

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan yang terencana dan sistematis berperan penting dalam pengembangan kompetensi dan pembentukan karakter yang diimplementasikan dengan watak serta menghasilkan peradaban yang terencana dan sistematis. Dengan pendidikan diharapkan setiap anak bangsa sebagai generasi penerus diharapkan memiliki berbagai kecerdasan yaitu kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual, dan kecerdasan emosional (Bambang, 2015:1). Undang undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem Pendidikan nasional mengamanatkan bahwa Pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Perkembangan paradigma Pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan jaman tanpa meninggalkan identitas kebangsaan. Hal ini sejalan dengan Wismayanti, (2022:176) menyatakan bahwa perubahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan haruslah sesuai dengan keadaan dan kebutuhan untuk mempersiapkan generasi generasi pekerja di masa depan. Setiap warga Indonesia memiliki kepribadian yang tidak hanya memiliki wawasan yang luas namun memiliki karakter yang berbudi luhur sebagaimana yang dicitakan dalam Pancasila (Herman, dkk, 2022:125) Seorang peserta didik dikatakan unggul apabila menerapkan belajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Widya dkk, 2023:31) Pendidikan mencerminkan tentang jati diri bangsa dengan tepat mengacu pada

perkembangan zaman saat ini. Pendidikan merupakan investasi dimasa depan untuk kemajuan suatu bangsa yaitu perkembangnya sumber daya manusia (Yulianti, 2019). Bagi bangsa Indonesia, kondisi, tantangan, dan masalah masa depan yang harus dihadapi senantiasa berkaitan dengan pengembangan kualitas dan kemandirian manusia Indonesia yang memungkinkannya mampu dan proaktif menjawab tantangan globalisasi, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Lasmawan, 2015). Sejalan dengan hal tersebut (Suastika, 2021) menyatakan Penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan elemen penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Perkembangan Pendidikan saat ini, memasuki era revolusi industri 4.0 tantangan yang dihadapi Pendidikan di Indonesia semakin kompleks dan berat (Jelantik, 2021:3). Tantangan baru dalam mengelola sektor pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman revolusi industri 4.0 dan peradaban 5.0 dan untuk menghasilkan lulusan yang dibutuhkan di dunia kerja (Apriyanti, dkk, 2023:9). Era perubahan yang mendasar dan fundamental dalam tatanan hidup manusia tidak hanya pada satu aspek kehidupan, melainkan hampir pada seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan (Salsabila, dkk. 2020). Di era disrupsi teknologi saat ini, guru menghadapi tantangan baru karena informasi dan sumber belajar sangat mudah diperoleh. Meskipun demikian Mulyasa (2021) menyatakan bahwa peran guru sebagai pendidik tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi, karena secanggih apapun teknologi tidak dapat diteladani oleh peserta didik dan tidak punya perasaan dan empati. Lebih lanjut Nadime (2019) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan apa yang terjadi di ruang kelas dan di rumah. teknologi tidak mungkin menggantikan koneksi itu. harus ada koneksi batin antara agar *Trust*

tercipta dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif'. Darling dalam Munawar, (2022) menyatakan bahwa guru harus menghadapi peserta didik yang beragam, materi pembelajaran yang sangat kompleks dan sulit, standar proses pembelajaran dan juga tuntutan capaian kemampuan berpikir peserta didik yang lebih tinggi. Pengalaman dibidang Pendidikan dengan adanya wabah *coronavirus disease 2019* (Covid 19) telah memberikan pembelajaran bahwa guru tidak dapat tergantikan. Pandemi COVID-19 menyebabkan sebagian besar siswa mengalami learning loss setelah mengikuti pembelajaran daring belajar selama hampir 2 tahun. Learning loss merupakan kondisi siswa mengalami kemunduran belajar secara akademis disebabkan oleh faktor proses pendidikan yang tidak berkelanjutan (Kertih, dkk. 2023)

