

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan hidup masyarakat suatu negara. Melalui pendidikan, masyarakat dapat memperoleh nilai, pengetahuan, dan sikap yang menentukan keputusannya. Sejalan dengan fungsi dan tujuan sistem pendidikan, yaitu untuk meningkatkan serta mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar dapat bertanggung jawab dalam menyikapi permasalahan yang terjadi menggunakan ide-ide kreatif. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sangat mempengaruhi pola pikir, karakter, serta dapat meningkatkan kontribusi dalam bermasyarakat.

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang fungsi sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkebangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam melaksanakan pendidikan, dapat mengacu pada kurikulum yang berlaku berdasarkan keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pedoman penerapan kurikulum yang sebelumnya menggunakan kurikulum K-13 berubah menjadi kurikulum merdeka. Peralihan kurikulum tersebut tertera pada pernyataan surat keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran yang ditetapkan di Jakarta pada tanggal 22 Juni 2022. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memperkuat karakter dan moral siswa yang pelaksanaannya memberikan kebebasan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran.

Berbeda halnya dengan kurikulum K-13 yang hanya meningkatkan kualitas pendidikan kemampuan siswa dalam berbagai bidang dengan harus mengikuti pedoman yang jelas dan terstruktur.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, terutama dengan memangkas atau menyederhanakan kepadatan konten dilakukan pemisahan antara kerangka kurikulum dan kerangka operasional (Kemendikbudristek, 2021). Kurikulum ini menekankan pada pengembangan karakter dan potensi siswa yang tidak hanya memfokuskan pada kemampuan akademik saja. Sehingga siswa mendapatkan pendidikan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan zaman yang dimana banyak pembelajaran-pembelajaran diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dengan ide-ide kreatif pada setiap pembelajaran, seperti proyek yang diberikan oleh pendidik. Dalam buku kajian pemulihan kurikulum merdeka yang mengutip dari OECD tahun 2020 bahwa di berbagai negara, fleksibilitas menjadi arah reformasi kebijakan kurikulum saat ini. Tujuannya terutama untuk menjadikan kurikulum lebih relevan dan siap merespon dinamika lingkungan dan beragam perubahan serta untuk memberikan ruang untuk pembelajaran sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.

Terdapat beberapa prinsip dalam proses perancangan kurikulum merdeka, yaitu sederhana, mudah dipahami, dan diimplementasikan; fokus pada kompetensi dan karakter; fleksibel; selaras; bergotong royong; memperhatikan hasil kajian dan umpan balik. Pada prinsip proses perancangan kurikulum merdeka, yaitu sederhana, mudah dipahami, dan diimplementasikan memiliki beberapa poin penting salah satunya adalah melanjutkan kebijakan dan praktik baik yang telah diatur sebelumnya. Isi poin dari prinsip tersebut diantaranya adalah kebijakan penguatan literasi teknologi, literasi finansial, kesadaran kondisi lingkungan, pembelajaran sesuai minat, bakat pada jenjang SMA, dan penguatan pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang SD (Kemendikbudristek, 2021).

Merujuk pada poin dari salah satu prinsip di atas yaitu penguatan literasi teknologi. Mengikuti perkembangan zaman yang canggih terhadap teknologi,

pemerintah harus terus mengupdate kebijakan pendidikan. Pada kurikulum merdeka saat ini telah mewajibkan mata pelajaran informatika jenjang SMP dan SMA kelas X, sedangkan untuk kelas XI dan XII menjadi mata pelajaran peminatan. Sebelumnya pada kurikulum kurikulum 2013 mata pelajaran infomatika hanya menjadi mata pelajaran pilihan saja(Kemendikbudristek, 2021). Banyak keterampilan-keterampilan mengenai literasi digital yang harus dipelajari, sebab informatika sudah menjadi kebutuhan penting saat ini. Pada webinar direktorat sekolah dasar 2021 silam yang diselenggarakan Direktorat Sekolah Dasar, salah satu narasumber, Jumeri memaparkan bahwa Kemdikbud terus berupaya untuk terus mendorong dan mengimplementasikan berbagai strategi agar penguasaan literasi digital dapat menjadi sebuah kebiasaan yang baik.

SMA Negeri 14 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka. Dra.Indrianti Pinondang selaku guru mata pelajaran ekonomi mengungkapkan bahwa yang menggunakan kurikulum merdeka saat ini hanya kelas X dan kelas XI saja, sedangkan kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013. Sehingga materi-materi yang disajikan untuk kelas X dan kelas XII dipangkas sesuai dengan ketentuan pemerintah. Fakta yang diungkapkan juga berdasarkan wawancara oleh Ahmad Faqih, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran ekonomi bahwa praktik keterampilan komputerisasi baru dilaksanakan kembali pada tahun ini bersamaan dengan diberlakukannya kurikulum merdeka di SMA Negeri 14 Jakarta yang sebelumnya peserta didik hanya mempelajari teorinya saja. SMA Negeri 14 Jakarta juga sudah melaksanakan program-program yang bersifat kontekstual berupa keharusan mengimplementasikan secara langsung dari program-program yang sesuai dengan ketentuan dari pemerintah.

Berdasarkan hasil observasi proses belajar mengajar di ruang kelas oleh salah satu guru ekonomi di SMA Negeri 14 Jakarta kelas X yang telah diamati oleh praktikan, proses belajar mengajar tersebut kerap menggunakan metode ceramah dan sedikit menggunakan metode diskusi. Menurut Indriaty Pinondang metode pembelajaran pada kelas X yang diterapkan sudah cukup efektif, karena guru dapat menjelaskan secara menyeluruh dan agar sesuai dengan waktu jam mata pelajaran. Namun, menurutnya masih perlu ditingkatkan kembali sistem

belajar mengajar karena beberapa peserta didik masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik pada nilai Ulangan Hariah (UH), Penilaian Harian Bersama (PHB), maupun Penilaian Akhir Semester (PAS). Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, yaitu sekitar 64%. Siswa yang mendapatkan hasil belajar dalam kategori rendah atau dibawah KKM, menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak memahami pelajaran yang dipelajarinya. Masih perlunya peningkatan pada pencapaian hasil belajar tersebut yang mayoritas peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Meningkatnya hasil belajar salah satunya dapat dilihat dari aspek kognitif.

Berdasarkan observasi proses belajar mengajar, media belajar yang digunakan sudah mengikuti perkembangan teknologi berupa Ms. Power Point yang diperlihatkan melalui proyektor. Namun, penggunaan Ms. Power Point tidak selalu digunakan yang dimana masih menggunakan media pembelajaran berupa media cetak seperti buku. Kemudian menjelaskannya dengan cara metode ceramah yang ditulis di papan tulis guna sebagai bahan pencatatan siswa. Hal tersebut membuat peserta didik belajar hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja yang mengakibatkan kurangnya kemandirian belajar pada siswa dan sistem belajar tersebut cenderung monoton. Ruang kelas dirancang untuk memaksa siswa fokus dalam jangka waktu yang lama, maka dari itu pendidik dituntut untuk dapat mengelola kelas secara aktif mencari informasi baru dan membuat rencana inovatif pada proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi agar dapat memupuk perhatian siswa (Lang, 2020).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut segala sektor untuk mengikutinya, tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi berpengaruh terhadap sektor pendidikan, khususnya pada penggunaan bahan ajar yang harus beradaptasi dengan perkembangan tersebut dan menyesuaikan tuntutan zaman. Sehingga dunia pendidikan harus responsif agar tidak ketinggalan zaman (Triana et al., 2020). Melihat hal tersebut, tentunya perlu diakomodirkan dinamika perkembangan zaman yang semakin pesat. Dengan penguasaan teknologi, membantu untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Kebutuhan bahan ajar yang menunjang pembelajaran harus *up-to-date* yaitu salah satunya menggunakan e-modul melalui *smartphone* untuk dikonsumsi oleh baik guru maupun siswa (Azis, 2021). E-modul atau modul elektronik merupakan salah satu bahan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menggunakan e-modul memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak, diantaranya yaitu menggunakan e-modul akan menarik perhatian siswa dengan disajikannya materi berupa gambar-gambar, terdapat *hyperlink* Youtube sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, selain itu juga terdapat *hyperlink* soal latihan menggunakan media platform sebagai evaluasi hasil belajar. Sehingga dengan menggunakan e-modul, pembelajaran akan menjadi lebih interaktif. Modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video dapat berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa (Laili, 2019). Proses pembelajaran yang terjadi apabila menggunakan e-modul menjadi tidak bergantung pada ruang dan waktu, yang artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Azis, 2021). Berbeda halnya dengan modul cetak yang tidak bervariasi, sehingga minat baca siswa sedikit dan hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal. Hal tersebut mengingat karakter siswa berbeda-beda, dimana sebagian besar siswa tidak menginginkan sistem belajar yang monoton.

