

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ini sangat pesat dan berimplikasi luas. Berbagai perubahan dapat dilihat seluruh aspek kehidupan sebagai konsekuensi logis implikasinya. Kondisi dan tuntutan perubahan global yang sangat cepat ini, menempatkan pendidikan dalam posisi yang urgen dan strategis. Ikhtiar dan kebijakan pendidikan sudah seharusnya lebih responsif dan akseleratif (Hermawan, 2022).

Bagi bangsa Indonesia, konsep dasar dan tujuan pendidikan telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjadi landasan dan arah pengembangan pendidikan nasional sekaligus menentukan kebijakan operasional dalam merespons tuntutan kebutuhan masyarakat dan tuntutan perubahan global. Pada pasal 1 Undang-Undang tersebut disebutkan:

“Pendidikan merupakan 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”.

Konsep dasar pendidikan di atas memberikan petunjuk ideal bahwa pendidikan itu terimplementasikan dalam iklim pembelajaran yang kondusif yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dengan tujuan terbentuknya karakter spiritual, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya. Dengan kata lain, iklim pembelajaran yang kondusif dan berkualitas merupakan salah satu kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik dan komprehensif.

Penciptaan kegiatan pembelajaran yang kondusif dipengaruhi oleh aspek penting yang saling mendukung satu sama lain. Aspek-aspek tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi pelajaran, pendekatan atau metode pembelajaran, media dan alat pembelajaran, dan evaluasi (Sanjaya, 2008).

Peserta didik menjadi aspek utama dalam pembelajaran. Karena itu dalam merumuskan dan menetapkan pembelajaran lainnya harus mengedepankan pertimbangan aspek peserta didik ini. Dalam merumuskan tujuan pendidikan dan pembelajaran misalnya, pertanyaan yang selalu dikedepankan pada kompetensi apa yang harus dimiliki peserta didik sesudah mendapatkan pelajaran. Demikian halnya dalam menentukan bahan atau materi pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perkembangan kejiwaan dan potensi peserta didik. Apakah media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan apakah mampu membangkitkan potensi yang dimilikinya. Demikian halnya pemilihan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran.

Di samping perkembangan dan potensi peserta didik perlu diperhatikan dalam penentuan materi dan media pembelajaran, juga faktor pendidik yang memiliki peran penting dan strategis dalam kegiatan pembelajaran. Sadiman (dalam Wahidin, 2017) menegaskan bahwa pengajaran dan pembelajaran pada dasarnya dipahami sebagai proses komunikasi. Proses berkomunikasi melibatkan pengutaraan amanat daripada asal amanat (guru/pendidik) kepada pemeroleh amanat (murid didik) diperlukan media ataupun saluran khusus untuk membantu kelangsungan proses tersebut. Disinilah, peran pendidik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menghadirkan media sebagai presentasi bahan pembelajaran ke murid menjadi baik, efisien, serta mudah dimengerti peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator dan mediator dalam proses kegiatan pembelajaran harus dapat membangun dan menciptakan area pembelajaran yang serupa itu guna dapat menyediakan pendidikan yang menarik, yang dapat memotivasi peserta didik, dan mudah dipahami oleh peserta didiknya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapa (Wahyudi, 2014)

Heinich (dalam Jennah, 2009) media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan untuk penyampaian informasi agar psan yang dikirm lebih efisien. Sedangkan Gagne dan Brings (dalam Jennah, 2009) berpendapat dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran dapat berupa buku, slide, video, gambar, film, grafik, komputer, dan televisi. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keingintahuan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media

dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tercapainya pembelajaran yang lebih maksimal. Pembelajaran yang maksimal akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Belakangan ini banyak media yang dikembangkan sebagai konsekuensi perkembangan iptek di era 4.0 ini, termasuk canva yang dapat memotivasi serta menaikkan produk pembelajaran murid pada belajar. Pada faktanya terdapat meruah pendidik yang kurang pandai memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat ini dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajarnya. Sementara saat jalan pendidikan media menjadi sisi vital pada penciptaan aktifnya murid. Adanya media, begitu menolong pengajar pula ketika jalan pelajaran, paling utama menolong pengajar pada upaya membagikan informasi pada penerima amanat perihal ini ialah murid sehingga terciptanya pembelajaran yang maksimal yang nantinya akan dapat dilihat dari perolehan hasil belajar yang memuaskan juga (Umarella, 2018).

