

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan disamakan dengan kehidupan, selain itu pendidikan juga merupakan sebuah pengalaman belajar. Pendidikan didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya (Tas'adi, 2014). Pendidikan menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dan sangat penting dalam kehidupan manusia, perkembangan kepribadian serta keterampilan dapat diperoleh dari proses pendidikan, melalui proses pendidikan akan diperoleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (Charli et al., 2019). Pendidikan merupakan salah satu upaya sadar dan sistematis guna mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kepribadian, disiplin diri, spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat dan negara (Nazilah, 2021) melalui pendidikan yang sistematis maka tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2021).

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Nugraha, 2018) dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat mempengaruhi berhasil tidaknya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahman, 2021).

Hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi aspek untuk mengukur keberhasilan belajar bagi guru ataupun peserta didik. Guru dapat menjadikan hasil belajar peserta didik sebagai pedoman penilaian untuk mengukur kemampuan atau prestasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan hasil belajar bagi peserta didik merupakan suatu informasi untuk mengukur tingkat kemampuan atau prestasi belajarnya (Arista et al., 2019). Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar. Menurut Bloom, hasil

belajar dapat diklasifikasikan kedalam tiga aspek yakni aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang dapat dilihat dari beberapa aspek yakni aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Fokus penelitian ini yakni hasil belajar pada aspek kognitif. Bloom revisi menurut Anderson et al (2001) menyusun tingkat hasil belajar kognitif menjadi enam aspek mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Aspek-aspek kognitif tersebut yakni: mengingat (C1) merupakan kemampuan untuk mendapatkan kembali pengetahuan pada masa lampau, memahami (C2) merupakan usaha untuk membuat pengertian dari berbagai macam sumber, menerapkan (C3) merupakan proses kognitif yang menggunakan atau memanfaatkan suatu prosedur, menganalisis (C4) merupakan proses memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan bagian-bagian dari permasalahan tersebut, mengevaluasi (C5) merupakan memberikan penilaian berdasarkan standar dan kriteria yang sudah ada, mencipta (C6) merupakan kegiatan menghasilkan sebuah karya (Gunawan & Palupi, 2016) Hasil belajar kognitif dapat menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik (Ilma et al., 2020).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Darul Fatwa Sumedang melalui beberapa tahap yakni wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran fisika beserta dengan perwakilan peserta didik, kemudian observasi kelas yakni pemberian soal hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran fisika mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018, media ajar/bahan ajar/sumber yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yakni media cetak berupa buku paket, LKS dan modul konvensional kemudian model/strategi/metode yang digunakan yakni masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, guru fisika juga menuturkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah khususnya pada materi elastisitas. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada salah satu peserta didik menyatakan bahwa benar bahan ajar digunakan yakni modul cetak konvensional yang jumlahnya sangat terbatas, kemudian guru lebih didominasi sehingga suasana kelas dan peserta didik cenderung

pasif kemudian metode yang digunakan ceramah dan tanya jawab saja, kemudian kurangnya kegiatan praktikum sehingga peserta didik merasakan pembelajaran yang monoton.

Berkaitan dengan hasil belajar kognitif peserta didik yang masih terbilang rendah dalam kegiatan pembelajaran, ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran masih belum tercapai secara maksimal. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji coba tes yang telah dilakukan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik, soal yang diberikan kepada peserta didik merupakan instrumen tes dari peneliti sebelumnya yakni Rahayu (2022) yang telah divalidasi oleh para ahli. Jumlah soal yang diberikan sebanyak enam butir dalam bentuk pilihan ganda. Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Hasil Belajar Kognitif

No.	Aspek Hasil Belajar Kognitif	Penguasaan	Kategori Penilaian
1.	Mengingat (C1)	36	Rendah
2.	Memahami (C2)	26	Sangat rendah
3.	Menerapkan (C3)	29	Sangat rendah
4.	Menganalisis (C4)	22	Sangat rendah
5.	Mengevaluasi (C5)	17	Sangat rendah
6.	Mencipta (C6)	14	Sangat rendah
<b>Rata-rata</b>		24	Sangat rendah

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Darul Fatwa Sumedang memiliki hasil belajar kognitif tingkat rendah pada materi elastisitas. Terlihat dari hasil rata-rata yang diperoleh setiap aspek memperoleh interpretasi sangat rendah, yang dimana menurut penetapan standar pencapaian kompetensi yang diadaptasi dari tanwey yakni interval 0–40 maka interpretasinya terkategori sangat rendah (Rochman & Hartoyo, 2018). Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik masih belum memiliki hasil belajar kognitif yang baik. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian terkait hasil belajar kognitif yang telah dilakukan diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh (Barus & Sani, 2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Sesuai dengan data observasi, nilai ujian fisika yang dibawah rata rata sebesar 41,4% dari seluruh peserta didik kelas X.

