

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dibekali pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, baik dalam metode pembelajaran, kurikulum, maupun media yang digunakan. Inovasi ini menjadi sangat penting agar proses belajar mengajar tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, sistem pendidikan di Indonesia harus selalu berkembang agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasional memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja, terampil, dan kompeten di bidangnya. Khususnya pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, siswa diharapkan mampu memahami berbagai materi teknis yang berkaitan dengan konstruksi, salah satunya adalah materi memahami elemen-elemen struktur bangunan, yang meliputi kolom, balok, fondasi, sloof, dan komponen lainnya. Pemahaman yang kuat terhadap elemen struktur merupakan dasar penting dalam merancang maupun membaca gambar kerja konstruksi secara benar. Materi ini memerlukan pemahaman visual dan konseptual yang kuat, karena berkaitan langsung dengan perencanaan dan pelaksanaan konstruksi.

Namun, berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) pada mata pelajaran DDTKP, khususnya dalam kompetensi memahami elemen-elemen struktur bangunan. Temuan ini diperoleh melalui observasi studi pendahuluan, di mana diketahui bahwa rata-rata nilai siswa berada di bawah 75, yang merupakan batas minimal ketuntasan yang telah ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah dan proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Proses belajar masih dominan menggunakan metode ceramah, buku teks, atau gambar statis, yang tidak mampu menjelaskan struktur bangunan secara visual dan dinamis. Padahal, siswa SMK memiliki kecenderungan belajar secara visual dan praktik, sehingga membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara nyata.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Tugala Oyo masih terbatas. Guru belum banyak memanfaatkan platform digital kreatif seperti Canva yang sebenarnya sangat potensial untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, kurang memotivasi, dan tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Jika kondisi ini dibiarkan tanpa adanya perubahan atau inovasi dalam strategi dan media pembelajaran, maka akan berdampak negatif pada kualitas lulusan SMK, terutama dalam penguasaan kompetensi dasar yang menjadi fondasi utama dalam dunia kerja. Siswa yang tidak memahami struktur bangunan secara baik akan kesulitan dalam melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya, mengalami kendala saat praktik industri, bahkan berisiko rendah dalam kesiapan kerja. Ini tentunya bertolak belakang dengan

tujuan pendidikan vokasional yang menekankan pada keterampilan dan kesiapan kerja secara nyata.

Menurut Chindy (2024), salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan guru menyajikan materi ajar dalam bentuk infografik, ilustrasi teknik, dan presentasi visual yang menarik. Canva bersifat user-friendly dan mendukung pendekatan pembelajaran visual, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

Canva, sebagai salah satu media pembelajaran digital berbasis desain grafis, memungkinkan guru menyajikan materi ajar dalam bentuk infografik, presentasi visual, dan ilustrasi teknik bangunan yang menarik (Hidayat, 2024). Dengan penyajian materi yang lebih kontekstual dan visual, Canva diyakini dapat membantu siswa lebih mudah memahami struktur bangunan yang bersifat abstrak. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas penggunaan Canva di lingkungan SMK, khususnya pada jurusan Teknik Bangunan. Padahal, pendekatan visual seperti ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat teknis dan kompleks (Nurhidayani, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting dilakukan penelitian untuk mengetahui **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tugala Oyo**, khususnya pada materi memahami elemen-elemen struktur bangunan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa SMK saat ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain :

- 1.2.1 Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media statis yang kurang menarik dan tidak interaktif.

- 1.2.2 Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti Canva, dalam menyampaikan materi.
- 1.2.3 Siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep struktur bangunan secara konkret karena minimnya dukungan media visual.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa pada materi memahami elemen-elemen struktur bangunan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo masih rendah dan belum mencapai KKTP, dengan rata-rata nilai di bawah 75.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah adalah :

- 1.3.1 Pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Canva.
- 1.3.2 Rata-rata Hasil belajar siswa pada materi memahami elemen-elemen struktur rata-rata dibawah KKTP 75.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi memahami elemen-elemen struktur bangunan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi memahami elemen-elemen struktur bangunan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung kepada berbagai pihak, yaitu:

- a. Bagi Sekolah

Memberikan rekomendasi pemanfaatan media berbasis teknologi seperti Canva untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dan hasil belajar siswa di bidang keahlian teknik bangunan.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi teknik bangunan secara visual, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami konsep elemen-elemen struktur bangunan secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan melalui tampilan visual yang interaktif.

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi dan dasar untuk melakukan penelitian lanjutan yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital lainnya dalam mata pelajaran teknik maupun bidang kejuruan lainnya.

#### **1.6.2 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya :

- a. Menambah kajian ilmiah tentang efektivitas media pembelajaran berbasis digital, khususnya Canva, dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan dasar teoretis bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat teknis dan abstrak, seperti elemen-elemen struktur bangunan.
- c. Memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik dan teori belajar visual (visual learning) yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta daya serap siswa terhadap materi.