Wulandari (2022) mengungkapkan bahwa aplikasi desain online canva menyuguhkan bermacam fitur desain grafis yang terdiri atas presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover dan lain-lain, sangat mempermudah guru dalam mensekmakan media pembelajaran. Berbagai fitur canva tersebut teramat meringankan pendidik serta peserta didik dalam mengimplmentasikan proses pembelajaran mendasar teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta keuntungan-keuntungan lain ini disebabkan *output* desain menggunakan canva mampu menambah keinginan dan minat peserta didik dalam belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik melalui penyajian media serta materi secara menarik. Lebih lanjut Pelangi (2020) menegaskan bahwa aplikasi Canva tersebut di atas mempunyai banyak keunggulan, yaitu sebagai berikut: (1) menyajikan beragam desain yang unik; (2) menaikkan kreativitas para pendidik, guru maupun siswa, melalui bermacam fitur yang disediakan; (3) Cukup praktis dan ekonomis dalam membuat sebuah media pembelajaran; (4) Proyek perancangan dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau perangkat lainnya. Banyaknya kelebihan yang dimiliki Canva ini maka penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sangat tepat dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menarik.

Oleh karena itu, iklim pembelajaran yang kondusif dan berkualitas tercipta jika seluruh aspek dalam pembelajaran tersedia, berfungsi saling mendukung dan selalu berorientasi pada pemenuhan kebutuhan peserta didik baik kontekstual dan maupun kebutuhan masa depannya. Namun realitas menunjukkan masih ditemukan iklim pembelajaran yang kurang kondusif, belum menghadirkan keaktifan peserta didik, belum menumbuhkan kreativitas dan potensi peserta didik secara maksimal untuk menjawab tagihan tujuan pendidikan nasional serta tuntutan kebutuhan global abad ke-21.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, Indonesia masih berada di peringkat ke-74, di bawah Malaysia dan Brunei Darussalam dalam hal kompetensi literasi bahasa, literasi numerical dan sains. Berdasarkan hasil PISA tersebut dijelaskan alasan mengapa peserta didik di Indonesia lemah dalam kompetensi pengetahuannya yaitu karena mereka tidak mampu menghadapi masalah yang mengharuskan mereka berpikir kritis, kreatif dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut pelaksana PISA, OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) bahwa sasaran PISA adalah peserta didik yang telah hampir menyelesaikan pendidikan dasarnya yang berusia 15 tahun. Dari 4.439.086 anak berusia 15 tahun, 3.768.508 atau 85% tersebar di jenjang pendidikan kelas 9 dan 10 atau 3 SMP/ sederajat anak (Wuryanto,dkk., 2022)

Di bidang sains, 35% peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia masih berada di kelompok kompetensi peserta didik dapat menggunakan bahan umum dan pengetahuan prosedural untuk mengenali atau membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Mereka mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu mengolah informasi secara grafis dan visual hanya dengan kebutuhan kemampuan kognitif tingkat rendah. Dan 17% peserta didik lainnya di tingkat lebih rendah lagi dari kemampuan tersebut (Wuryanto,dkk., 2022).

Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2021 menunjukkan tercatat sebanyak 1 dari 2 peserta didik masih rendah dalam kompetensi minimum literasi. Sedangkan dalam numerasi, tercatat 2 dari 3 peserta didik belum mencapai kompetensi minimum (Makarim, 2022). Kualitas pendidikan dengan indikator mata

pelajaran membaca, matematika, dan sains pada usia 15 tahun masih relatif rendah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

Salah satu mata Pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus pada semua jenjang pendidikan termasuk jenjang SMP adalah Mata Pelajaran IPA (Sains). Mata Pelajaran ini menjadi mata pelajaran wajib bagi seluruh peserta didik di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Di samping untuk pemenuhan pengetahuan alamiah, mata pelajaran juga sangat dibutuhkan dalam penguatan literasi numerical dan sains. Mata pelajaran ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk mempunyai keterampilan yang dibutuhkan abad ke 21 yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*) dan komunikasi (*communication*) (Hadi dan Zaidah, 2022). Mata pelajaran IPA yang kompleks ini menuntut peserta didik untuk dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Peserta didik dalam jenjang pendidikan ini dan pada pada Mata Pelajaran IPA belum terbiasa saat berpikir tingkatan tinggi hingga mengkonstruksi pengetahuan murid. Temuan kajian terdahulu yangmana dilangsungkan Asri, dkk (2022) tentang “Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMP Menggunakan Model Pembelajaran *Conceptual Change* Pada Materi Sistem Ekskresi” memperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru kurang memfokuskan perhatian pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pengetahuan awal peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran yang hanya berfokus kepada pendidik membuat peserta didik kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian peserta didik belum diajarkan kemampuan berpikir tinggi, melainkan hanya sebatas kemampuan berpikir tingkat rendah saja yaitu dari aspek mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Hal tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan belajar akibat materi yang sulit dipahami serta konsep pembelajaran terlalu abstrak. Hal ini membuat bidang IPA jadi bidang menyheramkan serta cenderung tidak disukai oleh sebagian peserta didik, sehingga hasil belajar pun belum bisa maksimal.