Profesi guru di era saat ini, harus memiliki pemahaman yang baik terkait dengan inovasi yang mendukung keberadaan teknologi (Dasmo, Noto Sudjono, dkk. 2022:21). Kualitas suatu bangsa tidak dapat dilepaskan dari sumber daya manusianya salah satunya adalah guru atau pendidik. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa guru adalah mata rantai kemajuan bangsa, maka salah satu fokusnya adalah pada guru dalam segala aspeknya. Kualitas, pemberdayaan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan hingga pemenuhan kesejahteraan yang menunjang profesionalisme guru agar menjadi fokus perhatian (Mulyasa, 2021:5). Guru, dalam melaksanakan tugas profesionalisme yaitu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil pembelajaran serta berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi berkelanjutan (UU guru dan dosen no 14 tahun 2005 pasal 20). Pengembangan profesi berkelanjutan dengan selalu mengikuti paradigma Pendidikan yang berkembang. Shihab (2017:31)

mengemukakan bahwa terdapat tiga hal esensial yang menumbuhkan komitmen sesuai dengan paradigma Pendidikan merdeka, yaitu 1) kemampuan untuk memahami tujuan belajar dan peran guru dalam pembelajaran, 2) kemampuan memusatkan perhatian berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, dan 3) kemampuan menetapkan prioritas.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintisarkan ilmu-ilmu sosial untuk mempelajari hubungan manusia dalam masyarakat dan manusia sebagai anggota masyarakat (Wiyono, 2021:3). Lebih lanjut Nofri Ary, dkk (2022:3) menyatakan Pendidikan IPS sebagai disiplin ilmu dengan identitas bidang kajian elektrik yang dinamakan “*an integrated system of knowledge*”, “*synthetic discipline*”, “*multidimensional*”, dan kajian konseptual sistemik, merupakan kajian baru yang berbeda dari kajian monodisiplin atau disiplin ilmu tradisional. Lebih lanjut Astawa (2021:51) mengemukakan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, psikologi sosial dan antropologi) yang disederhanakan di berbagai jenjang pendidikan. Kustiani, dkk (2021:12) mengemukakan tentang ciri dari kebiasaan IPS, yaitu 1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan, 2) IPS sebagai ilmu ilmu sosial, 3) IPS sebagai penelitian mendalam, namun kini telah berkembang, 4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial, dan 5) IPS sebagai pengembang pribadi individu. Berdasarkan pengertian dan kebiasaan IPS, maka pembelajaran IPS dikembangkan dari tingkat Pendidikan dasar, menengah dan Pendidikan tinggi. Astawa (2017) dalam Wiyono (2021:12) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS dalam mengembangkan potensi peserta

didik agar dapat menghadapi masalah sosial yang terjadi serta memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dalam setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari. Lebih lanjut Mariani (2007) dalam Susanto (2014:2) mengemukakan tentang tujuan pembelajaran IPS adalah : 1) mengembangkan dasar social studies, 2) mengembangkan potensi berpikir *inquiry* dan kontekstual, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap human values, dan 4) memiliki kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat. Pada intinya tujuan Pendidikan IPS secara kontekstual adalah mengembangkan pemikiran social agar peserta didik dapat beradaptasi dan pemecahan permasalahan sosial di kehidupannya dan lingkungannya.

Dengan perkembangan paradigma Pendidikan yang mengadopsi era revolusi industri 4.0 dan peradaban 5.0 saat ini. Professor Schwab dalam Haqqi dan Wijayanti (2019:25) menggambarkan secara sederhana revolusi industri keempat sebagai suatu momen ketika dunia mengacu pada bagaimana teknologi seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), kendaraan otonom, dan internet saling memengaruhi kehidupan manusia. Menurut Aoun (2017) dalam Bastian dan Yasin (2022:193) dalam dunia Pendidikan terdapat tiga keterampilan yang dibutuhkan di era industri 4.0 yaitu 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Paradigma literasi baru diharapkan menyempurnakan lulusan untuk memiliki daya kompetitif yang tinggi.

Proses pembelajaran IPS segala jenjang pendidikan perlu adanya perubahan yang serius, karena dalam kenyataannya di setiap jenjang persekolahan masih banyak dijumpai pembelajaran yang bersifat konvensional. Persoalan Pendidikan yang sering dijumpai saat ini adalah krisis paradigma yaitu adanya ketidaksesuaian

antara tujuan yang ingin dicapai dengan paradigma yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut (Suardi, 2018:3). Krisis paradigma dapat ditemukan dalam pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran IPS yaitu terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan peran guru sangat dominan (subagyo, 2021:6). Masalah umum atau utama adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS (Nugraha, 2022). Kelemahan pembelajaran IPS yang sangat menonjol adalah tidak banyak menyentuh pengembangan kemampuan berpikir, proses belajar terpola pada interaksi monoton dan satu arah serta dominasi guru dalam pembelajaran IPS sangat dominan (Al Muchtar, 2007:298). Menurut Gunawan & Indrayani, 2021 menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa dengan nilai-nilai sosial dan bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menekankan pengembangan kemampuan siswa untuk menangani isu-isu realitas kehidupan (Suastika, 2021).

Kelas VIIIA merupakan bagian dari kelas VIII yang tersebar dalam 5 kelas yang terbagi dalam kelas VIIIA, VIIIB, VIIIC, VIIID dan VIIIE. Kelas VIIIA terdiri dari 37 siswa yang berasal dari beberapa desa yang ada di kecamatan Abang. Karakteristik kelas VIIIA dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu pertama, agama masih bersifat homogen. Homogenitas agama dalam pembelajaran memiliki keunggulan yaitu guru dapat lebih leluasa mengeksplorasi diskusi jika terdapat materi yang berkaitan dengan agama, tetapi siswa tidak dapat mencari perbedaan yang ada, misalnya cara sembahyang secara langsung. Kedua, persebaran hasil belajar terutama aspek kognitifnya sangat variatif, hasil belajar dapat dilihat dari nilai rapor semester 1 dan 2 di kelas sebelumnya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru yang mengampu mata pelajaran dikelas. Ketiga, secara umum motivasi belajar

siswa masih sangat tergantung pada pengaruh guru, artinya lebih banyak dipengaruhi oleh unsur ekstrinsik.

Dari hasil wawancara dan penyebaran angket yang disebarakan untuk mengetahui pandangan peserta didik dalam pembelajaran IPS diperoleh hasil bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang kelas VIIIA yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2023 adalah 1) metode pembelajaran guru yang dominan dilakukan oleh guru adalah metode ceramah, 2) materi pembelajaran banyak dan jauh dari jangkauan pemikiran peserta didik, 3) waktu pembelajaran sangat singkat yaitu 4 JP dalam satu minggu, dan 4) media pembelajaran yang digunakan hanya pada buku paket dan buku penunjang. Dari hasil wawancara dan penyebaran angket dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah berpotensi memunculkan pada peserta didik karena yang disampaikan oleh guru sudah tertuang dalam buku pelajaran (tiwery, 2019:13). Ani Afifah (2021:13) dalam bukunya yang berjudul metode *guided discovery* menyatakan bahwa metode ceramah akan lebih sering menimbulkan kelemahan yaitu guru tidak mengetahui sampai dimana peserta didik dapat memahami materi, dan peserta didik dapat salah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan penggunaan metode ceramah oleh guru menyebabkan kurang menariknya pembelajaran IPS. Hal ini senada yang diungkapkan oleh siswa dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 dengan perwakilan kelas VIIIA yaitu pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Faktor guru yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah merupakan salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik (Wahyuni, 2021:122). Permasalahan rendahnya motivasi

belajar salah satu faktor yang menyebabkan adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran IPS yang inovatif.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Amstrong (Suciptawati, 2021) mengatakan bahwa “motivasi adalah sesuatu yang membuat orang bertindak atau berperilaku dalam cara-cara tertentu”. Dengan kata lain motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan orang. Hal tersebut sejalan dengan (Hamzah, 2021:1) yang menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku. Lebih lanjut Hamzah, (2021:1) dalam bukunya yang berjudul teori motivasi dan pengukurannya menyampaikan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan yang menarik dalam pembelajaran adalah penggunaan teknologi (Sugiarno, 2021). Dengan teknologi, media pembelajaran dapat divariasikan sedemikian rupa sehingga menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Hal yang tidak kalah pentingnya dalam upaya tersebut adalah melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, baik dalam metode pembelajaran, model pembelajaran, maupun pendekatan pembelajaran serta konten media yang digunakan, inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan salah satunya adalah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berasaskan teknologi informasi dan komunikasi, pemberian konten media online merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi didalamnya (Marjaya, 2023).

Saat ini pengembangan media pembelajaran dilakukan masih sangat sederhana dan kurang menarik. Menurut Kusumaningtyas, dkk (2020) perancangan

merupakan tahapan yang berupa gambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem. Nurhalisa (2022) *canva* merupakan suatu program online yang terdapat berbagai *tools* alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan media *canva* ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. *Canva* adalah aplikasi yang dapat memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai macam desain grafis. Fitur-fitur yang terdapat pada *Canva* mendukung dalam pembuatan media pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk (2020) menyatakan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dengan kriteria sangat baik. Sunarti (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan *canva*. Penelitian pemanfaatan *canva* pada pembelajaran pendidikan jasmani dan rohani oleh Susanti dan Mudinillah (2020) menyampaikan bahwa media pembelajaran yang bagus dalam membantu guru dan siswa dalam pembelajaran adalah aplikasi *canva*, karena aplikasi *canva* ini banyak manfaat dan berbagai macam filter yang terdapat di dalamnya. Aulia, dkk (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Canva* dan siswa yang menggunakan media cetak memiliki kemampuan membaca permulaan yang cukup berbeda secara signifikan. Neneng Sri Lestari (2022) menyatakan bahwa model

pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media Canva secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan mereka pada mata kuliah Bahasa Inggris. Selanjutnya Salsabila (2022), dkk mengemukakan bahwa produk E-Modul berbasis Canva ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Tukma Saida Siregar, dkk (2023) menyatakan bahwa aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah sangat efektif. Dwi Puspita Sari dan Dara Fitrah Dwi (2022) menyatakan bahwa model blended learning dengan aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik tema cuaca di kelas III SD Negeri 1 Bandar Klippa.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan yang ingin diteliti adalah :

1. Kurangnya motivasi belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan di kelas VIIIA SMP Negeri 6 Abang.
2. Proses pembelajaran di sekolah kurang menarik, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Pembelajaran yang dilakukan di kelas masih dominan menggunakan metode yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif.
4. Penggunaan metode pembelajaran hanya satu arah, yaitu guru terlalu

mendominasi kelas.

5. Belum ditemukannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Penelitian ini terbatas pada masalah kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi membosankan dan menyebabkan motivasi belajar siswa menurun serta kurang mampunya mengaplikasikan pelajaran yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Adanya kendala (threats) yang berupa keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti, serta lebih memfokuskan penelitian, maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada optimalisasi pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* yang penggunaannya belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran IPS kelas VIIIA.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Dari pemaparan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *canva*?
- b. Apakah media pembelajaran IPS berbasis *canva* sudah memenuhi kriteria efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 6 Abang?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *canva*.
- b. Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 6 Abang.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Dari tujuan yang telah dirumuskan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat. Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dan empiris merupakan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan dapat dipergunakan sebagai pengembangan teori Pendidikan terkait dengan model-model pembelajaran inovatif. Selain itu, hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan bacaan mengenai media pembelajaran yang inovatif dan bersifat terpadu.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* akan berdampak pada

proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran IPS. Selain itu, proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah menghubungkan materi dengan lingkungan sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan menerapkan teori-teori yang pernah didapat dibangku kuliah. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan pengalaman secara langsung tentang tata cara melakukan penelitian khususnya *Research and Development (R&D)*. Manfaat lainnya adalah memperoleh modal dan bekal dasar sebagai pendidik dalam melatih diri untuk menyisipkan secara langsung penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Guru

Memberikan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton dan satu arah, serta dapat menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.