

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejatinya pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini karena mata pelajaran Sejarah banyak berbicara mengenai peristiwa-peristiwa penting dunia atau tokoh-tokoh penting dunia yang bisa membuat kita kagum ketika mempelajarinya. Apalagi pada abad ke-21 sekarang dimana pada abad ke-21 ini terjadi kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi seperti hadirnya *smartphone* dan internet yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran Sejarah lebih menarik.

Akan tetapi sering kali kemajuan pada bidang teknologi yang ada sekarang tidak mampu untuk dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran Sejarah, sehingga pembelajaran Sejarah masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan (Yulifar dan Agustina, 2020, hlm. 4606). Anggapan mengenai pembelajaran Sejarah yang selama ini membosankan ini berusaha diatasi oleh guru Sejarah di SMA Laboratorium Percontohan UPI (Labschool UPI) dimana guru Sejarah SMA Laboratorium Percontohan UPI berusaha mengemas proses pembelajaran Sejarah dengan lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran Sejarah. Adanya fakta tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti proses pembelajaran yang ada di SMA Laboratorium Percontohan UPI, hal ini karena hasil dari penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi peneliti untuk mengembangkan proses pembelajaran Sejarah di daerah tempat asal peneliti yaitu di Riau agar nantinya bisa lebih baik lagi.

Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran itu penting, sebab teknologi pada era abad ke-21 sekarang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan peserta didik sekarang ini dan media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ramli dkk., 2018, hlm. 72). Hal ini juga sesuai dengan

Afrida Yenni, 2023

IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendapat menurut Abdullah dalam (Tasbihah dan Suprijono, 2021, hlm. 18) yang menyatakan bahwa kesuksesan dalam proses mentransfer pengetahuan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor penunjang salah satunya adalah ketepatan guru dalam memilih media dalam pembelajaran. Namun demikian tentunya belum semua satuan Pendidikan yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi komunikasi dalam media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan masih terbatasnya sarana prasarana di sekolah, kondisi daerah yang masih terisolir, jauh dari jangkauan jaringan internet atau bahkan belum mampunya guru sebagai tenaga pendidik memanfaatkan teknologi tersebut untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Akan tetapi, berbeda halnya dengan SMA laboratorium Percontohan UPI sebagai salah satu satuan pendidikan yang sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* adalah salah satu aplikasi *E-Learning* yang merupakan sebuah *platform desain grafis online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual seperti gambar, video, infografis, poster, presentasi, dan banyak lagi dengan mudah dan cepat. Dengan penggunaan aplikasi *Canva* maka peserta didik akan belajar memanfaatkan kemajuan pada bidang teknologi komunikasi dan informasi dengan baik, selain itu dengan aplikasi *Canva* juga peserta didik akan dapat menuangkan ide-ide kreatifnya dalam mengerjakan tugas, sehingga dengan demikian akan melatih kreatifitas dari peserta didik dengan baik, kreatifitas ini merupakan kemampuan abad ke-21 yang penting yang harus dimiliki oleh peserta didik (Supriatna, 2019, hlm. 76). Selain itu penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran juga akan memfasilitasi peserta didik agar dapat menyeleksi berbagai informasi Sejarah yang ada di internet atau buku dan kemudian memproduksinya dalam berbagai bentuk seperti poster, infografis dan *powerpoint*. Kemampuan menyeleksi dan memproduksi ini penting, sebab tanpa kemampuan tersebut peserta didik hanya akan menjadi konsumen dari produk-produk

informatif (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 31). Dengan menggunakan aplikasi *Canva* Juga dapat membuat peserta didik secara aktif mencari pengetahuannya secara mandiri, sehingga dengan demikian pengetahuan yang didapat akan lebih meresap dan diingat oleh peserta didik (Maghfiroh, 2020, hlm. 3).

Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran Sejarah juga memiliki beberapa keunggulan, menurut Oyewale dkk (2021, hlm. 43) dan Hayden (2004, hlm. 270). Menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi yang dirancang secara tepat maka akan membuat siswa dapat belajar secara fleksibel dan dinamis. Siswa juga dapat mencari informasi untuk belajar secara mandiri, proses pembelajaran Sejarah yang lebih efektif dan proses pembelajaran juga dapat memunculkan ide-ide baru dan lebih banyak waktu untuk mengintegrasikan penggunaan TIK dalam proses pembelajaran. Meskipun penggunaan teknologi komunikasi dan informasi ini memang bagus untuk diterapkan karena peserta didik dapat mencari informasinya secara mandiri, akan tetapi hal tersebut tidak serta merta menghilangkan peran dan fungsi penting guru dalam proses pembelajaran, justru dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini guru memiliki peran penting terutama dalam menyeleksi informasi yang didapat oleh peserta didik dan juga untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Cecilia, 2019, hlm. 37).

Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi pada abad ke-21 memiliki posisi yang sangat penting, hal tersebut dijelaskan oleh Supriatna dan Maulidah (2020) yang menjelaskan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran Sejarah abad ke-21 dengan menggunakan teknologi memiliki peran yang penting, sebab guru dapat menyiapkan peserta didik dengan sejumlah informasi mengenai berbagai tantangan global dan cara menghadapi dan memanfaatkannya dengan baik (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 37). Selain itu guru sebagai perencana dan pengelola pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan atau menguasai keterampilan-keterampilan

yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 sekarang (Supriatna dan Maulidan, 2020, hlm. 37).

Dengan demikian dalam mengajar dengan menggunakan teknologi guru juga harus membekali diri dengan kemampuan pedagogi khususnya kemampuan pedagogi kreatif. Pedagogi kreatif menurut (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 8), didefinisikan sebagai perencanaan, penyelenggaraan kegiatan dan proses belajar mengajar yang imajinatif dan inovatif dalam kurikulum dan strategi pembelajaran di dalam atau ruang kelas untuk tujuan pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut maka sudah jelas bahwa pedagogi kreatif juga diperlukan dalam proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan teknologi, hal ini karena kreativitas dan kemampuan berpikir seperti kemampuan berpikir kritis dapat muncul apabila dalam proses pembelajaran terdapat ruang dialog antara guru dengan peserta didik. Keterampilan berpikir kritis, dan kreatif, kerjasama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah merupakan kemampuan yang saat ini diperlukan oleh peserta didik. Kemampuan tersebut tidak akan muncul pada peserta didik apabila guru hanya menggunakan pedagogi secara konvensional saja, oleh karena itu guru juga harus menggunakan pedagogi yang mendukung pencapaian keterampilan tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan pedagogi kreatif dalam proses pembelajaran Sejarah abad ke-21 sekarang (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 38).

Berdasarkan pendapat di atas maka sudah jelas bahwa penggunaan teknologi dan pedagogi kreatif dalam proses pembelajaran Sejarah memiliki peran yang penting untuk membuat proses pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik lagi, agar peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar Sejarah dan proses pembelajaran Sejarah yang berlangsung dapat menyiapkan peserta didik untuk memiliki keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk kehidupan abad ke-21 sekarang ini.

Selain itu dalam kehidupan abad ke-21 sekarang ini penuh dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia, oleh karena itu pembelajaran sejarah yang berlangsung juga harus dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi kehidupan abad ke-21 yang penuh dengan perubahan. Untuk menyiapkan peserta didik untuk menghadapi perubahan yang ada pada abad ke-21 ini maka pembelajaran Sejarah yang berlangsung perlu mengembangkan tiga kompetensi pendidikan Sejarah yang terkait dengan perubahan yaitu: 1. Kemampuan dalam mengenal dan memahami perubahan yang sudah terjadi, sedang dan akan terjadi dalam lingkaran kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa dan umat manusia. 2. Kemampuan dalam mengadaptasi perubahan dalam memperkaya kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa sebagai manusia yang menggunakan teknologi bukan yang dikuasai teknologi. 3. Kompetensi menentukan perubahan untuk kehidupan masa depan dirinya, masyarakat, bangsa dan umat manusia sebagai penguasa teknologi dan kebahagiaan kehidupan kemanusiaan (Hasan, 2019, hlm. 65).

