

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan sarana penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Proses pembelajaran memerlukan metode dan media pembelajaran yang inovatif agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif. Tujuannya adalah menggali potensi peserta didik dalam berbagai aspek seperti spiritual, pengendalian diri melalui karakter, perilaku baik, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik (Pangestu et al., 2023). Dengan mempertimbangkan bahwa pendidikan memiliki tujuan yang ingin dicapai dan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, maka diperlukan usaha untuk mencapai tujuan tersebut melalui aktivitas belajar dan mendapatkan hasil belajar peserta didik. Dalam memastikan tercapainya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, perlu adanya metode dan media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dengan lancar.

Kemendikbudristek melakukan perubahan kurikulum sebagai respon terhadap krisis pembelajaran yang disebabkan oleh penyebaran covid-19. Sasaran pengimplementasian kurikulum merdeka yaitu sekolah yang sudah siap dari segi fasilitas dan jumlah guru. Perkembangan teknologi yang pesat di era digital 5.0 memberikan peluang untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dan media pembelajaran interaktif. Menurut Gadeng (Bimo Pratama dkk., 2023) perkembangan pesat Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mendorong terjadinya pergeseran paradigma dalam sistem pembelajaran di dunia pendidikan. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran konvensional secara bertahap digantikan oleh media pembelajaran digital yang dinilai lebih relevan dalam menjawab tuntutan era Revolusi Industri

Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi *Canva* untuk membuat *Mind Mapping*, yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Muslimin, 2023). Teknologi dapat digunakan sebagai penunjang informasi pembelajaran yang membantu kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas kepada peserta didik sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses belajar peserta didik serta mendorong aktivitas belajar peserta didik. Menurut Hindriyanto (Hasanah, 2022) mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran geografi masih berada pada tingkat yang rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berorientasi pada teks, sehingga siswa lebih diarahkan untuk menghafal materi serta mengenal fenomena geografi melalui buku ajar. Akibatnya, pembelajaran lebih menitikberatkan pada hafalan konsep tanpa disertai pemahaman mengenai penerapan konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu tenaga pengajar dan peserta didik harus bisa menggunakan teknologi salah satunya memanfaatkan gadget sebagai variasi media pembelajaran yang mendorong semangat belajar peserta didik. Menurut (Baijuri, 2018) media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berupa visual dan audio visual seperti alat-alat grafis, fotografis atau elektronik. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik

dan tidak membosankan. Media pembelajaran visual merupakan sumber belajar yang memuat pesan, informasi, mencakup topik dan berbasis visual. Media pembelajaran visual sangat memiliki potensi besar dan banyak mempunyai manfaat dalam mentransformasikan gambaran abstrak menjadi kenyataan, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang konkrit. Selain itu, penerapan kurikulum dapat mendorong peserta didik untuk peduli terhadap masalah yang terjadi dilingkungan sekitar, kurikulum yang dimaksud yaitu kurikulum merdeka belajar.

Ilmu teknologi yang berkembang pesat dapat digabungkan dengan model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran melalui aplikasi *Canva*. Menurut Septikasari dan Frasandy model *Project Based Learning* mampu mengasah keterampilan dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Keterampilan yang dimaksud terdiri dari 4C yaitu *communication, collaboration, critical thinking, dan creative thinking*. Menurut Fajrina model *Project Based Learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif melalui masalah yang dihadapi dalam pengalaman nyata, sebagai langkah awal untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam bentuk proyek produk tertentu. Penggunaan model *Project Based Learning* pendidik memberi fasilitas dan mendorong peserta didik bertindak bebas untuk menyelesaikan masalah sehingga peserta didik dapat berperan penuh selama proses pembelajaran berlangsung (Alfharizi et al., 2024)

Model pembelajaran *Mind Mapping* menurut Zarkasyi merupakan teknik untuk mencatat materi dalam bentuk peta konsep membuat kode, gambar, symbol dan warna yang saling terhubung agar lebih mudah mengingat materi secara maksimal serta membantu menciptakan beragam ide pembelajaran (Nauri & Septinar, 2020). Model

pembelajaran *Mind Mapping* teknik yang dapat membantu peserta didik mengingat dan paham materi yang disampaikan, melatih komunikasi antar peserta didik merancang ide pemikiran mengenai tugas yang diberikan oleh guru sehingga mampu menyelesaikan masalah dengan tepat dalam bentuk gambar peta konsep sederhana.

Menurut Pelangi (Arita Dewi dkk., 2024) *Aplikasi Canva* dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. *Aplikasi Canva* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang berfokus pada teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Salah satu manfaat aplikasi Canva dalam pembelajaran adalah dapat digunakan untuk membuat mind mapping sebagai media pembelajaran, sehingga pendidik dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan sederhana serta meningkatkan minat siswa dalam belajar. Canva juga dapat membantu mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa karena menyajikan pembelajaran visual dan animasi yang interaktif sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Widnyandari dkk., 2026).

