

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1. Latar Belakang

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dipakai dalam penyaluran pesan berupa bahan atau materi pelajaran yang dapat merangsang siswa dari segi perhatian, pikiran, minat, dan perasaan dalam proses kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pembawa informasi dari guru ke siswa untuk dapat mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi sangat berguna terutama dalam penjelasan materi yang sulit dipahami dan memerlukan visual berupa video ataupun gambar agar siswa dapat memahaminya lebih lanjut seperti dalam materi pembentukan planet. Pada masa pandemi Covid-19, pembelajaran *blended learning* atau campuran dengan Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Jarak Jauh dilakukan untuk mengurangi penyebaran Covid-19 serta membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Simatupang et al., 2020) banyak peserta didik yang tidak terbiasa dengan pembelajaran online dan menurunkan minat untuk belajar karena ketidakpahaman mengenai teknologi, penyampaian materi yang kurang bervariasi, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Sehingga, dalam penerapannya perubahan tersebut dapat berpengaruh terhadap siswa terutama terhadap hasil pembelajaran. Ketika penerapan tersebut kurang maksimal maka akan mempengaruhi kreativitas belajar siswa yang nantinya berpengaruh terhadap hasil dari belajar siswa.

Kreativitas merupakan sebuah proses yang dapat dilakukan melalui berbagai ide dan kegiatan yang dimiliki seseorang. Kreativitas dapat juga dilihat untuk meningkatkan keunggulan dari individu dan keunggulan kompetensi bagi siswa. Semakin tinggi tingkat kreativitas seseorang, maka akan semakin tinggi juga prestasi di bidang akademik yang akan didapatkannya (Fakhriyani, 2016). Maka kreativitas sangat penting bagi siswa dan sudah seharusnya ditanamkan sejak kecil. Namun, pada penerapannya masih terdapat

berbagai macam kendala dan permasalahan dalam melakukan peningkatan kreativitas belajar pada siswa.

Dinamika hasil pembelajaran siswa tersebut dapat dipengaruhi faktor internal maupun eksternal, salah satunya yaitu kreativitas (Maksum & Sari Ratna, 2021). Jika siswa memiliki kreativitas, maka siswa akan cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi, imajinatif, mampu menganalisa masalah, pantang menyerah serta dapat menemukan alternatif penyelesaian masalah tersebut. Dikutip dari Sambada (2012), pada penelitiannya disebutkan bahwa semakin tinggi kreativitasnya maka kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran akan semakin tinggi pula.

Kreativitas belajar peserta didik sering mengalami penurunan yang diakibatkan kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dari peserta didik. Ketika siswa sudah termotivasi untuk bekerja keras dan kreatif maka kreativitas peserta didik akan tumbuh. Faktor kepercayaan diri bagi siswa juga sangat berpengaruh terhadap munculnya kreativitas siswa baik dalam pembelajaran yang berkelanjutan maupun dari segi kehidupan yang dijalankan setelah melakukan pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya siswa sering dituntut untuk melakukan kreativitas yang tinggi walaupun selama aktivitas guru hanya memberikan berbagai instruksi yang menyebabkan pembelajaran sudah terencana dan kreativitas belajar siswa tidak muncul dengan baik. Hal tersebut menyebabkan tingkat berpikir kreatif siswa cenderung rendah dan tidak bisa berpikir mendalam. Rendahnya kemampuan berpikir siswa tersebut dapat diakibatkan kurangnya pemberian kesempatan untuk melatih kemampuan berpikirnya sehingga membentuk kebiasaan untuk dapat membedakan antara salah dan benar, fakta dan opini, kenyataan dan dugaan. Sehingga, faktor utama yang mempengaruhi lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu kurangnya mengeksplor kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Pada kenyataannya, jika siswa kurang mengembangkan kreativitas belajar dapat berarti bahwa siswa masih kurang mencoba untuk mengembangkan konsep pembelajaran yang sedang berlangsung. Dampak dari rendahnya kreativitas belajar siswa adalah siswa

