan yang diharapkan. Oleh karena itu, pemerintah melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia yang berkualitas dengan mengadakan pembaharuan kurikulum. Cara ataupun upaya untuk mengatasi masalah pendidikan yang sering di hadapai oleh tenaga pendidik yaitu kurikulum. Kurikulum adalah konsep yang fundamental dalam pendidikan, merujuk pada keseluruhan rencana dan pengaturan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 36 menyebutkan bahwa “Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik”. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan

pembelajaran. Oleh sebab itu pemerintah mengembangkan kurikulum yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Undang undang nomor 12 tahun 2024 tentang cangkupan kurikulum merdeka Bab II pasal 2 menyatakan bahwa kurikulum merdeka mencakup kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Kerangka dasar Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 huruf a merupakan rancangan landasan utama dalam pengembangan struktur Kurikulum, sedangkan Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 huruf b merupakan pengorganisasian atas kompetensi, muatan pembelajaran, dan beban belajar. Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada pendidikan karakter dan proses pembelajaran dikembangkan menjadi pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mampu memberikan rangsangan yang menarik. Hal ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah adalah mata pelajaran IPA.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepercayaan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah suatu proses hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat menciptakan suatu ide yang kreatif dalam pembelajaran sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki minat untuk mencapai hasil belajar yang baik dari proses pembelajaran yang di sampaikan oleh seorang guru.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan tingkah laku. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pendidikan, serta sebagai dasar untuk mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, berusaha lebih keras, dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah.

Dalam proses pembelajaran hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya. Hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajar dan suatu pencapaian yang diperoleh dari pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik.

Menurut Lubis and Bahri 2023 Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang menyatakan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Hasil belajar tinggi menunjukkan bahwa siswa berhasil dalam proses pembelajaran, begitu juga sebaliknya. Untuk mencapai hasil belajar yang tinggi perlu kerjasama antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk menggali kompetensi yang dimiliki oleh siswa dalam mengembangkan kemampuannya melalui pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar memberikan banyak pengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dengan begitu seorang guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan supaya siswa mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai

sarana untuk menyampaikan informasi, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, majalah, surat kabar, video, audio, komputer, dan berbagai sumber daya digital lainnya. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menciptakan salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa, dan salah satu media yang dapat mendukung hal itu dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang di tengah-tengah masyarakat terutama peserta didik. Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu manusia di seluruh dunia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari baik dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam suatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop yang dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari (Maritsa et al. 2021).

Ilmu pengetahuan berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan pengetahuan mendasari penciptaan teknologi baru yang menandai kemajuan waktu. Selama ini perkembangan teknologi sudah memasuki tahap digital. Di Indonesia, teknologi mulai digunakan untuk mempermudah pekerjaan di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan (Nurillahwaty 2021).

Dalam pendidikan ataupun dalam kehidupan sehari-hari teknologi sudah berkembang pesat di tengah-tengah siswa dan masyarakat. Maka dalam dunia pendidikan teknologi juga sering digunakan sebagai dasar media dalam menyampaikan pelajaran pada peserta didik. Pemakaian teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan selama berlangsungnya kegiatan belajar dan bahkan cukup membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Pemakaian teknologi pada pelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pokok

bahasan pelajaran pada saat itu. Selain memunculkan minat dan motivasi siswa, teknologi juga dapat memudahkan siswa dalam mengakses pelajaran yang masih belum di pahami pada saat proses belajar.

Salah satu teknologi yang dapat di gunakan dalam kegiatan belajar yaitu aplikasi canva. Menurut Gellysa Urva et al. 2024 Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang *user-friendly* dan dapat diakses oleh siapa saja dalam (Dewilna Helmi et al. 2023). Aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang patut diandalkan di masa kini dan di masa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi canva adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena memudahkan guru dalam mengakses berbagai desain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga aplikasi canva ini mudah di akses oleh siapapun sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya.

