

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai topik yang sedang diteliti. Didalamnya terdapat sub-bab yang mencakup gambaran latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian.

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama suatu negara untuk unggul dalam persaingan global. Kesadaran akan arti pentingnya pendidikan menentukan kualitas kesejahteraan masa depan masyarakatnya. Dengan individu memasuki lingkungan sekolah, individu tersebut telah mengakses berbagai pengetahuan yang melingkupi dunia ini. Secara hakiki, pendidikan dapat diperoleh di berbagai tempat dan kapan saja, asalkan seseorang tersebut memiliki kesadaran pribadi untuk menjalaninya dengan serius. Pendidikan memungkinkan individu untuk menggambarkan rencana masa depan dengan bijaksana dan memberikan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menghadapi berbagai tantangan yang timbul dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 1 disebutkan bahwa;

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Permendikbud, 2016).

Dalam penyelenggaraannya, untuk mengembangkan potensi siswa yang baik tentu diperlukan pembelajaran yang ideal. Menurut Suardi (2008, hlm. 7) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiawan (2017, hlm. 21) mengatakan bahwa Pembelajaran erat kaitannya dengan pengajaran. Pengajaran sebagai bagian yang terintegral dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang

diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembetulan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks dimana melibatkan guru dan siswa sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki dampak signifikan dalam proses pengajaran di kelas. Dalam konteks pembelajaran kelas, siswa perlu mengambil peran yang lebih aktif dalam interaksi belajar-mengajar, dengan tujuan untuk mengoptimalkan pengembangan potensi individu siswa. Dalam rangka menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal, penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang bervariasi guna menarik perhatian siswa. Dengan adanya pembelajaran bervariasi yang dibuat oleh guru diharapkan siswa memiliki motivasi dan ketertarikan akan pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang hati tanpa adanya paksaan. Dengan adanya motivasi belajar dari dalam diri sendiri siswa tersebut akan lebih mudah paham mengenai materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kemajuan teknologi informasi di era abad ke-21 memiliki dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Tuntutan global mendorong sektor pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru saat ini memerlukan integrasi sistem informasi dan teknologi. Fungsinya bukan hanya sebagai pendukung, melainkan juga sebagai alat utama dalam mendukung keberhasilan kinerja guru agar dapat bersaing secara global. Jelantik (dalam Purba & Harahap, 2022, hlm. 1326) menjelaskan bahwa secara makro, terdapat enam tren dominan yang melanda dunia ketika memasuki abad ke-21. Pertama, revolusi digital berkembang secara eksponensial, termasuk dalam dunia pendidikan. Kedua, globalisasi semakin memperkuat koneksi antar wilayah dunia, ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, pengaruh globalisasi terhadap korporasi menghasilkan integrasi dunia yang lebih erat. Keempat, perubahan dunia berlangsung dengan kecepatan yang menakjubkan. Kelima, munculnya

Ranti Nur Yasfi, 2023

PEMBUATAN INFOGRAFIS PADA APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 CIGUDEG KABUPATEN BOGOR (Studi Deskriptif Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg)

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

komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, tuntutan kreativitas dan inovasi menjadi semakin penting dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat. Penguasaan teknologi dan informasi adalah hal yang esensial bagi generasi milenial saat ini. Terlebih lagi, generasi muda kini cenderung mencari kemudahan dan kecepatan dalam segala hal, yang jarang ditemukan dalam konteks masa lalu karena dampak perkembangan teknologi modern.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam memfasilitasi proses belajar dan pengajaran, baik di dalam maupun di luar ruangan. Dalam konteks pembelajaran, familiaritas guru dan siswa terhadap media pembelajaran memiliki signifikansi besar untuk mendukung pembelajaran yang efektif, dinamis, inovatif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Purba & Harahab (2022, hlm. 1326) menyebutkan bahwa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran bagi siswa adalah bahwa mereka dapat berusaha mengubah penalaran menjadi kenyataan dengan membuat kreativitas yang nyata, menciptakan karya yang inovatif, dan menjadi peserta didik yang lebih aktif dalam proses belajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan elemen yang memainkan peran sentral dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sekaligus sebagai penghubung yang membantu memfasilitasi proses belajar dengan efektif. Pentingnya peran media pembelajaran, tercatat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, mengenai Standar Proses Pendidikan di dalam peraturan ini dijelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran yang optimal dan menarik cenderung melibatkan kolaborasi dan memfokuskan pada peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa, dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Media

pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

Salah satu media berbasis teknologi yang pemanfaatannya sangat mudah dan begitu menarik bagi siswa dan guru adalah aplikasi *Canva*. Wiryani (2021, hlm. 4) menjelaskan bahwa *Canva* adalah sebuah *platform* desain grafis berbasis *web* yang memberikan bantuan kepada penggunanya dalam merancang karya desain kreatif secara *online*. *Platform* ini memiliki sejumlah keunggulan, termasuk kemudahan akses, antarmuka yang menarik, dan kenyamanan penggunaan, sehingga *Canva* menjadi pilihan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Keberadaan beragam versi *Canva* juga memungkinkan siswa dengan mudah mengakses dan berkreasi sesuai preferensi mereka. Yundayani, dkk (2019, hlm. 170) mengatakan bahwa saat ini *Canva* tersedia dalam versi *website*, serta aplikasi bagi pengguna *smartphone* android dan IOS. Berbagai desain grafis pada *Canva* membantu guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan memberikan stimulus bagi siswa. Sholeh, dkk (2020, hlm.430) mendeskripsikan bahwa *Canva* menyajikan dua mode alat yang dapat digunakan, yaitu *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* memungkinkan pengguna untuk menggunakan sejumlah fitur tertentu secara gratis, yang biasanya mencakup alat-alat yang lebih sederhana dan tidak berbayar. Di sisi lain, *reguler mode* memberikan akses kepada pengguna untuk memanfaatkan ribuan alat yang lebih beragam dan kreatif dalam aplikasi *Canva*. Mode reguler ini menawarkan berbagai keunikan dan pilihan yang lebih kaya kepada pengguna.

Canva pertama kali diluncurkan dan diperkenalkan secara resmi kepada publik pada tanggal 1 Januari 2012. Oleh karena itu, tanggal tersebut juga menandai awal berjalannya *Canva* sebagai *platform* digital yang beroperasi. Afdhaluzzikri (2022, hlm. 1) menyebutkan bahwa *Canva* didirikan oleh Melani Perkins yang sekaligus merupakan CEO dari aplikasi *Canva* ini. Selama tahun pertama setelah peluncurannya pada awal Januari, *Canva* mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan. Para desainer mulai mengadopsi *Canva* sebagai alat untuk membuat media visual dan karya-

karya visual lainnya. Seiring dengan itu, *Canva* berhasil mencapai prestasi dengan mencatat rekor pengguna sebanyak 750.000 orang.

Perbandingan aplikasi *Canva* dengan aplikasi gratis yang lainnya seperti *power point*, *writer presentation and spreadsheets* (WPS) adalah ketiga aplikasi ini memang dirasa cukup praktis dan mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun desain-desain yang terdapat pada *Canva* lebih menarik dari pada *power point*, dan *writer presentation and spreadsheets* (WPS). Dalam hal opsi *template*, *Canva* telah menyediakan beragam pilihan *template* yang dapat digunakan tanpa perlu diedit terlebih dahulu. Sehingga sangat cocok apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terutama pembelajaran sejarah dikelas.

Aplikasi *Canva* merupakan salah satu pendukung untuk membuat media belajar, karena dalam aplikasi ini sudah tersedia beragam jenis desain grafis yang meliputi poster, infografis, presentasi, kartu undangan, sampul/cover, editor foto, pembuatan video, dan berbagai jenis desain lainnya. Salah satu desain yang terdapat pada aplikasi *Canva* yang menyajikan informasi dalam bentuk visual yaitu infografis. Dunlapa & Lowenthalb (dalam Senjaya dkk, 2019, hlm. 56) menjelaskan bahwa infografis merupakan salah satu pendekatan untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual dan grafis. sedangkan menurut Khomaria (dalam Mansur & Rafiudin, 2020, hlm. 40) menjelaskan bahwa media infografis merupakan salah satu media baca yang memadukan antara informasi dan grafis yang menarik agar pembaca menjadi antusias dan mudah dalam membaca informasi yang diberikan.