Lebih lanjut, untuk dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna, aplikatif, menarik, efektif, dan efisien serta dapat merangsang *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik sangat penting untuk guru dalam

memperhatikan dan memilih media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi (Astuti & Prestiadi, 2020). Panggabean, dkk (2021) mengemukakan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik. Hal ini dikarenakan, salah satu sifat media interaktif yaitu dapat berinteraksi secara langsung dengan *user*. Interaksi langsung antara peserta didik dengan media interaktif tersebut akan merangsang rasa keingintahuan peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Dimana kemampuan berpikir kritis ini merupakan salah satu indikator dari *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Namun pada kenyataannya Astuti dan Prestiadi (2020) mengungkapkan bahwa namun kenyataannya masih terdapat banyak permasalahan di kalangan pendidik. Permasalahan ini dikarenakan kurangnya kompetensi pendidik menerapkan metode dan media pembelajaran serta kurangnya kompetensi pendidik dalam mengadaptasikan teknologi dalam pembelajaran. Terlebih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini seringkali membutuhkan media untuk menyampaikan informasi yang konkret, karena pada beberapa materi IPA, pendidik terkadang tidak dapat menyajikan objek yang nyata atas materi tersebut.

Selanjutnya, hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri 16 Jakarta diperoleh informasi yaitu peserta didik kelas VIII (delapan) sekolah ini, 60 % mengungkapkan bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran IPA. Beberapa alasan mengapa peserta didik kurang tertarik belajar IPA yaitu pelajaran IPA terlalu banyak materi, penyampaian materi oleh pendidik selalu menggunakan metode ceramah, peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar dan penggunaan media yang kurang variatif. Hal ini dapat dilihat pada capaian pembelajaran peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar relatif kecil yakni 33,33 % sementara peserta didik yang remedial mencapai 66,67% walaupun pada akhirnya semua peserta dinyatakan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun indikator soal-soal yang digunakan masih cenderung pada proses kognitif pada kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) yaitu kemampuan mengingat (C1) dan kemampuan berpikir tingkat menengah melibatkan kemampuan memahami (C2) dan menerapkan (C3). Sementara kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking*

Skill (HOTS) peserta didik yang melibatkan kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasikan (C6) belum banyak tersentuh.

Pendidik Mata Pelajaran IPA di sekolah ini pada umumnya memanfaatkan media tradisional seperti Torso dan model lainnya. Dalam hal ini dalam pembelajarannya, dari 18 kali pertemuan dalam 1 semester, Guru IPA sangat sedikit menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik yakni hanya 6 (enam) kali, itu pun hanya menggunakan Microsoft Power Point. Selebihnya, 12 (dua belas) kali pertemuan menggunakan media tradisional. Padahal di sekolah ini fasilitas TIK yang representatif. Hal ini juga cukup berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA yang kompleks dan abstrak.

Dalam konteks ini, konstruksi berpikir penulis terbentuk. Keberlangsungan pembelajaran peserta didik di Mata Pelajaran IPA di MTs Negeri 16 Jakarta yang maksimal membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang aplikatif, bermakna dan menyenangkan sehingga hasil belajar *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) peserta didik meningkat. Mengingat pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan rasa *curiosity* peserta didik untuk belajar. Hal ini akan terbentuk kegiatan berpikir kritis peserta didik, dimana kemampuan berpikir kritis ini merupakan salah satu indikator *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap *Higher Order Thinking Skill* Peserta Didik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, secara umum penelitian ini memiliki rumusan masalah umum yaitu “Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif terhadap *Higher Order Thinking Skill* peserta didik?”.

Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek menganalisis (C4)?
2. Apakah terdapat perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan

peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengevaluasi (C5)?

3. Apakah terdapat perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengkreasikan (C6) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap *Higher Order Thinking Skill* peserta didik pada mata Pelajaran IPA Sedangkan, tujuan penelitian ini secara khusus yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek menganalisis (C4).
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengevaluasi (C5).
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan *High Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengkreasikan (C6).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk Peneliti :

Penelitian ini, bermanfaat untuk mengasah kemampuan peneliti, dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di jenjang SMP, serta menjadi wadah untuk belajar.

2. Untuk Guru :

Membantu guru dalam penyampaian pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar dapat menari, efektif, dan efisien.

3. Untuk Peserta didik:

Membantu peserta didik dalam belajar serta menciptakan pengalaman belajar.