tersebut akan menjadi pasif, minder, mudah putus asa, bosan, dan kurangnya inisiatif. Jika kondisi tersebut tidak ditangani dengan baik maka akan sangat berdampak bagi keberhasilan proses belajar bagi siswa. Sehingga, seharusnya seorang siswa memiliki kreativitas belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengalaman dalam mengajar pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Cibinong, kreativitas belajar peserta didik cenderung masih sangat kurang pada beberapa kelas di kelas XI. Hal itu bisa dilihat dari berbagai produk yang dihasilkan oleh siswa pada mata pelajaran geografi seperti tugas poster yang diberikan oleh guru. Terdapat beberapa siswa yang cenderung mengerjakannya secara asal dan kurang memiliki kreativitas dalam pembuatan tugas.

Peneliti melakukan observasi dari beberapa aspek kreativitas terhadap kelas dengan kreativitas yang paling rendah, dari hasil observasi tersebut didapatkan hasil bahwa : (1) Siswa cenderung belum mampu mencetuskan gagasan, jawaban, dan juga saran dalam penyelesaian masalah; (2) Siswa belum benar-benar dapat menciptakan hasil karya yang betul-betul baru karena masih terdapat beberapa hasil tugas yang terlihat banyak dibuat di internet; (3) Siswa masih belum bisa tepat waktu dalam penyelesaian tugas, hal ini juga dilihat dari berbagai tugas yang diberikan oleh guru dan masih banyak siswa yang mengumpulkannya terlambat dan masih belum fokus dalam pengerjaan tugas; (4) Siswa belum dapat dengan baik melakukan pemecahan masalah yang diberikan guru. Peneliti juga melakukan penyebaran angket terkait kreativitas belajar dan didapatkan hasil sebagai berikut :

Kreativitas siswa kelas XI pada mata pelajaran geografi di SMAN 3 Cibinong dari kelas XI A4, XI S2-1, dan XI S2-3 memiliki kategori Sedang, dan untuk kelas XI A2 dan XI S2-2 masuk kedalam kategori kreativitas belajar yang rendah. Untuk itu diperlukan adanya perlakuan khusus untuk menghadapi permasalahan yang dialami oleh kelas XI A2 dan XI S2-2, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran yang tepat dan terbaru.

Pada penelitian ini, dicoba untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui media audio visual berbasis canva. Aplikasi canva digunakan karena Canva memiliki beberapa keunggulan yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran (Mulyana & Syamsiyah, 2021). Aplikasi Canva yaitu suatu program desain grafis secara *online* yang

menyediakan berbagai elemen untuk pembuatan desain seperti adanya ikon, gambar, dan teks yang dapat ditambahkan ke dalam desain yang dibuat. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai *template* tentang berbagai ukuran dan jenis desain yang dapat digunakan untuk acuan dasar dalam menghasilkan desain. *Template* yang disediakan diakses secara gratis, dengan adanya fitur tersebut pengguna dapat membuat desain dengan lebih mudah dan juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat desain, sehingga untuk membuat suatu desain tidak membutuhkan waktu yang lama bagi pengguna. Canva juga menyediakan fitur “*upload*” untuk menambahkan gambar, dokumen, ataupun video yang dimiliki ke dalam desain yang ingin dibuat.

