

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi manusia dimanapun berada. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Hanipudin, 2020). Sumber daya manusia yang produktif sangat penting untuk mewujudkan tingkat kehidupan masyarakat yang lebih baik. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sekolah sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan formal harus bertanggung jawab mendidik siswanya agar bersikap aktif dalam melakukan berbagai hal (Margareta & Wahyudin, 2019). Dalam undang-undang dasar yang tertera pada Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal, nonformal dan informal (Siswoyo, 2007:54).

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin maju sehingga setiap pelajar dan pengajar dianjurkan untuk mengerti pemanfaatan teknologi sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran, salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah adanya media pembelajaran sebagai rujukan dalam proses pembelajaran (Pelangi, 2020). Sejalan

dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2003) yang menyatakan bahwa unsur pokok penting dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya yakni media pembelajaran. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yakni *canva for education* yang merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020).

Menurut Tanjung & Faiza (2019), aplikasi *canva* memiliki beberapa kelebihan dan manfaat seperti desain yang dimiliki beragam dan menarik, kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran akan meningkat karena tersedianya banyak fitur, menghemat waktu dalam proses pembelajaran, dan dapat menggunakan berbagai perangkat elektronik dalam pengaplikasiannya. Keuntungan selanjutnya adalah guru dan siswa akan mendapatkan akses ke ruang kolaborasi untuk seluruh kelas dalam merancang dan berdiskusi (Wiyanti, dkk., 2021). Selanjutnya, terdapat folder untuk mengelola konten dan melacak progres penugasan. Pembelajaran animasi bagi siswa pada aplikasi *canva* juga tidak membosankan (Maryunani, 2021). Sebagai pelengkap, terdapat serangkaian *add-on* yang hadir untuk menyelaraskan kebutuhan pembelajaran sehari-hari. Penambahan tersebut meliputi *Google Drive*, *YouTube*, presentasi *PowerPoint* dan masih banyak lagi yang terintegrasi dengan *Google Classroom*.

Selama proses belajar mengajar tidak dipungkiri bahwa para siswa kerap kali mengalami kebosanan karena kemungkinan pemberian materi oleh para guru tidak menarik secara penampilan. Para siswa umumnya tertarik dengan model pembelajaran yang unik, misalnya menampilkan model pembelajaran menggunakan materi penuh animasi dan video yang menarik (Bakri, dkk., 2021). Menurut Nurannisa (2017) bahwa proses pembelajaran konvensional telah banyak bersaing dengan adanya kemajuan teknologi sehingga para pengajar khususnya guru dalam hal ini perlu untuk membuat instruksi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi para siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2013: 2), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada pula penelitian tentang penggunaan media pembelajaran canva telah dilakukan sebelumnya antara lain sebagai berikut. Penelitian Diah Erna Triningsih (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva melalui pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis peserta didik dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase skor motivasi belajar dan hasil belajar pada setiap siklusnya. Selanjutnya penelitian Revina Junia Putri dan Adam Mudinillah tahun (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat efektif digunakan pada masa pandemi covid 19, sehingga mempermudah dalam pembelajaran tidak tatap muka bagi siswa maupun guru. Penelitian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas,

dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.

Berangkat dari hal tersebut keunggulan dari penelitian ini adalah seiring dengan kemajuan teknologi, canva yang digunakan peneliti sebagai media pembelajaran berbasis online memiliki fitur-fitur dan desain yang lebih lengkap dibandingkan dengan canva sebelumnya sehingga lebih menarik bagi siswa. Di masa pandemi, pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan memberikan akun belajar secara gratis untuk seluruh siswa di Indonesia. Dengan akun belajar yang dimiliki oleh siswa, siswa dapat mengakses canva secara gratis dengan design dan fitur-fitur yang lebih menarik.

Dalam melaksanakan penelitian, objek yang dipilih adalah SMP Negeri 4 Singaraja yang terletak di Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada, Buleleng. Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan penelitian, atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran peneliti (Sugiyono, 2002). Alasan pemilihan SMP Negeri 4 Singaraja sebagai objek penelitian adalah SMP Negeri 4 Singaraja merupakan salah satu sekolah unggulan yang berada di Kabupaten Buleleng tepatnya di Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada, Buleleng. Di SMP Negeri 4 Singaraja terdapat 3 tingkatan kelas, mulai dari kelas VII hingga kelas IX. Peneliti menggunakan kelas VII karena kelas VII adalah kelas awal siswa memasuki sekolah menengah pertama siswa mendapatkan materi yang lebih dibandingkan sebelumnya sehingga diperlukan media canva ini untuk mempersiapkan siswa menguasai materi IPS selanjutnya, jadi siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar IPS dengan materi yang lebih dalam nantinya di kelas VIII dan IX. Sehingga di kelas VII inilah siswa di rangsang untuk belajar IPS dengan media

menarik canva. Pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan. Jika dilihat dari segi fasilitas kelas dan infrastruktur SMP Negeri 4 Singaraja di lengkapi dengan sarana belajar yang memadai seperti media lcd dan speaker yang mana bagi penulis sangat membantu dalam pengaplikasian media *canva* sebagai media audio visual. Kemudian melalui sarana pendukung yang dimiliki siswa seperti *handphone* dan laptop dapat memudahkan siswa dalam mengaplikasikannya. Penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. *Canva* dapat membantu guru menghadirkan metode pembelajaran yang variatif. Berangkat dari hal tersebut dalam penelitian saya ini, saya ingin menerapkan media pembelajaran *canva* sebagai alternatif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan hasil bahwa dari 32 siswa masih terdapat 20 siswa yang memiliki nilai IPS dibawah KKM, dimana KKM yang ditetapkan yaitu 78. Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS di SMP N4 Singaraja, khususnya pada kelas VII Soekarno masih rendah karena masih terdapat beberapa siswa yang nilainya dibawah KKM. Berdasarkan beberapa masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengambil penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Soekarno SMP Negeri 4 Singaraja”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPS siswa di SMPN 4 Singaraja khususnya kelas VII Soekarno masih rendah.
2. Proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII Soekarno SMP Negeri 4 Singaraja belum menggunakan media interaktif.
3. Pemahaman siswa kelas VII Soekarno terhadap materi pelajaran IPS masih kurang.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah penelitian, maka ditemukan beberapa masalah di dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada masalah yang terkait dengan hasil belajar IPS di SMP Negeri 4 Singaraja dengan menggunakan canva sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Soekarno.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII Soekarno SMP Negeri 4 Singaraja?.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media pembelajaran canva pada siswa kelas VII Soekarno di SMP Negeri 4 Singaraja.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan, informasi, serta ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penerapan media canva untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata1 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini juga merupakan kesempatan yang digunakan oleh peneliti untuk menerapkan teori-teori yang sudah didapatkan selama belajar di bangku perkuliahan.

#### b. Bagi Guru IPS SMP Negeri 4 Singaraja

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan oleh guru IPS di SMPN 4 Singaraja dalam meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran canva.

c. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai koleksi tambahan penelitian dan dapat menjadi referensi tambahan untuk yang tertarik melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

