

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 memiliki fokus besar pada rasionalitas dan sistematis sebagai hal yang melatarbelakangi filsafat postmodernisme. Berkaitan dengan hal tersebut, belakangan mulai lahir teknologi informasi dan komunikasi dengan *e-learning* (Pohan, 2019). Perkembangan pada abad ke-21 memiliki berbagai pengaruh di berbagai sendi kehidupan salah satunya pada bidang Pendidikan. Relevansi terhadap kegiatan belajar mengajar pada abad 21 merupakan tuntutan bagi setiap pendidik dan peserta didik pada berbagai tingkatan pendidikan (Putri, 2019). Teknologi memberi beragam pilihan produk untuk dijadikan sarana pembelajaran diiringi dengan fitur yang canggih, menarik, dan atraktif.

Pembahasan mengenai persiapan terkait pembelajaran masa depan menurut OECD Learning Compass 2030 salah satunya menekankan kepada kebutuhan agar siswa dapat belajar untuk mencari dan menemukan arah mereka sendiri mengenai cara yang bermakna dan bertanggung jawab atau disebut juga dengan agen siswa dengan fondasi inti berupa kemampuan literasi dan numerasi, kemampuan sosial dan emosional, kesehatan, literasi digital, dan literasi data (OECD, 2019).

Berdasarkan peta jalan pendidikan Indonesia 2020-2035, pendidikan Indonesia memiliki visi untuk membangun rakyat Indonesia untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila. Terdapat sepuluh strategi utama pada merdeka belajar salah satunya adalah membangun sekolah/lingkungan belajar masa depan: aman dan inklusif, memanfaatkan teknologi, kolaboratif, kreatif, dan sistem belajar berbasis pengalaman (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Perlunya media

yang dapat digunakan untuk mengembangkan skill pelajar abad ke-21. Menurut Harari (2018) skill abad ke-21 tersebut, diantaranya: literasi data, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, empati, kemandirian, *mental resilience*, dan *global citizenship*.

Beragam kemudahan yang diberikan oleh teknologi berpotensi untuk dimanfaatkan pada beragam sector salah satunya pendidikan. Teknologi dapat menunjang proses pembelajaran dengan penerapannya pada materi ajar maupun media ajar. Media pembelajaran sebagai komponen penunjang keberhasilan pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Media yang merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran harus bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Kualitas pada suatu media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang efektivitas pembelajaran (Mila et al., 2021).

Pembelajaran sebagai salah satu proses perolehan pengetahuan dan keterampilan memerlukan berbagai sumber untuk belajar. Hasil belajar pada proses pembelajaran menurut Riana (2012) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: belajar secara sadar dengan diikuti motivasi untuk mendapatkan pengetahuan secara permanen, hasil belajar diperoleh secara bertahap bukan instan ataupun spontan, dan belajar dengan interaksi yang bersifat manusiawi seperti komunikasi antar siswa dengan guru. Dalam berkomunikasi, media pembelajaran berperan untuk menghubungkan interaksi dua arah atau lebih.

Media adalah salah satu bagian dalam sistem pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pemuat informasi untuk selanjutnya disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok dalam proses penyampaian materi (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran memang memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Pembelajaran dapat lebih memiliki variasi dengan

menggunakan media. Hal tersebut dapat memicu semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan akan merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran (Aseka, 2022).

Dalam mewujudkan tatangan dari perencanaan Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 perlu disesuaikan dengan adanya kondisi dengan banyak teknologi yang hadir dan perlu dimaksimalkan. Digitalisasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi agar dapat menjadikannya lebih mudah dan efisien. Pada saat ini diperlukan pembiasaan penggunaan teknologi sebagai bagian dari kehidupan dalam memaksimalkan kualitas sumber daya manusia. Digitalisasi akan membuat banyak pekerjaan yang hilang dan berganti dengan pekerjaan baru karena ada pemanfaatan secara masif dari teknologi tersebut (Falah, 2021).

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk memberi keleluasaan pada pendidik dalam memberikan pembelajaran secara berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan ajar peserta didik. Karakteristik pada Kurikulum Merdeka adalah adanya pengembangan softskill dan karakter, fokus terhadap materi esensial, dan memiliki pembelajaran yang fleksibel (Kementerian Pendidikan, Riset et al., 2023).

Saat ini, siswa diberi kesempatan mengukur kemampuannya sendiri pada proses pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman atas keberhasilan, serta menghirndarkan kecemasan atas kegagalan. Siswa dapat belajar sesuai dengan keinginannya sendiri dan mendefinisikan arti suksesnya sendiri (Wahyuningsih, 2020).