Adapun hasil observasi kebutuhan pengembangan media yang dilakukan kepada peserta didik dengan jumlah responden 25 orang, menyatakan bahwa penggunaan media bahan ajar (modul elektronik) belum diterapkan sepenuhnya pada pembelajaran fisika, padahal kenyataannya media bahan ajar elektronik (modul elektronik) tersebut sangat membantu terlaksananya pembelajaran yang lebih mudah dan menarik. Hasil observasi kebutuhan bahan ajar elektronik diinterpretasikan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Angket Kebutuhan Media

No.	Indikator Pernyataan	Presentasi	Interpretasi
1.	Saya menggunakan media pembelajaran konvensional untuk menunjang pembelajaran fisika.	10%	Tidak setuju
2.	Saya merasa senang ketika belajar fisika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.	92%	Sangat setuju
3.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang menarik.	100%	Sangat setuju
4.	Saya tertarik menggunakan modul elektronik berbasis canva.	96%	Sangat setuju

Berdasarkan Tabel 1.2 menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran fisika ditunjukkan pada tabel sebesar 100%, peserta didik yang tertarik menggunakan modul elektronik berbasis canva sebesar 96% dan peserta didik yang membutuhkan bahan ajar yang menarik sebesar 100%. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan (Yanti & Sumianto, 2021) bahwa kebosanan peserta didik dalam belajar dapat diakibatkan oleh kurang menariknya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik akan membuat peserta didik tidak menyukai pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang menurun akan menyebabkan hasil belajar kognitif peserta didik juga akan menurun, oleh karena itu diperlukan perbaikan dalam pembelajaran fisika supaya tingkat hasil belajar kognitif peserta didik menjadi tinggi. Salah satu caranya dengan menerapkan media pembelajaran modul elektronik berbasis canva.

Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam fitur terdiri dari template, elemen, teks, foto, dan bagan. Canva juga merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Canva dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah serta menyenangkan (Rizanta & Arsanti, 2022). Modul elektronik merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berupa elektronik yang dirancang oleh guru untuk dapat dipelajari secara mandiri dengan bimbingan guru oleh peserta didik yang disajikan secara sistematis, nantinya modul elektronik ini akan dirancang atau dibuat dalam aplikasi canva dengan desain yang menarik juga mudah dipahami oleh peserta didik. Modul elektronik berbasis canva yang menarik juga inovatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Menurut Shoddiq et al (2022) selain media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan juga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif. Model pembelajaran yang menunjang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Gustika et al (2019) karena *discovery learning* dalam pembelajarannya melibatkan beberapa proses yang melibatkan peserta didik untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip) yang dimiliki oleh peserta didik, serta peserta didik didorong untuk aktif belajar, dan guru mendorong peserta didik untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* menurut Sibuea (2019) memiliki enam tahap pembelajaran yakni *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification* dan *generalization*. *Discovery learning* pada pembelajarannya berpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator, sehingga cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fisika materi elastisitas (Shoddiq et al., 2022).

Materi elatisitas terpilih menjadi materi yang akan dipakai dalam pembelajaran menggunakan pengembangan media pembelajaran ini. Kurikulum

2013, materi elastisitas terdapat di kelas XI semester ganjil tingkat SMA/MA. Kebanyakan peserta didik hanya memahami konsep yang ada di buku dengan perumusan yang sudah disediakan, tanpa menyangkut pautkan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Padahal materi elastisitas merupakan materi yang aplikasinya banyak sekali dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berpikir untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul elektronik Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Elastisitas”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dikemukakan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan modul elektronik berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas?
2. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa setelah menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Kelayakan modul elektronik berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi elastisitas.
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa.
3. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa setelah menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat penelitian, yakni sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif khususnya modul elektronik berbasis canva pada mata pelajaran fisika materi elastisitas untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta dapat menjadi tolak ukur bahan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran fisika yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, guru dapat menggunakan modul elektronik berbasis canva ini dalam proses pembelajaran fisika khususnya pada materi elastisitas.