Kurikulum merdeka sudah digunakan di SMAS Lab Undiksha metode mengajar yang digunakan yaitu metode ceramah, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*. Beberapa model pembelajaran telah diterapkan namun pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar contohnya yaitu penggunaan gaded untuk *Aplikasi Canva Mind Mapping*. Adapun keinginan yang ingin dicapai yaitu tidak terlepas dari beberapa kendala seperti motivasi, aktivitas peserta didik di kelas masih ada yang kurang. Hal tersebut dapat peneliti lihat bahwa peserta didik merasa bosan sehingga tidak fokus pada materi yang disampaikan dan memilih membuka aplikasi lain pada gadget, pada akhirnya aktivitas

dan hasil belajar peserta didik terganggu. Situasi ini terjadi sekolah menengah atas di Kecamatan Buleleng yaitu SMAS Lab Undiksha, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. 1

Gambar Peserta Didik Bosan Saat Proses Belajar Mengajar

Sumber : observasi peneliti

Sebagai tenaga pendidik harus mengatasi hal tersebut memanfaatkan *gadget* sebagai media penunjang dalam menggunakan *Aplikasi Canva* agar peserta didik tidak menyalahgunakan *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut (Niyah, D R, Prof Dr. Drs I Putu Sriartha, M.S, I Putu Ananda Citra, S.Pd., 2023) salah satu permasalahan yang dihadapi siswa pada era digital saat ini adalah menurunnya motivasi belajar serta kepedulian sosial. Kondisi tersebut dapat memberikan dampak terhadap rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan

kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah adalah mengimplementasikan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Aplikasi Canva Mind Mapping*. Menurut Putri & Amalia (2022, dalam (Rahmat dkk., 2025) persepsi siswa terhadap gaya mengajar guru dapat memengaruhi sikap mereka terhadap suatu mata pelajaran, termasuk minat serta motivasi dalam belajar. Dalam pembelajaran geografi, persepsi positif siswa terhadap interaksi dengan guru dapat mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan di kelas. Sebaliknya, persepsi negatif, seperti anggapan bahwa guru kurang ekspresif atau terlalu dominan, dapat menurunkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

SMAS Lab Undiksha merupakan salah satu SMAS yang sudah menerapkan kurikulum merdeka sesuai dengan kebijakan yang di sah kan menteri Pendidikan. Penggunaan kurikulum merdeka di SMAS Lab Undiksha diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Tujuan kurikulum merdeka meningkatkan kompetensi peserta didik, mengembangkan karakter peserta didik, memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang lebih fleksibel, meningkatkan relevansi pembelajaran yang berinovasi dan kreatif. Penggunaan *Aplikasi Canva* efisien digunakan karena menyediakan beragam template desain secara gratis dan tersedia dalam beberapa versi seperti web, android, dan iphone. Jadi peserta didik cukup menggunakan gadget untuk membuat tugas *Mind Mapping* dalam *Aplikasi Canva* (Yuliana dkk., 2023).

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan kreatif melalui pemanfaatan teknologi canggih seperti gadget sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran banyak hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan aktivitas

belajar seperti penerapan berbagai metode, strategi dan model pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga memberikan suasana baru untuk peserta didik dalam mengembangkan aktivitasnya didalam kelas. Model *Project Based Learning (PjBL)* menjadi alternatif pembelajaran berpusat pada siswa yang mendorong keterampilan abad 21 (*4C: communication, collaboration, critical thinking, creativity*). Namun, di SMAS Lab Undiksha, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dengan pemanfaatan teknologi yang belum optimal. Fenomena seperti rendahnya motivasi, kurang fokus, dan penyalahgunaan gadget di kelas menjadi hambatan yang memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penerapan PjBL berbantuan *Canva Mind Mapping* terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi siswa dengan judul “Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantuan *Canva Mind Mapping* dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Serta Hasil Belajar Geografi Siswa SMAS Lab Undiksha”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang diatas berkaitan dengan masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran geografi belum menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Aplikasi Canva Mind Mapping*.
2. Aktivitas belajar peserta didik masih ada yang rendah.
3. Keterampilan dalam mengasah kreativitas belajar peserta didik dalam penggunaan gadget sebagai media belajar masih kurang.

4. Kurangnya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Beberapa masalah teridentifikasi yang tertuang pada latar belakang sangat penting untuk menyampaikan pembatasan masalah yang akan menjadi fokus untuk dibahas dalam penelitian. Berdasarkan objek penelitian ini berfokus mengkaji aktivitas dan melihat hasil belajar dengan menggunakan gadjed untuk *Aplikasi Canva Mind Mapping* sebagai media belajar dalam pembelajaran geografi di kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas X dan guru geografi yang mengajar di kelas tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* dalam pembelajaran geografi kelas X SMAS Lab Undiksha?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* pada mata pelajaran geografi di SMAS Lab Undiksha?
3. Apakah penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa di SMA Lab Undiksha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disampaikan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* dalam pembelajaran geografi di SMAS Lab Undiksha.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran geografi dengan menggunakan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* di SMAS Lab Undiksha.
3. Untuk menganalisis dan mengetahui peningkatan hasil belajar geografi siswa setelah penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Canva Mind Mapping* di SMAS Lab Undiksha.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan sumbangan empiris pada bidang pembelajaran geografi khususnya dalam pengembangan model pembelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

- a. Pengalaman yang didapatkan dari penelitian ini dapat dijadikan bekal baik sebagai tenaga pendidik, menambah keterampilan dan kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran geografi.
- b. Bagi peserta didik diharapkan hasil penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada peserta didik meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menggunakan model *Project*

Based Learning berbantuan *Canva Mind Mapping* dalam pembelajaran geografi dikelas.