Dengan membuat infografis siswa dapat mengolah informasi yang didapatkan, sehingga informasi yang didapatkan tidak langsung digunakan secara mentah, melainkan dipilih terlebih dahulu dan disajikan dalam bentuk infografis. Hal ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam membuat materi pembelajaran yang dapat dipresentasikan di dalam kelas. Infografis pada Aplikasi *Canva* juga memiliki kemudahan akses dalam penggunaannya bisa melalui *laptop* atau komputer, bahkan dapat dioperasikan melalui perangkat *handphone*. Hal ini memungkinkan siswa dan

guru untuk menciptakan berbagai jenis desain dengan fleksibilitas waktu dan lokasi, memungkinkan mereka untuk berkreasi kapan saja dan di mana saja.

Infografis membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami, terutama untuk informasi dengan teks yang panjang, gambar-gambar penting dan data angka-angka penting. Selain itu juga penyajian informasi yang didukung oleh kreatifitas, keindahan dan ilustrasi yang tepat, infografis menjadi menarik dan mudah untuk diingat. Pemilihan gambar, pemilihan warna, pemilihan symbol, serta komposisi warna menjadi komponen dasar dalam penyajian informasi dengan teknik infografis.

Pembelajaran sejarah abad 21 mendapat amanah untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran di era digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Afwan, dkk (2020, hlm. 99) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya mampu membangun kerangka kesadaran masa lalu dalam memahami nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah namun juga harus sudah pada level melihat sisi lain yang mendalam yaitu perkembangan teknologi agar pembelajaran sejarah mampu menjawab tantangan sebuah perubahan yang tidak dapat dihindarkan. Pembelajaran sejarah akan lebih menarik dan menyenangkan bila seorang guru dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, salah satunya adalah infografis yang ada pada aplikasi *Canva*, dalam aplikasi ini terdapat kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya serta dilengkapi dengan banyaknya desain yang menarik dan unik sehingga tidak membuat siswa kesulitan dalam mendesain ketika sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, selain itu juga *template* yang disediakan banyak yang gratis tentunya hal ini membuat siswa semakin tertarik untuk memakai aplikasi tersebut.

Betapa teknologi sangat membantu dalam pembelajaran khususnya infografis yang terdapat pada aplikasi *Canva*, hal ini sesuai dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Wiryani, dkk (2021) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Materi Manusia

Ranti Nur Yasfi, 2023

PEMBUATAN INFOGRAFIS PADA APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 CIGUDEG KABUPATEN BOGOR (Studi Deskriptif Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg)

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

Pendukung Gua Putri & Gua Harimau” hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *website Canva* dengan memanfaatkan fitur infografis pada mata pelajaran sejarah di SMAN 14 Palembang yang telah dikembangkan memiliki efektifitas yang baik sehingga dapat membantu siswa untuk mengenal lebih jauh sejarah lokal yang ada pada daerah asalnya. Hasil yang sama juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Ruslan, dkk (2023) dengan judul artikel “Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Abad 21” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran sejarah menjadikan infografis sebagai media pembelajaran yang menarik dan kreatif sesuai dengan perkembangan persekolahan abad 21. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizanta & Arsanti (2022) dengan judul artikel “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini” hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa *Canva* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran hal ini dibuktikan dengan adanya *Canva for Edukation* yang didesain untuk guru dan siswa agar memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif serta kolabotratif. Sejalan dengan penelitian Rizanta & Arsanti, Amrina, dkk (2021) dengan judul artikel “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang” menjelaskan hasil penelitiannya bahwa dengan memakai infografis yang ada pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa arab siswa menjadi lebih cepat memahami materi yang sedang dijelaskan, selain belajar bahasa arab dengan menggunakan infografis pada aplikasi *Canva* ini dapat mendorong munculnya kreativitas siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk. (2020) dengan judul artikel “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*” hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih mudah mengerti materi serta banyaknya desain siap pakai yang terdapat pada pada aplikasi *Canva* membuat siswa semakin kreatif dalam pembelajaran.

