

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kecerdasan manusia melalui proses pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan manusia yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, cakap, dan bertanggung jawab (Lukitawati, 2014). Pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kecerdasan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa pendidikan manusia tidak akan berkembang.

Perkembangan ilmu pengetahuan mempunyai pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Pengaruh itu terutama pada cara guru dalam mengajar. *Teacher Centered Learning* tidak lagi diterapkan, sebab dinilai memandang semua murid sama, untuk beberapa kondisi kegiatan ini memang sudah cukup baik, akan tetapi ketika berhadapan dengan kondisi murid yang memiliki beragam karakter yang berbeda-beda maka paradigma ini sudah tidak bijak diterapkan lagi.

Pendekatan pendidikan *Student Centered Learning* (SCL) muncul sebagai *alternative* untuk menjawab permasalahan ketidaksesuaian cara sebelumnya, *Student Centered Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Natawijaya dalam jurnal Antika (2014) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu memberikan segala ilmu pengetahuan serta informasi bagi siswa, apalagi pada kurikulum sekarang yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada pendidikan Indonesia saat ini, mewajibkan seorang guru harus mampu mengendalikan kegiatan belajar mengajar. Guru juga dituntut harus siap menghadapi pembelajaran yang berbasis digital, akibat dari dampak perkembangan teknologi yang begitu pesat. Sebagai contoh dengan hadirnya internet yang sangat membantu dalam

proses belajar mengajar. Dengan internet, seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi dan materi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Selain tuntutan teknologi, guru juga dituntut keadaan untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital seperti saat ini.

Berdasarkan pasal 39 UU No. 20 tahun 2003 tentang tugas dan kewajiban guru berupa merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, melakukan penelitian hasil, dan melakukan pengabdian masyarakat, kemampuan tersebut harus menjadi daya dukung seorang guru, dimana seorang guru yang kreatif biasanya juga inovatif. Hal tersebut menjadi suatu kewajiban dimana guru harus inovatif, artinya guru harus mampu memberikan suatu perkembangan-perkembangan yang berkaitan dengan IPTEK serta kreatif dan inovatif, dalam hal penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertuan dan terkendali (Suryani. dkk, 2018). Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, adanya media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi ajar, diharapkan peserta didik dapat memahami setiap materi yang dipelajari. Adapun guru harus mampu mengembangkan bagaimana cara mengajar yang lebih kreatif dan inovatif baik pengembangan dibidang strategi maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat PLP II di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara, terlihat bahwa di sekolah guru belum begitu memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan semaksimal mungkin. Sebelumnya dikatakan, dalam proses pembelajaran guru diharuskan untuk menjadi kreatif dan inovatif pada media pembelajaran. Akan

tetapi, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku dan papan tulis. Semua informasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersifat semua informasi berasal dari guru sedangkan siswa hanya diam mendengarkan. Hal itu menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru khususnya pada mata pelajaran geografi. Maka dari itu, guru tidak sekedar hanya menyampaikan materi yang fokus pada satu sumber saja akan tetapi, perlu adanya dukungan media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan bisa membantu permasalahan hasil belajar yang cenderung rendah masih banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan (KKM) yang telah ditentukan. Mulyasa (2013) dalam jurnal Sihwinedar (2015) mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai 75%. Dari 28 siswa dengan nilai tuntas dan memenuhi KKM yang telah ditentukan sebesar 75 sebanyak 5 siswa dengan persentase 17,8%, sedangkan siswa dengan nilai kurang dari KKM sebanyak 23 siswa dengan persentase 82,1%. Maka dari pada itu, guru diharapkan tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan metode ceramah, tetapi perlu adanya bantuan media pembelajaran.

Dari adanya permasalahan tersebut, peneliti melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran. Secara singkat, dijelaskan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013). Adapun jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu, media audio, media visual dan media audio visual, dalam hal ini peneliti memilih media pembelajaran visual sebagai media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran visual merupakan suatu sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran dan mengandalkan indra penglihatan.

Media pembelajaran visual terbagi menjadi dua, media pembelajaran visual dua dimensi dan tiga dimensi. Media pembelajaran visual sangat berpotensi dan mempunyai banyak manfaat dalam mewujudkan gambaran

abstrak menjadi nyata, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit (Pakpahan, dkk. 2020). Media pembelajaran yang akan dipakai ialah menggunakan aplikasi Canva.

