

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini tidak terlepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global terus menuntut sektor pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Membuka peluang baru untuk meningkatkan akses, kualitas, dan efektivitas pembelajaran. Namun, penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan tepat, dalam konteks pendidikan yang sesuai, dan tetap memperhatikan aspek-aspek keseimbangan antara teknologi dan interaksi manusia yang bermakna.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting dalam hal merancang, menganalisis, mengevaluasi dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran memungkinkan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Melalui penggunaan multimedia, animasi, grafik, dan elemen interaktif dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks, membuat materi lebih mudah dipahami, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Akses yang diberikan memperluas pengetahuan dan informasi yang sebelumnya terbatas pada media-media tradisional dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan. Penting bagi para pendidik untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya dengan cara yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pendidikan di perguruan tinggi menjadi periode transisi penting dalam hidup seorang individu yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang mendalam di bidang tertentu, mengembangkan keterampilan analitis dan kritis, serta mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini juga membantu dalam pengembangan kepribadian dan kemampuan untuk berpikir secara mandiri.

Mahasiswa menghadiri kuliah dengan fokus pada materi pelajaran yang diajarkan oleh dosen. Mereka mencatat, berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan mencoba memahami konsep-konsep yang diajarkan. Mahasiswa diberikan tugas dan ujian untuk mengevaluasi pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.

Aktivitas perkuliahan untuk mengerjakan tugas tidak terlepas dari akses internet, penggunaan teknologi, dan media yang digunakan dalam mengerjakan tugas-tugas di perkuliahan yang diberikan oleh dosen salah satunya dalam hal mendesain PPT, Poster, maupun pembuatan Infografis dalam pembuatannya menggunakan canva.

Canva sebagai sebuah media ditujukan agar mahasiswa dapat mengakses dan mempelajari tugas-tugas dimana saja dan kapan saja. Canva dipakai untuk memberdayakan orang-orang yang tidak memiliki keterampilan desain untuk menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan profesional. Canva menjadi paradigma baru dalam menyediakan alat desain yang mudah digunakan, tanpa memerlukan keahlian yang tinggi. Di dalam era digital mahasiswa berperan

meningkatkan penggunaan media yang siap digunakan untuk berbagai keperluan. Melalui Canva dapat menghadirkan media yang variatif, menarik, serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret bagi mahasiswa di era *new normal*.

Era *new normal* pasca pandemi menjadikan aktivitas sosial masyarakat mulai normal, termasuk dunia pendidikan. Era normal baru di tengah Covid-19 saat ini menuntut kita melakukan segala bentuk menggunakan teknologi. Teknologi saat ini menuntut seluruh masyarakat untuk berkolaborasi dan menjalin komunikasi secara virtual. Internet tidak lagi menjauhkan jarak dalam berkomunikasi, kini hadir untuk memudahkan semua orang di dunia menggunakan media.

Di Indonesia, tindakan pembelajaran di era *new normal* telah dilakukan oleh Departemen Pendidikan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan melalui permohonan Pemerintah melaksanakan prioritas utama adalah mengutamakan dan mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan warga umum. Serta kondisi psikososial dalam upaya penyelenggaraan layanan pendidikan di masa pandemi Covid-19.

*New normal* pendidikan yang telah dimulai seharusnya diteruskan dan disempurnakan hingga memenuhi konsep dunia pendidikan akan benar-benar berada dalam era *education* 4.0 mendorong gebrakan inovasi dan

kreativitas. Kreativitas tidak terbatas pada karya seni dan budaya, tetapi juga dampaknya pada teknologi, inovasi, dan teknologi informasi.

Kreativitas menjadi kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi, atau elemen yang ada. Suatu produk tidak selalu berasal dari sesuatu yang baru, dapat juga berasal dari penggabungan gagasan yang telah ada atau dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki individu. Kreativitas dalam hal ini dibagi menjadi dua, yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan hal yang baru berdasarkan data, informasi yang diungkap secara verbal. Kreativitas figural adalah kemampuan seseorang untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui kreasi yang dibuat.

Setiap orang memiliki bakat kreatif yang melekat dan kemampuan untuk mengekspresikan diri secara kreatif, meskipun setiap orang berada di bidang dan tingkat yang berbeda. Maka hal ini penting bagi dunia pendidikan bahwa keterampilan ini dapat dan harus dikembangkan dan ditingkatkan secara bertahap.

Penting bagi mahasiswa untuk mendorong dan mengembangkan kreativitas mereka melalui eksplorasi, percobaan, dan dukungan dari lingkungan akademik dan sosial di sekitar mereka. Dalam hal ini, mereka dapat menunjukkan kreativitas dalam merancang presentasi yang menarik, menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan menyampaikan pesan dengan cara yang unik dan efektif.

Berdasarkan data dan hasil pengamatan di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019-2020 pada bulan Desember 2022 rata-rata dari mahasiswa tersebut menggunakan canva dalam mengerjakan tugas-tugas di perkuliahan. Melalui pra penelitian terdapat 78 Mahasiswa yang menggunakan canva dikarenakan selama menjalani perkuliahan sudah terbiasa dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan. Memang banyak software yang dapat dipilih, namun canva sangat menguntungkan jika dilihat dari banyaknya fitur dan dapat digunakan secara gratis.

Bahkan canva bisa dikatakan sudah menjadi bagian dari kebutuhan mereka. Seperti dalam mengerjakan tugas PPT, Poster, Flyer, Instagram story, Logo, Buku, Infografis yang sangat membantu dalam mengerjakan tugas kuliah yang berkaitan dengan desain, sangat berguna bagi mahasiswa untuk memenuhi berbagai kebutuhan desain dan presentasi. Mahasiswa membutuhkan canva dalam menghasilkan konten visual yang menarik, profesional, dan mudah dibuat untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan memperkuat pesan-pesan mereka melalui desain grafis yang menarik.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual oleh (Leviasari, 2021) mendeskripsikan mahasiswa yang menggunakan aplikasi canva tentunya harus memiliki sebuah kreativitas untuk mengembangkan sebuah desain yang dibuat. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk mengembangkan penelitian ini secara lebih luas dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang terkait dengan pengaruh atau

efek dari fitur aplikasi desain grafis terhadap bentuk pola pikir lainnya. Maka pentingnya dilakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan canva pada mahasiswa dalam meningkatkan pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dilakukan penelitian di Prodi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta karena banyak mahasiswa pengguna aktif canva. Melihat data dan fakta yang terdapat di lapangan sangat penting dilakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital”**

#### **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

#### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Mengapa mahasiswa memilih aplikasi canva sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

- a) Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan manfaat penggunaan canva dalam memberikan kontribusi mahasiswa untuk mengembangkan ilmu Pendidikan berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.
- b) Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi antara lain kepada:
  - 1) Bagi Peneliti dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman pada pembelajaran di mata kuliah melalui penggunaan canva sehingga termotivasi untuk lebih meningkatkan kualitas diri sebagai calon pendidik yang profesional.
  - 2) Bagi Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam memanfaatkan canva untuk pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan baik dan menarik.