Berdasarkan wawancara kelas X, sebagian besar siswa kelas X mengatakan bahwa penggunaan modul cetak hanya di kelas saja yang sistem belajarnya secara klasikal, dan mayoritas siswa pun tidak menggunakan modul cetak selain belajar dikelas dengan sistem belajar secara individu kecuali untuk mengerjakan tugas. Namun, pengerjaan tugas yang dilakukan oleh siswa sebagian besar menggunakan internet melalui *smartphone*. Selain itu, siswa mengeluh dengan media cetak yang digunakan pada pembelajaran, bahwa media cetak berisikan materi yang tidak lengkap. Sedangkan penjelasan guru mata pelajaran ekonomi mengajar dengan materi yang tidak ada pada media cetak, namun tetap mengikuti materi pokok sesuai pada media cetak. Ketidaklengkapan materi pada media cetak tersebut dikarenakan menggunakan buku IPS terpadu yang menggabungkan pelajaran IPS menjadi satu kesatuan utuh termasuk salah satunya mata pelajaran ekonomi.

Tampilan desain pada media cetaknya pun tidak menarik perhatian peserta didik untuk menggunakan media cetak tersebut. Melihat para peserta didik lebih menghabiskan waktu bermain gadget, maka dari itu, sebagai pendidik dapat menginovasikan pembelajaran yang melibatkan *smartphone* dengan terdapat beragam platform/aplikasi.

Saat ini sudah semakin banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan e-modul, salah satunya yaitu aplikasi Canva. Berbagai macam fitur tersedia pada aplikasi Canva yang mudah dioperasikan dan memiliki berbagai macam desain yang sudah tidak diragukan lagi. Dengan mudahnya mengakses Canva, dapat mempermudah proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Sehingga hasil desain menggunakan Canva mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap bahan ajar yang sudah dibuat oleh guru (Irkhamni et al., 2021). Aplikasi tersebut dapat memadukan antara desain, video, gambar, teks yang dapat dikemas secara kreatif. Hasil desain dari aplikasi tersebut dapat di *download* dalam bentuk JPEG, JPG, Pdf baik standar maupun kualitas lebih tinggi, dan juga dapat berupa link yang dapat diakses langsung ke dalam aplikasi tersebut. Mengoperasikan aplikasi Canva yang mudah, menjadikan aplikasi tersebut seringkali digunakan sebagai penunjang membuat desain media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan aplikasi tersebut akan membantu siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran (Inayah et al., 2022).

Salah satu materi ekonomi yang membutuhkan penjelasan lebih rinci dan meluas, yaitu lembaga jasa keuangan. Siswa membutuhkan materi yang *up-to-date* dan pengetahuan lebih luas, mengingat lembaga jasa keuangan memiliki kebijakan yang berubah-ubah dan kemungkinan akan menambah lembaga jasa keuangan baru. Hal tersebut guna menambah wawasan siswa lebih dalam mengenai lembaga jasa keuangan sehingga dapat diimplementasikan siswa seperti menabung di bank, dapat mengalokasikan uang, berhemat, dan kebutuhan atau manfaat lain yang berkaitan pada materi lembaga jasa keuangan. Siswa dapat memahami materi dengan dikemas melalui visual berupa modul elektronik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selaras dengan penelitian

Maghfiroh (2017) bahwa materi lembaga jasa keuangan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif berbasis visual, audio visual, komputer, dan internet untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hambatan yang telah dipaparkan melalui hasil pengamatan, maka dapat diketahui bahwa dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Media Visual Menggunakan Canva pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 14 Jakarta”**.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Media Visual Menggunakan Canva pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 14 Jakarta

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pertanyaan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada penggunaan e-modul?

1.4 Tujuan Penelitian

Atas pertanyaan penelitian yang telah diajukan, maka tujuan pada penelitian ini untuk:

1. Mengetahui adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada penggunaan e-modul

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Akademis

Sebagai kajian dalam penelitian di bidang pengembangan media pembelajaran e-modul menggunakan Canva, serta sebagai sarana pengetahuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bagian dari upaya untuk mendukung hasil pembelajaran siswa yang lebih baik melalui media pembelajaran. Serta dapat memudahkan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran materi lembaga jasa keuangan menggunakan Canva guna menarik perhatian siswa.

