

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Akmal H dan Susanto (2021), Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan dalam dirinya yang memungkinkan mereka berperan aktif dalam kehidupan sosial. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah untuk memperoleh ilmu dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar, pendidik sering kali menggunakan berbagai media pembelajaran yang mudah dipahami agar penyampaian materi menjadi lebih menarik bagi siswa. Dengan mengolah, menyajikan, dan menyebarkan informasi secara efektif, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan berkaitan erat dengan kehidupan manusia, baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat. Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari peran guru dalam membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Dessy, dkk (2020), kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pihak utama, yaitu guru dan siswa. Guru bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai penerima dan memahami informasi yang diberikan.

Memasuki abad ke-21 teknologi informasi semakin berkembang dalam kehidupan masyarakat karena fasilitas untuk membantu pekerjaan. Banyak terobosan baru teknologi informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang pendidikan, teknologi dan informasi seperti perangkat komputer, laptop, bahkan penggunaan gadget atau smartphone dan sebagainya digunakan oleh tenaga pendidik maupun siswa sebagai ajang pembelajaran. Pembelajaran menggunakan bantuan teknologi informasi telah diterapkan (Akmal dan Susanto, 2021).

Tilaar (1998) dalam (Istiarsono, 2020), Menjelaskan bahwa analisis mengidentifikasi bertumpunya kekuatan global pada empat hal, yaitu (1) semakin majunya IPTEK dalam berbagai sektor terutama pada sektor informasi beserta inovasi- inovasi yang semakin mempermudah manusia dalam bidang teknologi; (2) kemajuan IPTEK turut serta dalam menunjang perdagangan bebas; (3) terjalin kerjasama tanpa adanya batas pada negara baik dalam lingkup regional maupun internasional; serta (4) terjadinya peningkatan kesadaran pada manusia dalam berbagai hal seperti meningkatnya kesadaran manusia mengenai HAM pada tatanan kehidupan di masyarakat dan peningkatan mengenai demokrasi. Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal et al., 2020). Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019).

Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis

desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagaiberikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baikguru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai. Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020).

Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad, 2014) dalam (Kurniawan et al., 2018).

Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPA bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat

operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPA sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan objek alam yang dipelajarinya (Supardi, 2019).

Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan dasar penting dalam ilmu biologi untuk mengelompokkan dan mengenali organisme berdasarkan kesamaan ciri morfologi, struktur genetik, dan hubungan evolusioner. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem klasifikasi tidak lagi hanya mengandalkan ciri fisik semata, melainkan telah berkembang ke arah analisis molekuler dan filogenetik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan klasifikasi berbasis data genetik memberikan hasil yang lebih akurat dalam menentukan kekerabatan antarspesies. Hal ini diperkuat oleh penelitian Zurriati dan Anggriyani (2024) yang menyatakan bahwa klasifikasi modern kini tidak hanya mempertimbangkan aspek morfologi, tetapi juga genetik, perilaku, dan evolusi, sehingga mendukung pemahaman yang lebih komprehensif terhadap keanekaragaman hayati. Namun demikian, masih ditemukan kesulitan di lapangan, terutama dalam proses pembelajaran, di mana siswa belum sepenuhnya memahami konsep Klasifikasi Makhluk Hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan media pembelajaran dan pendekatan yang lebih aplikatif agar konsep klasifikasi dapat tersampaikan secara efektif dan kontekstual.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 25 Februari di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, Panai Hilir, Kabupaten Labuhan Batu, khususnya di kelas VII, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPA khususnya Klasifikasi Makhluk Hidup. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang disajikan secara teoritis. Media pengajaran konvensional yang masih banyak digunakan menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam

proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan motivasi belajar mereka.

Di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu, proses pembelajaran IPA di kelas VII masih menggunakan media yang bersifat konvensional, seperti gambar-gambar statis. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung berlangsung monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Suasana pembelajaran menjadi kurang hidup, dan siswa sering kali tampak cepat merasa bosan. Hal ini membuat mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan. Kurangnya media visual yang menarik turut berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar siswa. Ketika siswa tidak tertarik dengan cara penyampaian materi, maka pemahaman pun menjadi dangkal, dan hasil belajar mereka tidak optimal. Di sisi lain, sekolah telah menetapkan Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Biologi sebesar 75, yang menunjukkan adanya standar capaian yang cukup tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi dan mampu mencapai standar yang ditetapkan.

Selain itu, ketika penilaian berlangsung, siswa terlihat kurang antusias dalam mengerjakan soal. Soal-soal yang disajikan dalam bentuk lembaran teks tanpa ilustrasi atau visualisasi menarik membuat siswa cenderung mengerjakan secara asal hanya untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, tanpa benar-benar memahami konsep yang diujikan. Padahal, pembelajaran IPA seharusnya dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan proses pembelajaran IPA dapat menjadi lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah Canva. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA dapat membantu siswa memahami materi secara lebih visual, karena Canva menyediakan berbagai

fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, diagram, poster, dan berbagai media pembelajaran lainnya yang mendukung pemahaman konsep IPA. (Nuryati & Darsinah, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di Mts Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diperoleh permasalahan penelitian ini yaitu “ Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di Mts Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di Mts Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru :

Penelitian ini dapat membantu guru dalam menyajikan materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi siswa :

Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan penyajian materi yang lebih visual dan kreatif, serta membantu mereka memahami konsep Klasifikasi Makhluk Hidup dengan lebih baik.

3. Bagi Sekolah :

Memberikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya :

Hasil penelitian ini dapat menjadi literatur yang bermanfaat sebagai acuan dalam pengembangan lebih lanjut terkait pemanfaatan aplikasi desain grafis dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup.