

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan bagi suatu negara merupakan hal yang cukup signifikan dalam meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan negara lain. Musyarofah (2021), mendefinisikan pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan nasional, dan merupakan unsur utama dalam pembangunan nasional. Pendidikan sebagai bagian integral dan tidak terpisahkan dari proses penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas, tangguh dan terampil (Arianti & Urrahman, 2025). Pendidikan dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal itu sesuai dengan peraturan pemerintahan republik Indonesia pada Undang-Undang Nomor 28 tahun 1990 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan dasar dan menengah, termasuk sekolah menengah pertama diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bersosialisasi dengan masyarakat dan mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan agar dapat mengikuti Pendidikan selanjutnya (Aminuddin et al., 2024).

Revolusi Industri 4.0 dan society 5.0 membawa dampak yang sangat besar bagi sistem pendidikan saat ini. Perubahan yang semakin cepat ditambah dengan kebutuhan manusia yang semakin kompleks, pendidikan harus diselaraskan untuk menjawab semua tantangan zaman sekarang (Inayah et al.,

2024). Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang menjawab kebutuhan Revolusi Industri dengan menyesuaikan kurikulum baru dengan situasi yang ada. Hal ini sejalan dengan proyeksi bangsa untuk menyambut Generasi Emas Indonesia 2045. Untuk mencapai dan mewujudkan proyeksi tersebut, pendidikan harus menjadi alat utama pembangunan manusia di Indonesia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dimulai melalui proses pendidikan yang mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan psikomotorik (Mardhiyah et al., 2021). Sehingga pendidikan menjadi salah satu prioritas penting agar masyarakat Indonesia bisa berdaya saing.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan pengembangan kurikulum nasional yang bertujuan mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan bernalar kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2023). Kurikulum Merdeka menekankan fleksibilitas pembelajaran melalui penguatan pembelajaran intrakurikuler dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi konsep, mengembangkan kompetensi, serta menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristiknya (Asmarawati, 2022). Selain itu, Kurikulum Merdeka dirancang untuk mewujudkan pembelajaran yang holistik dan kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran pada permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2024), termasuk

dalam pembelajaran Ekonomi yang bertujuan mengembangkan literasi ekonomi, kemampuan berpikir kritis, serta pengambilan keputusan ekonomi yang rasional dan bertanggung jawab.

Pendidikan Ekonomi merupakan mata pelajaran peminatan dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat serta ditujukan bagi peserta didik yang memilih bidang peminatan tersebut (Lakodi et al., 2024). Pembelajaran Ekonomi berfokus pada pemahaman perilaku manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup dengan memanfaatkan sumber daya yang terbatas, sehingga peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep dan teori ekonomi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Safitri & Nagara, 2021). Keberhasilan pembelajaran Ekonomi tercermin dari hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, seperti kemampuan memahami konsep ekonomi, sikap rasional dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan ekonomi, serta keterampilan menganalisis permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah siswa mendapatkan pengalaman ketika mengikuti suatu pembelajaran. Hasil belajar meliputi pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, penghayatan, dan keterampilan (Mahyuddin A., 2022). Standar baik atau tidaknya suatu pencapaian hasil belajar tentu mempunyai standar penilaian tertentu. Berhasil atau tidaknya hasil pembelajaran dapat diketahui jika sudah memenuhi KKM. KKM merupakan tolak ukur selesainya suatu proses belajar mengajar. Nur'ilma

& Hamdani (2025), menyatakan pencapaian hasil belajar sangat penting karena hal ini dapat menunjukkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian pada siswa kelas X SMA, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Ekonomi. Sebanyak 4 dari 5 siswa menyatakan belum memahami konsep-konsep ekonomi secara umum yang berkaitan dengan perhitungan sederhana, analisis masalah ekonomi, serta penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Observasi lanjutan yang dilakukan terhadap seluruh siswa kelas X SMA melalui data nilai hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata siswa hanya mampu menjawab 40,3% soal dengan benar, sementara 59,7% jawaban masih tergolong salah. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya sebesar 25,8%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi Ekonomi dengan baik. Kondisi ini menandakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran Ekonomi, di mana sekitar 79% siswa belum menguasai materi yang diajarkan, sehingga kerap terjadi kesalahan dalam memahami konsep dan mengerjakan soal, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1. 1 . Hasil Belajar Pra Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Benar	Salah	Capaian (%)
XD	42,2	57,8	42,2
XE	38,5	61,5	38,5
Rata-Rata	40,3	59,7	40,3