#### **c. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami mata pelajaran fisika khususnya pada materi elastisitas dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

#### **d. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

## **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional berguna untuk menghindari salah penafsiran dan tidak selarasnya persepsi dengan istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian, maka harus dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Modul Elektronik Berbasis Canva**

Modul elektronik berbasis canva merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berupa elektronik yang dirancang oleh guru untuk dapat dipelajari secara mandiri, nantinya modul elektronik berbasis canva ini akan dirancang atau dibuat dalam aplikasi canva dengan desain yang menarik juga mudah dipahami oleh peserta didik. Canva yakni program desain online yang menyediakan bermacam fitur terdiri dari template, elemen, teks, foto, dan bagan. Kelayakan media pembelajaran modul elektronik berbasis canva divalidasi oleh dua (2) orang dosen dan satu (1) orang guru fisika menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan guru fisika yang berupa nilai serta kritik, saran atau masukan.

### **2. *Discovery Learning***

*Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Adapun tahapan pada pembelajaran *discovery learning* yakni *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification* dan *generalization*. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan modul elektronik berbasis canva dengan tahapan model *discovery learning* diukur menggunakan lembar observasi yang diisi oleh tiga (3) orang guru atau observer. Guru menilai sebanyak lima puluh empat (54) kegiatan yang dilakukan baik kegiatan guru maupun peserta didik. Kemudian, ditunjang dengan hasil lembar kegiatan peserta didik (LKPD) yang dikerjakan ketika penelitian berlangsung.

### **3. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dan di evaluasi sehingga menghasilkan nilai tertentu. Penelitian ini menggunakan aspek hasil belajar pada ranah kognitif, tingkatan ranah kognitif yang digunakan menurut Taksonomi Bloom revisi terdiri dari enam aspek antara lain, mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4),

mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Hasil belajar kognitif ini akan diukur menggunakan tes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan tes yang dilaksanakan setelah pembelajaran (*posttest*). Tes disajikan dalam bentuk pilihan ganda (PG) sebanyak dua puluh empat (24) butir soal.

#### **4. Elastisitas**

Elastisitas merupakan materi pembelajaran fisika yang dipelajari peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) di kelas XI SMA/MA semester ganjil. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam Permen No. 37 tahun 2018 yakni pada KD 3.3 Menganalisis sifat elastisitas bahan dalam kehidupan sehari-hari, dan 4.3 Melakukan percobaan tentang sifat elastisitas suatu bahan berikut presentasi hasil percobaan dan pemanfaatannya.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Perencanaan penelitian ini berangkat dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Darul Fatwa Sumedang, dilakukan berbagai kegiatan seperti wawancara kepada guru, dan peserta didik kemudian dilanjutkan dengan observasi kelas yakni pemberian angket dan soal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi awal terkait pembelajaran dan mengenai ketercapaian hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil studi pendahuluan berupa wawancara kepada guru menghasilkan jawaban bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari menggunakan metode ceramah dan penugasan, kemudian penggunaan media pembelajaran yakni media cetak berupa buku paket, LKS dan modul konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada salah satu peserta didik menyatakan bahwa benar kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran menggunakan media cetak.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi kelas pemberian soal mengenai hasil belajar kognitif peserta didik pada materi elastisitas masih tergolong dalam kategori rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurang terlatihnya peserta didik dalam menjawab soal dengan aspek hasil belajar pada pembelajaran fisika. Terlebih hasil angket respon peserta didik menunjukkan kegiatan belajar masih menggunakan media konvensional yakni menggunakan buku paket yang menyebabkan

ketidakmampuan untuk menstimulasi peserta didik agar aktif belajar dan mencegah terjadinya miskonsepsi dalam penguasaan konsep fisika serta mengaktualisasi diri dalam menuangkan pendapatnya. Solusi dari permasalahan ini yaitu perlunya inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan menarik serta dapat diakses dengan mudah.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan modul elektronik berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang dapat diakses melalui *smartphone*. Pengembangan sebuah modul elektronik memiliki peran penting untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Modul elektronik digunakan untuk melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri. Modul elektronik akan dibuat menggunakan aplikasi canva yang berisi konten materi. Setelah penjabaran materi, diberikan LKPD untuk membantu peserta didik lebih memahami materi yang disajikan. Selain materi dan LKPD, modul elektronik yang dibuat berisi kumpulan latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran yang dibuat interaktif agar peserta didik tidak jenuh saat mengerjakan latihan soal. Evaluasi pembelajaran yakni berupa link yang akan langsung terhubung ke *google form*.