Ranti Nur Yasfi, 2023

PEMBUATAN INFOGRAFIS PADA APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 CIGUDEG KABUPATEN BOGOR (Studi Deskriptif Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg)

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

Teknologi dalam pembelajaran itu memiliki manfaat yang signifikan, berdasarkan temuan di atas dan hasil observasi awal peneliti bermaksud meneliti bagaimana pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Cigudeg Kab Bogor. Menurut Depdiknas (dalam Hernanda, 2017, hlm. 2) mengatakan pengajaran sejarah bertujuan untuk mengajarkan siswa pentingnya keberagaman pengalaman hidup dalam berbagai masyarakat serta perbedaan pandangan terhadap sejarah masa lalu. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konteks masa kini dan merancang pengetahuan serta pemahaman yang dapat digunakan dalam menghadapi tantangan di masa depan. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yang diinginkan maka siswa memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi-materi pelajaran sejarah.

Penggunaan infografis pada aplikasi *Canva* dalam dunia pendidikan cukup besar pengaruhnya, dengan berbagai kemudahan cara mengakses serta begitu banyaknya rancangan desain kreatif yang ditawarkan, sehingga peneliti melihat adanya peluang untuk pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang banyak peminatnya terutama generasi Z atau anak milenial sebagai bagian dari pembelajaran sejarah. Pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* dalam pembelajaran dikelas dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitas belajar siswa dikelas. Selain itu kenapa peneliti menerapkan dan memilih infografis pada aplikasi *Canva* dikarenakan peneliti menilai pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media untuk pembelajaran sejarah cukup efektif dikelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg yang sudah terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pelajaran sejarah.

Infografis yang terdapat pada Aplikasi *Canva* dapat dikembangkan sebagai salah satu solusi untuk mengkombinasikan pendidikan dan teknologi dalam sebuah media pembelajaran siswa didalam kelas. Hal ini yang kemudian menarik untuk dikaji oleh karena itu peneliti mengambil judul "Pembuatan Infografis pada Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg (Studi Deskriptif di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg)"

Ranti Nur Yasfi, 2023

PEMBUATAN INFOGRAFIS PADA APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 CIGUDEG KABUPATEN BOGOR (Studi Deskriptif Di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg)

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

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah utama, yaitu Bagaimana Pembuatan infografis Pada Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran di kelas? Rumusan masalah tersebut akan diuraikan menjadi pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Mengapa guru sejarah di SMA Negeri 1 Cigudeg memilih Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg?
2. Bagaimana pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg?
3. Solusi apa yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg?
4. Bagaimana respon siswa mengenai pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai Pembuatan Infografis Pada Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran di Kelas. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan mengapa guru sejarah di SMA Negeri 1 Cigudeg memilih aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS 4.
2. Mendeskripsikan pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg.
3. Mendeskripsikan Solusi apa yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg

4. Mendeskripsikan respon siswa mengenai pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak terutama bagi guru dan siswa untuk meningkatkan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran sejarah. Berikut manfaat dari hasil penelitian tersebut:

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan pengetahuan dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah
2. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pada mata pelajaran sejarah

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk mengajar terutama untuk meningkatkan desain pembelajaran yang bervariasi dan kreatif pada siswa serta dapat memberikan pengetahuan dan wawasan pada guru bahwa dalam mengajar terdapat berbagai macam aplikasi yang berkembang saat ini salah satunya adalah *Canva* untuk dimanfaatkan dalam proses mengajar

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu untuk memanfaatkan aplikasi *Canva* dan menumbuhkan kreativitas siswa terutama dalam pembelajaran sejarah sebagai media pembelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan

managemen dan pengembangan kurikulum pembelajaran sejarah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya supaya bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan merupakan hal yang penting demi memperlancar penulisan skripsi yang akan dilakukan, adapun sistematikan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Secara keseluruhan, bab ini akan menguraikan isu yang sedang diteliti. Di dalamnya, terdapat sub-bab yang mencakup gambaran latar belakang penelitian, perumusan permasalahan penelitian, tujuan dan dampak dari penelitian, serta tata letak dan struktur skripsi.

BAB II Kajian Pustaka: Bab ini akan menggambarkan kajian literatur dan dasar teori yang diambil dari berbagai literatur sebagai panduan dalam melaksanakan penelitian. Di dalam bab ini, akan disajikan berbagai sumber referensi seperti buku, jurnal, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III Metodologi Penelitian: Dalam bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian, dengan sub bab yang terdiri dari metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: dalam bab ini akan mengemukakan laporan hasil penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi: Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil temuan peneliti serta mengajukan saran atau rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji.