

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas belajar merujuk dari semua usaha peserta didik yang mencakup aktivitas belajar sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan. Jika tidak ada kegiatan, pembelajaran akan mengalami hambatan. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran lebih dari hanya sekedar menyimak serta mengumpulkan informasi, akan tetapi bermacam bentuk kegiatan lainnya. Pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif, ditunjukkan dengan semakin banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. Aktivitas meliputi seluruh tindakan jiwa dan raga pada seseorang, sehingga keterlibatan peserta didik ketika proses pembelajaran dapat menunjukkan adanya motivasi dalam belajar (Rika Selviana, 2018).

Aktivitas belajar peserta didik sewaktu proses pendidikan berlangsung merupakan indikator motivasi belajarnya. Kegiatan tersebut meliputi terlibat dalam proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat, menyelesaikan tugas, dan menanggapi pertanyaan guru secara efektif. Perilaku ini dapat dievaluasi dari dua perspektif: proses dan hasil. Kegiatan yang dilakukan siswa berkontribusi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sehingga berpotensi meningkatkan prestasi mereka. Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat memberi energi pada lingkungan kelas, seperti halnya kegiatan masyarakat, karena siswa secara aktif mencari pengalaman dan terlibat langsung dalam pembelajarannya (Nurmala et al., 2014).

Aktivitas belajar merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran, yang dapat diamati melalui tindakan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa cenderung lebih bermanfaat dan menawarkan kegiatan yang berkesan bagi siswa. Hal ini juga memungkinkan siswa menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran, mendorong mereka dalam mengasah bakat pada dirinya dan mengatasi masalah yang bisa mengoptimalkan hasil belajarnya. Aktivitas belajar peserta didik mencakup serangkaian tugas dalam proses pendidikan, meliputi gerak fisik, memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, mengumpulkan informasi, memahami konsep, mengasah keterampilan, dan membentuk sikap (Thobrini dkk., 2011).

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran terkait Geografi dirasa kurang memadai. Nofrion (2017) menemukan dalam penelitiannya bahwa siswa seringkali bersikap pasif, hanya menerima informasi daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Demikian pula penelitian Erdina (2021) menyatakan bahwa rendahnya aktivitas peserta didik disebabkan oleh kompleksitas dan kesulitan materi pada mata pelajaran Geografi sehingga siswa sulit untuk memahaminya.

Rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran geografi disebabkan oleh pendekatan pengajaran tradisional yang berpusat pada diskusi, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa. Selain itu, guru kesulitan mencapai tujuan pembelajaran geografi karena kurangnya keahlian profesional dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran untuk mengajarkan konten geografi.

Observasi pada kelas X SMA N 1 Seririt mengungkapkan bahwa keterikatan siswa pada mata pelajaran Geografi masih rendah. Akibatnya proses pembelajaran

cenderung pasif, minim interaksi siswa dan kecenderungan siswa menunggu instruksi dari guru. (<https://go.undiksha.ac.id/PIGCd>). Situasi ini menyebabkan kegiatan belajar siswa menjadi monoton, meskipun telah diterapkan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penyebabnya adalah model pembelajaran inovatif tersebut belum sepenuhnya mengadopsi sintaksis dan prinsip konstruktivisme yang dianut. Selain itu, pembelajaran masih bergantung pada buku paket sebagai sumber utama, dan dibantu dengan LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik, sehingga proses belajar mengajar cenderung didominasi oleh ceramah dan diskusi. Kondisi ini menyebabkan minat siswa dalam kegiatan belajar menjadi kurang optimal dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berkenaan dengan itu, sebagai pendidik harus menyikapi permasalahan tersebut dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Selain itu, dengan adanya tantangan pembelajaran Abad-21, menuntut dikembangkannya keterampilan belajar pada bidang pendidikan yang berkaitan dengan keterampilan 4C, yaitu *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Critical Thinking And Problem Solving* (Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah), *Creative And Innovative* (Daya Cipta dan Inovasi). Berkenaan dengan itu, pendekatan pembelajaran Abad-21 merupakan pilihan yang harus dikedepankan seorang guru geografi dalam pembelajarannya, yaitu penggunaan model pembelajaran inovatif berparadigma *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK).