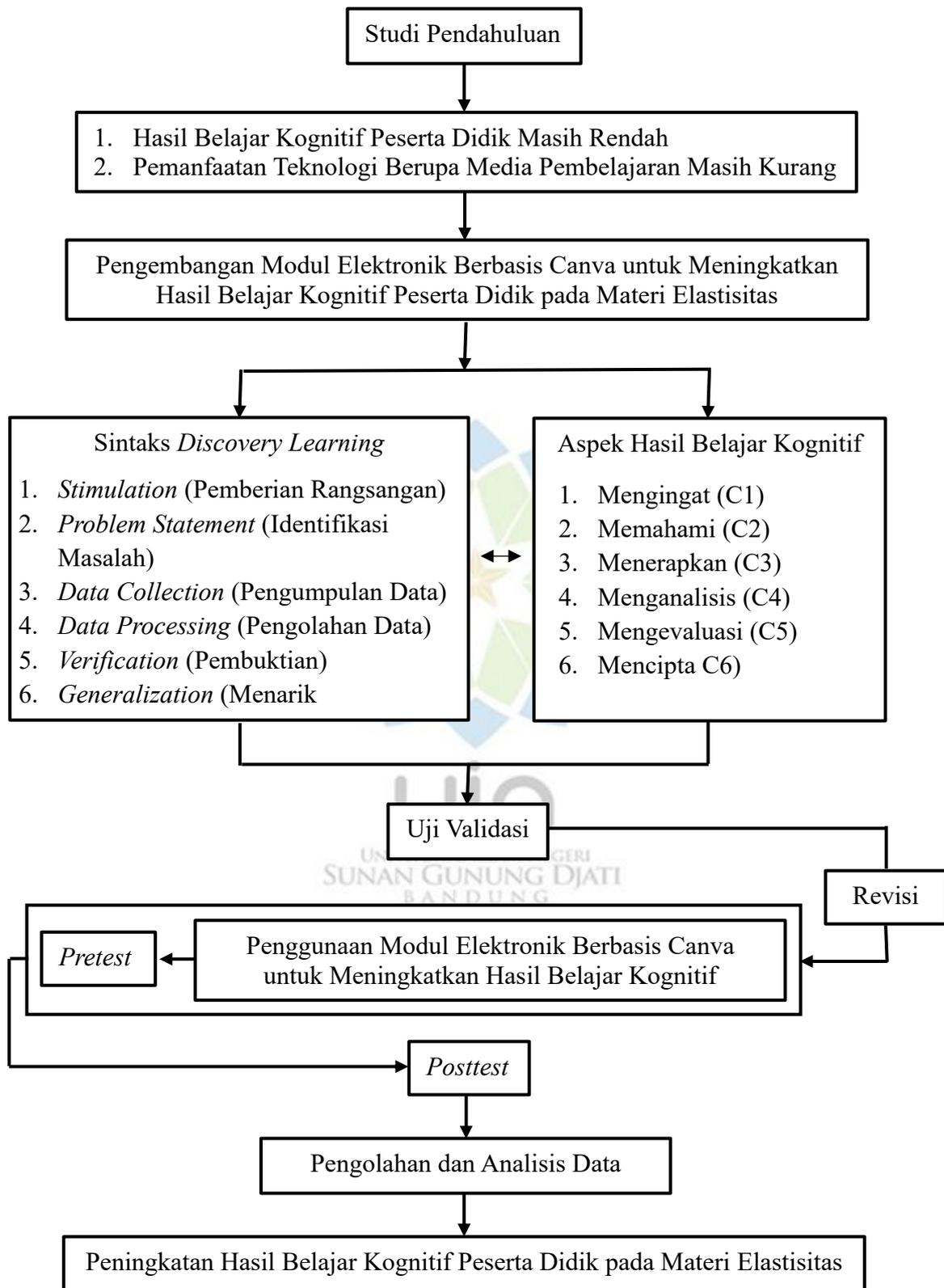
Modul elektronik berbasis canva dikembangkan menggunakan bantuan *software* canva setelah itu di *convert* menjadi file berupa PDF yang mudah untuk digunakan dan diakses oleh peserta didik. Modul elektronik ini di dalamnya terdapat teks, gambar dan video yang dapat menarik belajar peserta didik. Kelebihan penggunaan modul elektronik yakni modul elektronik merupakan bahan ajar yang mudah dikontrol oleh pengguna, penerapan modul elektronik memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mantap meski perlahan, modul elektronik dapat memancing peserta didik untuk aktif belajar, dan adanya penggunaan modul elektronik dapat meningkatkan rasa tanggung jawab untuk mengatur dan mendisiplinkan dirinya serta dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan diri sendiri (Purwaningtyas & Hariyadi, 2017). Modul elektronik berbasis canva menggunakan model pembelajaran *discovery learning* menurut Sibuea et al (2019) memiliki enam tahap pembelajaran yakni *stimulation*,