Media pembelajaran aplikasi Canva merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk dibidang desain grafis dan *brand building*. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas (Enterprise, 2022; Pratiwi, 2021). Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia oleh Melanie Perkins pada tahun 2007, dengan penemuannya Melanie kemudian bekerjasama dengan mitra pendiri Canva yaitu Cliff Obrecht, dengan penemuan ini banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha (Pratiwi, 2021). Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, instagram cover dan facebook cover. Canva memiliki kelebihan dan kekurangannya, adapun kelebihan aplikasi Canva yaitu memiliki beragam desain yang menarik, sedangkan kekurangannya aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan pada fitur Canva adalah poster.

Poster merupakan ilustrasi suatu gambar yang disederhanakan yang bertujuan menarik perhatian, mudah diingat dan dapat mengerti materi yang diajarkan. Media poster dalam pembelajaran di kelas berfungsi untuk menarik perhatian, minat peserta didik, dan sebagai metode agar peserta didik tertarik serta melaksanakan materi yang disampaikan di kehidupan sehari – hari (Sadiman. dkk, 2011).

Poster berbasis aplikasi Canva dikembangkan dengan memanfaatkan *template* yang telah disediakan oleh aplikasi Canva, kemudian *template* itu dikembangkan sesuai materi yang diajarkan khususnya mata pelajaran geografi dan dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan mengajar guru di kelas. Poster melibatkan indera penglihatan dari siswa,

sehingga materi yang disampaikan melalui poster dapat diterima secara maksimal. Poster dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat mempersingkat materi yang disampaikan, sehingga mata pelajaran geografi di sekolah yang mengharuskan siswa paham terhadap apa yang akan dipelajari, maka media pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan pemahaman suatu proses.

Seperti yang kita ketahui siswa lebih tertarik untuk menyimak pelajaran dengan adanya gambar. De Porter dalam Saroso (2005), menunjukan bahwa manusia mengingat suatu informasi dari media dapat dikelompokkan sebagai berikut: 10% dari membaca, 20% dari pendengaran, 30% dari penglihatan, 50% penglihatan dan pendengaran, 80% dari dikatakan, dan 90% dari dikatakan dan dilaksanakan. Dengan Penggunaan media yang sesuai akan memberikan kontribusi kemudahan terhadap proses pembelajaran.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di struktur kurikulum SMA/MA sederajat. Geografi adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa dalam struktur kurikulum SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Mata pelajaran geografi adalah ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Proses pembelajaran geografi perlu mengaitkan dengan keterampilan dan pembiasaan, selain pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster Di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir”. Penggunaan media pembelajaran poster ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran mata pelajaran geografi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan, masalah penelitian pada judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster Di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir” adalah sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong ?
- b. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam desain penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam bidang ilmu pengetahuan sosial, khususnya berkaitan dengan bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster berpengaruh pada mata pelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam mengembangkan skill peneliti dalam mencurahkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dimasa – masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung tentang manfaat penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva sehingga para guru dapat menerapkan metode yang tepat untuk melakukan pendekatan pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif, khususnya pada materi pembelajaran geografi kelas X.

c. Bagi Murid

Memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan, dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, serta mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Sugiyono (2015: 401) “Spesifikasi produk adalah deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat”. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster.

Spesifikasi produk yang peneliti gunakan untuk membuat media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis

aplikasi Canva dalam bentuk poster pada mata pelajaran geografi dengan berbagai macam poster yang menarik. Isinya berkaitan dengan materi mata pelajaran geografi pada kelas X. Adapun poster ini dikembangkan dengan memanfaatkan *template* yang tersedia pada fitur-fitur aplikasi Canva.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dipergunakan untuk menafsirkan istilah-istilah dalam objek penelitian. Istilah-istilah yang dimaksud adalah:

1. Media Pembelajaran Geografi

Media pembelajaran geografi pada penelitian ini ialah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang materi pembelajaran geografi pada pokok bahasan pengantar ilmu geografi.

2. Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster

Aplikasi Canva dalam bentuk poster pada penelitian ini ialah sebuah alat berupa ulasan singkat tentang materi pengantar ilmu geografi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk poster.