Hal tersebut sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, bahwa guru dalam pembelajaran diharapkan dapat memadukan antara teknologi, *pedagogic*, dan

materi pembelajaran yang disingkat menjadi TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*), terutama dalam konteks pembelajaran Geografi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti serta sesuai dengan konteks siswa. Selain itu, penerapan TPACK dan pembelajaran abad ke-21 menyoroti perlunya memadukan teknologi yang selaras dengan metode mengajar serta kegiatan belajar yang efektif. Tujuan dari pendekatan ini yaitu, memberikan pengalaman akademik peserta didik dan membekali mereka untuk masa depan yang kompetitif dan kompleks.

Dalam pembelajaran abad ke-21, penerapan model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik secara jiwa, raga, dan sosial sangat penting. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran yang inovatif mampu memaksimalkan keaktifan peserta didik. Model Project-Based Learning (PjBL) sebagai bagian dari Kurikulum Mandiri dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan bermakna. Dengan menerapkan model PjBL, siswa dapat terlibat dalam tugas-tugas kehidupan nyata, memperluas pengetahuan mereka melalui kegiatan kurikulum yang kredibel, mendapatkan pengalaman praktis, dan berpartisipasi dalam diskusi kognitif dalam lingkungan kerja kolaboratif (Sinta, 2021).

Oleh karena itu, Model Project-Based Learning (PjBL) dinilai cocok untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran yang kurang optimal. Model ini memungkinkan siswa mengeksplorasi masalah dari sudut pandangannya sendiri dengan mengintegrasikan dan mensintesis pengetahuan yang telah diperolehnya. Hal ini mendorong mereka untuk memperluas pembelajaran mereka dan menghasilkan karya yang berharga. PjBL mendorong kreativitas mahasiswa dalam menciptakan

produk seperti laporan observasi lapangan yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan.

Dalam pendidikan Geografi, penerapan model PjBL memikat siswa dengan meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap isu-isu lokal. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami masalah dunia nyata dan mengembangkan solusi untuk mereka. Geografi dalam konteks ini merupakan ilmu penting yang mempunyai peran strategis dalam membentuk masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab dan berwawasan luas, selaras dengan tujuan pembangunan nasional. Menurut Syamsuddin (2016), pendekatan ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan harus mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan berpikir rasional, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, serta komunikasi dan kolaborasi (Cahyanti, 2021). Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang baik guru maupun siswa selama proses pendidikan, mengembangkan kecakapan siswa dalam berpikir kritis dan membantu mencapai tujuan dalam belajar. Lebih lanjut, media pembelajaran memudahkan penyampaian konten pendidikan yang menjadikan siswa lebih mudah saat menyimak dan memahami konsep materi.

Dalam lingkup, pendidik membutuhkan menghadirkan media pembelajaran yang lebih bermutu dan memiliki terobosan saat mengembangkan metode dan materi. Media pembelajaran visual mengkomunikasikan pesan dan informasi melalui representasi visual. Media-media tersebut mempunyai potensi dan keunggulan yang signifikan dalam mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk nyata dan simbol-simbol verbal menjadi visual yang konkret. Menurut

Pelangi (2020), *Aplikasi Canva* menawarkan manfaat yang berharga dalam bidang pendidikan.

Aplikasi Canva membantu pendidik dan siswa dengan meningkatkan pengalaman belajar berbasis teknologi, terampil, dan kreatif. Hal ini juga membantu menarik perhatian dan minat siswa melalui materi presentasi yang menarik dan mendidik. Salah satu cara menggunakan Canva dalam proses pembelajaran adalah dengan membuat poster yang berfungsi sebagai alat pengajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Poster, yang merupakan alat bantu visual yang sederhana namun efektif, dirancang untuk menarik perhatian dan menyajikan topik dengan jelas. Canva menyediakan model dan template yang dapat disesuaikan dengan materi tertentu, khususnya Geografi. Poster-poster ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang menunjang kegiatan mengajar pendidik dan membantu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas Model PjBL dan penggunaan Canva dalam pendidikan. Penelitian Putri dkk. (2020) yang bertopik “Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan” menyoroti dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Demikian pula Sulistyowati dkk. (2020) melakukan penelitian bertajuk “Dampak Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi Etnosains pada Tema Ekosistem terhadap Keterlibatan Belajar Siswa”, yang menemukan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Efektivitas ini disebabkan oleh fokus model yang memungkinkan siswa menciptakan produk nyata dan terlibat dalam aktivitas yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka.