Canva adalah sebuah media yang menyediakan berbagai fitur untuk beragam kebutuhan konten berbentuk desain visual mulai dari bahan presentasi, infografis, pamflet, maket produk hingga penyuntingan gambar dan video. Pada tahun 2022, Canva meluncurkan beberapa fitur baru yakni: pembuat situs web, pembuat dokumen, dan pembuat presentasi berbentuk audio visual (Canva,

2022). Kebutuhan dalam memperoleh keterampilan digital dan kolaborasi tim yang muncul dapat memberikan pengalaman baru dengan hasil yang baik. Dengan penggunaan alat berupa Canva yang kolaboratif, gratis, praktis, interaktif, dan serbaguna dapat memungkinkan pelaku pendidikan dari segala usia dalam mendapat pengetahuan dan mendorong pemikiran yang kreatif.

Canva efektif digunakan sebagai media karena memungkinkan dalam membuat template dan memberikan elemen desain untuk komik, iklan, meme, dan berbagai macam teks dan gambar yang digunakan sebagai sumber belajar (Arcentales-Fajardo et al., 2020). Di abad kedua puluh satu, Canva adalah LMS yang dapat disesuaikan, diandalkan mudah digunakan, dan dirancang dalam membantu guru serta administrator mengurangi waktu yang mereka habiskan di ruang kelas dan institusi. (Utami & Djamdjuri, 2021). Dalam penemuan beberapa penelitian sebelumnya, banyak membuktikan penggunaan Canva layak dijadikan media pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif pada pembelajaran luring ataupun daring (Analicia & Yogica, 2021).

Otoritas pendidikan dapat mengimplementasikan alat digital seperti Canva dalam pengajaran dan metodologi pembelajaran pusat pendidikan untuk memanfaatkan pembelajaran kolaboratif ke dalam bentuk virtual. Sehingga terdapat adaptasi pada perkembangan pendidikan digital untuk pelayanan sesuai dengan kebutuhan yang relevan dan dapat berdaya saing (Menacho–Vargas et al., 2022). Fitur-fitur yang ada pada Canva dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif. Canva sebagai media pembelajaran memiliki beragam keunggulan seperti: adanya beragam desain yang menarik, fitur yang kreativitas pada guru dan peserta didik, menghemat waktu pembelajaran, dan memiliki fleksibilitas karena dapat dilakukan menggunakan gawai (Pelangi, 2020).

Materi litosfer dan pedosfer merupakan salah satu materi yang dipelajari pada kelas X semester genap dengan mata pelajaran Geografi. Materi tersebut membahas struktur lapisan kulit bumi, macam-macam bentuk bumi, ciri khas

bentang alam, degradasi lahan, ciri dan proses pembentukan tanah, erosi tanah dan usaha untuk mengurangi erosi. Masalah yang ada pada pembelajaran Geografi kelas X materi litosfer dan pedosfer adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif (Socia, 2015). Berdasarkan hal itu diperlukan alternatif media ajar untuk menunjang proses pembelajaran.

Kelas X pada SMA merupakan usia dimana menurut Piaget adalah tahap akhir dalam perkembangan kognitif di umur 11 tahun ke atas yang disebut dengan operasional formal. Pada tahap ini seseorang sudah memiliki pemikiran yang logis dengan pemikiran teoritis formal berdasarkan proposisi dan hipotesis, serta dapat mengambil kesimpulan dari pengamatan (Adisusilo, 2012). Pembelajaran yang efektif membutuhkan media yang tepat agar peserta didik dapat memahami dan mengingat materi dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang populer. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada submateri karakteristik lapisan-lapisan Bumi di kelas X SMA Negeri 104 Jakarta terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan sebagai bentuk efektivitas agar penelitian pun data dikaji secara lebih mendalam dan terarah. Pembatasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti berupa beberapa hal berupa masalah yang diterapkan dengan penggunaan aplikasi Canva sebagai media ajar pada peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas kelas X SMA Negeri 104 Jakarta dengan submateri Karakteristik Lapisan-Lapisan Bumi terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada

submateri karakteristik lapisan-lapisan Bumi terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 104 Jakarta?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, sebagai pemecahan masalah atas keresahan yang dialami peneliti dalam pengembangan media ajar.
 - b. Bagi pendidik, sebagai penyegaran pada media ajar yang dapat diimplementasikan di kelas.
 - c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi saat pembelajaran
 - d. Bagi sekolah, dapat menjadi wadah peningkatan mutu pembelajaran.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan efektivitas media pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang relevan.