Berdasarkan hasil temuan peneliti selama melangsungkan observasi di SMK Negeri 1 Hiliduho adapun permasalahan yang terkait proses pembelajaran IPA, yakni tingkat keaktifan siswa saat mengikuti proses pembelajaran masih tergolong kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru, hubungan timbal-balik atau interaksi antara siswa dengan guru kurang ini terlihat dalam proses pembelajaran, ketika guru memberikan kesempatan bertanya tidak ada respon balik dari peserta didik. Pembelajaran masih berpusat kepada guru ini terlihat ketika proses pembelajaran di kelas semua materi pembelajaran bersumber dari guru.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran mengungkapkan jika permasalahan proses pembelajaran dalam IPA, yakni kecenderungan siswa yang kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru karena pada dasarnya siswa tidak menguasai materi pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa malas belajar dan cenderung berbuat ulah, misalnya bercerita dengan teman sebangku, dan keluar masuk ruang kelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa (N Zai) mengatakan bahwa terkadang guru hanya fokus menjelaskan materi, media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak kreatif sehingga materi yang disampaikan kurang menarik. Selanjutnya hasil wawancara kepada siswa (P Gulo) mengatakan bahwa guru lebih monoton ceramah tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti tanya jawab sehingga siswa terlihat bosan dalam pembelajaran. Jadi dapat di simpulkan bahwa siswa kurang berminat dalam pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru karena pembelajaran yang disampaikan kurang menarik dan materi lebih monoton pada seorang guru. Dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih berkategori kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1.

Rata-Rata Nilai Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Siswa
SMK Negeri 1 Hiliduho

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Nilai Rata - Rata	KKM
2023/2024	Ganjil	XI ATPH	74,78	77
		XI OTKP	70,76	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA di SMK Negeri 1 Hiliduho)

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan perlu solusi yaitu dengan menerapkan salah satu teknologi yaitu aplikasi canva. Memberikan kesempatan untuk siswa belajar lebih aktif, untuk mengembangkan pembelajaran sendiri, lebih mudah memahami materi. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, baik dengan pendekatan macrolearning (kelompok kecil) maupun microlearning (kelompok besar). Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, di antara fitur tersebut adalah tersedianya berbagai tema, template, dan font yang dapat digunakan. Selain menyediakan fitur dan elemen menarik dalam pembuatan slide presentasi, aplikasi Canva juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya

seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul Facebook.

Menurut Yuliana et al. 2023 Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain visual, meskipun tanpa pengalaman desain sebelumnya. Canva memungkinkan siapa saja untuk membuat desain profesional, mulai dari poster, pamflet, hingga konten media sosial. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat mobile (Hp) maupun desktop (komputer), sehingga pengguna dapat berkreasi kapan saja dan di mana saja.

Salah satu keunggulan Canva adalah ketersediaan berbagai template yang dapat disesuaikan, yang memudahkan pengguna dalam menciptakan desain yang menarik. Canva menawarkan dua versi, yaitu gratis dan berbayar, di mana versi gratis sudah menyediakan banyak fitur yang cukup untuk kebutuhan dasar desain. Canva juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung proses desain, seperti kustomisasi teks dan pilihan latar belakang yang beragam.

Aplikasi canva bila dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa tersebut. Salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan pemanfaatan teknologi salah satunya yaitu aplikasi canva dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho”**

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di indetifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru saat mengajar masih menggunakan metode konvesional
2. Tidak ada penggunaan aplikasi canva dalam mendesain pembelajaran pada proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru
3. Materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik
4. Kurangnya respon dari siswa dalam pembelajaran
5. Siswa kurang menguasai materi pembelajaran
6. Pembelajaran hanya berfokus pada guru
7. Hasil belajar siswa tergolong rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indetifikasi masalah yang terlalu luas, peneliti membatasi fokus penelitian yaitu

1. membahas tentang pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif
3. Materi pelajaran IPA tentang klasifikasi tumbuhan lumut

1.4 Rumusan Masalah

untuk memperjelas dan lebih terarahnya masalah yang akan di telitti dalam penelitian ini, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu: apakah ada pengaruh aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah di atas, maka tujuan di lakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi dalam dua aspek utama:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai kontribusi yang penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memberikan saran dan masukan dalam konteks teoritis.

b. Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Sekolah memperoleh masukan dalam penggunaan aplikasi canva didalam proses mengajar yang dapat di gunakan bagi semua mata pelajaran yang akan di ajarkan sehingga kualitas dan mutu sekolah menjadi lebih meningkat.

2. Bagi guru

Guru dapat mengembangkan lebih lanjut lagi tentang penggunaan aplikasi canva di dalam proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga proses pembelajaran dapat menarik perhatian dan adanya minat dalam mengikuti proses belajar.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan melaksanakan penelitian untuk memperoleh pengetahuan baru dan untuk mendapatkan gelar S1.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melaksanakan penelitian selajutnya.