Sebuah studi yang dikemukakan Anisatu dkk. (2023) bertopik “Penerapan *Aplikasi Canva* Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih produktif, kreatif, dan yakin dengan diri sendiri. Senada dengan Gilang (2022) dalam penelitiannya “*Aplikasi Canva* sebagai Media Pembelajaran yang Efektif” menemukan bahwa *Aplikasi Canva* berfungsi sebagai alat pembelajaran efektif yang menyederhanakan proses baik guru maupun siswa dalam membuat materi pendidikan yang menarik.

Mengingat tantangan dalam pendidikan Geografi dan manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek serta Media *Aplikasi Canva* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pengintegrasian Model Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan Media *Aplikasi Canva* menghadirkan alternatif yang layak untuk meningkatkan aktivitas siswa di kelas Geografi. Untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan penelitian di SMA Negeri 1 Seririt dengan fokus siswa Kelas X. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Penerapan Model Project-Based Learning berbantuan Media *Aplikasi Canva* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pendidikan Geografi di Sekolah Menengah Atas.”

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang dibahas, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Geografi masih rendah.
- 2) Pembelajaran yang diterapkan guru belum mengacu pada paradigma *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*

- 3) Pembelajaran untuk membelajarkan Geografi tidak berbasis masalah yang menjadi tuntutan pembelajaran Abad-21 dengan empat keterampilan belajarnya (*Critical thinking, Creativity, communication dan collaboration*)
- 4) Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat *kovensional*.
- 5) Pembelajaran Geografi yang terimplementasikan belum mampu menciptakan pembelajaran yang aktif.

1.3 Pembatas Masalah

Latar belakang menyoroti beberapa masalah yang teridentifikasi, namun penting untuk menguraikan keterbatasan spesifik yang menjadi konsentrasi penelitian kali ini. Penelitian ini berpusat pada evaluasi aktivitas belajar siswa hasil penerapan Model PjBL dengan Media *Aplikasi Canva* pada pembelajaran Geografi. Penelitian khusus melibatkan siswa kelas X dan guru Geografinya, dengan materi terbatas pada Unsur Cuaca dan Iklim.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat permasalahan yang teridentifikasi dan keterbatasannya, maka permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana model *Project-Based Learning* yang didukung oleh Media *Aplikasi Canva* dan penerapannya dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Geografi?
- 2) Bagaimana aktivitas belajar siswa ketika model *Project-Based Learning* yang dibantu Media *Aplikasi Canva* diterapkan saat pembelajaran Geografi?

- 3) Bagaimana pengaruh model PjBL yang dibantu Media *Aplikasi Canva* terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Geografi?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang telah disusun, dapat dikemukakan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menganalisis model PjBL yang didukung oleh Media *Aplikasi Canva* dan penerapannya dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Geografi
- 2) Menganalisis aktivitas belajar siswa ketika model PjBL yang dibantu Media *Aplikasi Canva* diterapkan dalam pembelajaran Geografi
- 3) Menganalisis pengaruh model PjBL yang dibantu Media *Aplikasi Canva* terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Geografi

1.6 Manfaat Penelitian

Berkenaan dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pendidikan Geografi, khususnya dalam penerapan model PjBL dengan Media *Aplikasi Canva* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam Mata Pelajaran Geografi.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi pendidik

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan, serta berpotensi membawa perubahan dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan Geografi.

b) Bagi lembaga

Temuan penelitian ini akan menjadi referensi berharga bagi SMA N 1 Seririt dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan oleh pendidik, dengan tujuan untuk menambah keterlibatan peserta didik dan mendorong inovasi dalam proses pendidikan.