Kemudian agar ketiga kompetensi pendidikan Sejarah yang telah dipaparkan di atas dapat dimiliki peserta didik dengan maksimal, maka sudah seharusnya proses pembelajaran Sejarah abad ke-21 sekarang ini bukan lagi terpusat kepada guru (*teacher centered*) melainkan harus terpusat kepada peserta didik (*student centered*), selain itu proses proses pembelajaran Sejarah abad ke-21 pada era revolusi industri 4.0 ini, mau tidak mau guru Sejarah dituntut agar dapat mengajar dengan memanfaatkan kemajuan pada bidang teknologi komunikasi dan informasi yang ada yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik dan juga untuk melatih peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar (Naredi dkk., 2022, hlm. 763).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai implementasi aplikasi *Canva* terhadap proses pembelajaran Sejarah yang ada di SMA Laboratorium Percontohan UPI. Hal ini karena isu mengenai pembelajaran Sejarah dengan

menggunakan teknologi pada abad ke-21 ini sangat menarik untuk dikaji lebih dalam, hal ini karena banyak anggapan yang menyatakan bahwa pembelajaran Sejarah belum sepenuhnya mengatasi masalah klasik yaitu masih menjadi mata pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu dengan adanya implementasi pada teknologi komunikasi dan informasi dalam bentuk aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Laboratorium Percontohan UPI ini menarik untuk dikaji lebih mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang dan identifikasi masalah penelitian diatas, maka didapatkan rumusan permasalahan penelitian ini yaitu “Bagaimana Implementasi Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Laboratorium UPI?”. Atas dasar permasalahan tersebut dapat dirumuskan pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan aplikasi *Canva* di SMA Laboratorium Percontohan UPI?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media aplikasi *Canva* di SMA Laboratorium Percontohan UPI?
3. Kendala dan upaya apa yang dihadapi guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Sejarah?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran Sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan penelitian yang ada, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran implementasi aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Sejarah di SMA Laboratorium Percontohan UPI. Akan tetapi secara lebih spesifik penelitian ini bertujuan antara lain sebagai berikut :

1. Menelaah lebih dalam mengenai perencanaan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

2. Menganalisis implementasi pembelajaran Sejarah menggunakan media aplikasi *Canva*
3. Mengidentifikasi kendala dan upaya apa yang dihadapi guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Sejarah
4. Menganalisis respon siswa terhadap penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran Sejarah

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini berharap dapat memberikan manfaat, khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kajian secara ilmiah mengenai proses pembelajaran Sejarah abad ke-21 dengan memanfaatkan kemajuan pada bidang teknologi komunikasi dan Informasi dalam menunjang proses pembelajaran Sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dari evaluasi penggunaan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah. Informasi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh untuk sekolah lain yang dalam menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran. Meningkatnya kualitas pelajaran dengan cara memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai Inovasi pembelajaran di kelas. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi kajian guru mengenai Implementasi pembelajaran Aplikasi *Canva* sebagai media dalam pembelajaran Sejarah maupun pembelajaran yang lainnya.

1.5 Struktur dan Organisasi Tesis

Struktur ini menggambarkan garis besar mengenai isi dari tesis yang penulis susun yang dimulai dari bab I yang berisi (1.1) latar belakang penelitian, (1.2) rumusan masalah, (1.3) tujuan penelitian, (1.4) manfaat penelitian dan (1.5) struktur dan organisasi tesis.

Bab II yaitu bagian kajian Pustaka yang berisi (2.1) media pembelajaran, (2.2) aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran, (2.3) pembelajaran Sejarah abad ke- 21, (2.4) pendidikan Sejarah (2.5). Penelitian Terdahulu, (2.6) posisi teoritis penelitian.

Bab III bagian metodologi penelitian yang berisi (3.1) metode penelitian (3.2) lokasi dan subjek penelitian (3.3) instrumen penelitian, (3.4) teknik pengumpulan data, (3.5) teknik analisis data, (3.6) uji keabsahan data

Bab IV berisi mengenai temuan penelitian dan pembahasan penelitian, pada bab ini penulis akan menjelaskan bagaimana temuan penelitian yang penulis temukan pada saat pelaksanaan penelitian dan kemudian melakukan pembahasan berdasarkan hasil dari analisis data yang peneliti lakukan.

Bab V merupakan bagian terakhir dari penulisan karya ilmiah tesis ini, dalam bab ini berisi mengenai simpulan, dan rekomendasi dari hasil temuan dan pembahasan yang ada.