*problem statement, data collection, data processing, verification dan generalization.*

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dan di evaluasi sehingga menghasilkan nilai tertentu. Penelitian ini menggunakan aspek hasil belajar pada ranah kognitif, tingkatan ranah kognitif yang digunakan menurut Taksonomi Bloom revisi terdiri dari enam aspek antara lain, mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Hasil belajar kognitif ini akan diukur menggunakan tes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan tes yang dilaksanakan setelah pembelajaran (*posttest*).

Hasil analisis kebutuhan dan permasalahan tersebut, dirancang berbagai macam instrument dan produk untuk diimplementasikan. Permasalahan tersebut yakni penggunaan bahan ajar digital atau modul elektronik berbasis canva. Pertama dilakukan validasi instrument dan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis canva kepada setiap validator. Selanjutnya dilakukan revisi, jika sudah sesuai dengan kriteria maka dilakukan implementasi kepada peserta didik untuk mendapatkan data kuantitatif kemudian data diolah dan dianalisis secara hipotesis dengan statistik terakhir dilakukan evaluasi apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar kognitif pada materi elastisitas atau sebaliknya. Alur pengembangan modul elektronik berbasis canva ini lebih mengedepankan untuk mengajak siswa secara aktif mengaitkan materi dalam pengalamannya atau pada dunia nyata (Purwaningtyas & Hariyadi, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian

## G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah di paparkan di atas, hipotesis yang dibangun pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan setelah menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa.

Ha : terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan setelah menggunakan modul elektronik berbasis canva pada materi elastisitas di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa.

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk menunjukkan perbedaan dan persamaan antara hasil penelitian yang lain dengan penelitian yang akan dicapai oleh peneliti. Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, ditemukan beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian terkait pengembangan modul elektronik berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nillofa Ende et al (2022) dengan judul *“Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”* menyatakan bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli materi dapat diketahui hasil penilaian oleh validator 1 dengan nilai persentase 89,3% sehingga dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar. Dan validator 2 dengan nilai persentase 89,3% sehingga dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli media dapat diketahui hasil penilaian oleh validator 1 dengan nilai persentase 97,3% sehingga dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar. Validator 2 dengan nilai persentase 88% sehingga dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dinnisa & Sulistyowati (2022) dengan judul *“Pengaruh E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Terhadap Siswa Minat Belajar Rendah”* menyatakan bahwa

minat belajar matematika siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada materi Kekongruenan dan Kesebangunan. Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Sari (2022) dengan judul *“Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti”* menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis canva khususnya pelajaran ekonomi pada materi perkoperasian dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar di kelas dan sangat menarik untuk dijadikan suatu bahan ajar. Dan hasil pengujian kelayakan bahan ajar berdasarkan anggapan dari ahli materi yang memperoleh skor 92,7% yang dikategorikan sangat layak, dari ahli media pertama memperoleh skor 92,5 % yang dikategorikan sangat layak, sedangkan dari ahli media kedua memperoleh skor 93,6 % yang dikategorikan sangat layak, dari peserta didik memperoleh skor 97,4 % yang dikategorikan sangat tertarik untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun dirumah.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Pemimaizita (2022) dengan judul *“Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi Man 1 Bungo”* mengungkapkan bahwa e-modul berbasis canva untuk materi barisan layak digunakan untuk proses pembelajaran. E-modul berbasis canva yang dikembangkan berdasarkan validasi oleh validator dinyatakan valid dan berdasarkan analisis hasil uji coba dinyatakan praktis dan efektif. E-modul berbasis canva yang valid, praktis, dan efektif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng et al (2021) dengan judul *“Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”* mengungkapkan bahwa analisis kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan *“Sangat Layak”* sehingga E Modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa dinyatakan *“Sangat Praktis”* sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Analisis keefektifan E Modul Berbasis Canva Digital yang diperoleh dari hasil

soal evaluasi siswa termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” sehingga E Modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Irkhamni et al (2021) dengan judul “*Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik*” mengungkapkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika berupa e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi templat yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika berupa e-modul yang menarik pula. Dengan adanya e-modul yang menarik, maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran Matematika.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Tanama et al (2023) dengan judul “*Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI*” mengungkapkan bahwa pengembangan bahan ajar E-Modul menggunakan pendekatan saintifik, desain yang menarik dan dilengkapi dengan soal- soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) membuat semangat belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Dapat di peroleh nilai dari E-Modul dengan menggunakan aplikasi Canva sangat efisien dalam meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Khulaifiyah et al (2022) dengan judul “*E-Modul dengan CANVA Apps untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa*” mengungkapkan bahwa pelatihan pembuatan E-Modul pembelajaran interaktif menggunakan Canva Apps yakni dapat membantu guru dalam mengoptimisasi kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan inovatif dalam rangka menghadapi pendidikan 4.0 dan society 5.0 nantinya.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Laili et al (2019) dengan judul “*Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*” mengungkapkan bahwa ia berhasil mengembangkan aplikasi android berisikan modul digital pembelajaran fisika berbasis *discovery*

*learning* untuk digunakan peserta didik agar dapat melakukan pembelajaran secara mandiri melalui *smartphone*.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Harahap (2020) dengan judul “*Pengembangan E-Modul Project Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif*” mengungkapkan menghasilkan e-modul *Project Based Learning (PBL)* yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan peserta didik. Hal ini ditandai dengan hasil belajar kognitif peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* yang memperoleh nilai ketuntasan klasikal terkategori efektif.

Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu secara jelas diinterpretasikan ke dalam Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nillofa Ende et al, (2022)	Perancangan dan pembuatan e-modul interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika	Modul elektronik berbasis canva	Mata pelajaran dasar listrik dan elektronika
2	Dinnisa & Sulistyowati, (2022)	Pengaruh e-modul interaktif berbasis canva pada materi kekongruenan dan kesebangunan terhadap siswa minat belajar rendah	Modul elektronik berbasis canva	Materi kekongruenan dan kesebangunan, minat belajar siswa
3	Fitriani & Putri Mayang Sari, (2022)	Pengembangan e-modul pelajaran ekonomi berbasis canva pada materi perkoperasian kelas x ips di sman 1 cerenti	Pengembangan modul elektronik berbasis canva	Materi perkoperasian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Pemimaizita, (2022)	Pengembangan e-modul berbasis canva pada pembelajaran matematika di masa pandemik covid-19 siswa kelas xi man 1 bungo	Pengembangan modul elektronik berbasis canva	Pembelajaran matematika
5	Wilujeng et al, (2021)	Pengembangan e-modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar	Pengembangan modul elektronik berbasis canva	Manfaat hewan bagi manusia siswa
6	Irkhamni et al, (2021)	Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik	Pengembangan modul elektronik berbasis canva	Pembelajaran matematika, minat belajar peserta didik
7	Tanama et al, (2023)	Pengembangan e-modul sejarah indonesia dengan aplikasi canva untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas xi	Pengembangan modul elektronik berbasis canva	Meningkatkan semangat belajar siswa
8	Putri & Suryanti, (2022)	E-modul dengan canva apps untuk mendorong kemandirian belajar siswa	Modul elektronik berbasis canva	Mendorong kemandirian belajar siswa
9	Siregar et al, (2020)	Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran	Modul digital fisika berbasis <i>discovery learning</i>	Project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		instalasi motor listrik		
10	Muliyati et al (2018)	Pengembangan e-modul <i>project based learning</i> (pbl) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif	Modul elektronik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif	<i>Project based learning</i> (pbl)

Berdasarkan penelitian terdahulu, hal yang menjadi kesamaan dengan penelitian terdahulu yakni pengembangan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis canva, karena dapat kita rasakan bahwa dengan adanya modul elektronik berbasis canva ini pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik dan inovatif. Selain itu, yang menjadi perbedaan sekaligus keterbaharuan pada penelitian ini yakni modul elektronik berbasis canva dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi elastisitas.