Sumber : Pra Survey, 2026

Fenomena di atas menunjukkan rendahnya hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X SMA. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah. Penelitian di SMA Negeri 64 Jakarta menemukan bahwa rata-rata nilai Ekonomi siswa hanya mencapai 40,3%, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, yang mengindikasikan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa (Adawiyah & Disman, 2020). Selain itu, sebagian besar siswa juga memiliki kemampuan pemahaman konsep Ekonomi pada kategori rendah hingga sangat rendah (Sherly & Budiwati, 2019). Penelitian lain melaporkan bahwa rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa sebesar 63,60, dengan hanya 16% siswa yang mencapai ketuntasan klasikal, sementara 84% siswa belum memenuhi KKM (Wati, 2024). Hal serupa juga ditunjukkan dalam penelitian Kresnawati (2024) yang mengungkapkan bahwa pada tahap pra-siklus hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, menandakan kondisi hasil belajar yang sangat rendah sebelum dilakukan intervensi pembelajaran. Rahayu et al. (2025) juga menegaskan bahwa hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah dan memerlukan perbaikan melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Siswa sering kali kesulitan memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam memahami materi secara lebih aktif. Menurut Tubagus et al. (2024), saat ini pembelajaran masih bersifat ceramah dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pemecahan masalah dan tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran berbasis masalah, namun implementasinya di kelas X SMA belum optimal. Pembelajaran ekonomi di kelas X masih didominasi metode konvensional, sehingga hasil belajar siswa rendah dan sebagian besar belum mencapai ketuntasan. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam mendorong perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik (Manafe et al., 2022). Oleh karena itu, pemutakhiran media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk mempermudah proses belajar mengajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Menurut Pribadi et al (2021), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini dapat berupa media cetak, elektronik, maupun audio-visual yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret. Media pembelajaran mencakup sarana fisik maupun nonfisik yang

digunakan guru dalam penyampaian materi agar proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan menarik. Media pembelajaran berperan penting sebagai penunjang keberhasilan belajar karena membantu siswa menerima materi secara utuh dan mendorong minat mereka untuk belajar lebih lanjut (Mariyah et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, di mana dalam kegiatan pembelajaran siswa diberikan kebebasan untuk berkreasi dan berinovasi (Febriana et al., 2024).

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Saat ini pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi atau ICT menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan ICT mendukung keterampilan belajar abad ke-21 (Anggraeni & Fitria, 2023). Pada pembelajaran ekonomi, media berbasis ICT sangat dibutuhkan karena banyak materi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Melalui ICT guru dapat menggunakan video pembelajaran, simulasi pasar, aplikasi interaktif, infografis serta Learning Management System (LMS) untuk membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan lebih jelas (Gustiana & Rohmah, 2025). Media pembelajaran berbasis ICT juga membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media ICT dapat mencakup televisi, smartphone, komputer dan jaringan perangkat keras serta berbagai layanan dan aplikasi (Waluyo, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT siswa terdorong untuk lebih aktif mandiri dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Penelitian oleh Surayya et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan ICT yang terencana mampu membantu siswa memahami materi ekonomi dengan lebih baik melalui media visual dan interaktif. Hasil belajar siswa meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Sebaliknya, penelitian oleh Saharudin et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan ICT tidak berpengaruh signifikan terhadap capaian akademik mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan ICT yang belum diimbangi dengan desain pembelajaran yang tepat serta tingkat literasi digital dan motivasi belajar siswa yang beragam. Perbedaan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh ICT terhadap hasil belajar bergantung pada cara penggunaan dan kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi.

Selain penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, faktor lain yang berperan penting dalam menentukan hasil belajar adalah kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, menggunakan cara belajar yang beragam, serta menemukan solusi secara mandiri dalam proses pembelajaran (Ananda et al., 2023). Siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Mereka mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Kreativitas belajar juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berani mencoba strategi belajar yang berbeda

(Rochmiyati, 2022). Pada pembelajaran ekonomi kreativitas membantu siswa memahami materi yang kompleks. Siswa yang kreatif biasanya lebih mudah menyesuaikan diri dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

Penelitian oleh Lutfiani (2021) menunjukkan bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Kreativitas belajar membantu siswa mengatasi kesulitan belajar melalui cara berpikir yang lebih fleksibel dan inovatif. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih mampu mengembangkan potensi dirinya dalam proses pembelajaran. Didukung oleh penelitian Dhoy et al. (2025) yang membuktikan bahwa kreativitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa dengan kreativitas belajar yang lebih baik memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa pemanfaatan teknologi dapat memperkuat peran kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar. Kreativitas belajar menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan belajar siswa ketika didukung oleh penggunaan media dan teknologi pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar siswa telah banyak dikaji dan menunjukkan hasil yang beragam terhadap hasil belajar. Namun sebagian besar penelitian sebelumnya masih terfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika atau pada jenjang pendidikan tertentu sehingga kajian pada pembelajaran ekonomi masih relatif terbatas sehingga menjadi gap dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan media

pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar secara bersamaan terhadap hasil belajar ekonomi masih jarang dilakukan. Objek penelitian pada peserta didik kelas X SMA juga belum banyak diteliti sebagai suatu kebaruan karena pada jenjang ini siswa mulai menghadapi materi ekonomi yang bersifat konseptual. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI.”**

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta. Penelitian ini menekankan pada penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran Ekonomi serta hasil belajar siswa sebagai hasil yang diharapkan dari penerapan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis ICT dan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah dan tinggi?

3. Apakah terdapat perbedaan interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis ICT dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah dan tinggi.
3. Untuk menentukan pengaruh gabungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan dalam pembelajaran Ekonomi, mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi melalui pemanfaatan media

pembelajaran berbasis ICT serta mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam proses belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang inovatif serta mendorong kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan kebijakan dan penyediaan sarana pembelajaran berbasis ICT guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