Canva memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan siswa maupun guru untuk membuat media pembelajaran, diantaranya *power point*, poster, infografis, video animasi, jurnal, resume, pamflet, brosur, grafik dan lain sebagainya. Aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan dengan diakses melalui iOS, Android, dan Windows. Canva dapat digunakan secara gratis, walau ada beberapa elemen yang hanya dapat digunakan bagi pengguna yang sudah berlangganan Canva berbayar. Namun, menariknya terdapat Canva khusus untuk pendidikan yang dibuat dengan tujuan agar pembelajaran dapat lebih interaktif, menyeluruh, dan dapat dilakukan secara virtual. Dikutip dari *Canva.com*, yang dapat mengakses Canva Pro untuk edukasi secara gratis yaitu (a) guru bersertifikat K-12 (SD/SMP) yang berasal dari sekolah resmi terakreditasi yang sedang mengajar; (b) pustakawan sekolah K-12 yang bersertifikat; (c) guru pendukung pembelajaran K-12 yang bersertifikat; (d) spesialis kurikulum K-12 yang bersertifikat; (e) guru bersertifikat di sekolah kejuruan, yang mengajar murid sekolah dasar atau menengah; (f) pelatih Bersertifikasi Google, Pendidik Bersertifikasi Google, Pendidik Inovatif Microsoft yang mengajar di tingkat K-12; (g) organisasi yang diakui pemerintah, yaitu : K-12 (sekolah dasar, menengah, atau pra-perguruan tinggi), departemen pendidikan, wilayah sekolah, serta sistem sekolah global lainnya. Maka, guru dapat menggunakan Canva Pro Edukasi secara gratis untuk dapat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran, selain guru banyak juga yang dapat menggunakan Canva dengan syarat memiliki akun e-mail edukasi.

Canva Pro untuk edukasi memiliki banyak fitur lainnya seperti template untuk pembelajaran yang lebih bervariasi dan banyak. Selain itu, Canva Pro Edukasi dapat dibagikan secara berkolaborasi antara siswa dengan guru, guru dengan sesama guru, ataupun antara siswa dengan siswa lainnya. Dikutip dari *disdikbb.org*, penelitian yang dilakukannya mengungkapkan bahwa penggunaan Canva untuk Edukasi dalam pembuatan media pembelajaran dapat membuat guru berkreasi dan berinovasi dengan lebih muda untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Untuk siswa, juga dilihat sangat tertarik dan lebih aktif dalam melakukan kolaborasi pembelajaran secara online. Hal tersebut membuktikan bahwa, Canva untuk Edukasi dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi dan menarik terutama pada pembelajaran jarak jauh. Canva untuk Edukasi juga dapat membuat siswa lebih mandiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) yang dikutip dari (Pelangi, 2020) terdapat kelebihan dalam penggunaan Canva, yaitu (a) memiliki desain yang beragam dan menarik; (b) mampu meningkatkan kreativitas siswa maupun guru dalam mendesain media pembelajaran melalui berbagai fitur; (c) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (d) untuk mendesain, dapat menggunakan gawai tidak hanya melalui laptop. Berdasarkan hal tersebut, Canva dinilai dapat lebih memudahkan siswa maupun guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Selain kelebihan tersebut, Canva memiliki kekurangan yaitu pengguna harus memiliki paket data agar dapat tersambung dan tersimpan hasil pekerjaannya, Meskipun begitu, Canva tetap menjadi aplikasi yang mudah digunakan oleh seluruh kalangan. Dikutip dari *Antaraneews.com*, pengguna Canva pada tahun 2022 lebih dari 100 juta orang dari 190 negara termasuk Indonesia aktif dalam penggunaan platform Canva tersebut. Hal ini berarti bahwa Canva diminati oleh berbagai kalangan di dunia. Sehingga, Canva dinilai sangat ramah dan mudah digunakan bagi setiap kalangan karena sudah familiar. Semenjak ada pandemi Covid-19 yang menyebar ke Indonesia, menyebabkan pembelajaran di sekolah harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) sehingga diperlukannya media pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya, guru memanfaatkan Canva dalam pembuatan media pembelajaran seperti dalam media pembelajaran yang berbasis audio visual.

Pada penelitian ini dicoba meningkatkan kreativitas peserta didik melalui media audio visual berbasis Canva untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Canva terhadap peningkatan kreativitas belajar. Maka dari itu, peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kreativitas Belajar Kelas XI SMAN 3 Cibinong.”

## 1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kreativitas belajar peserta didik sesudah digunakannya media pembelajaran *audio visual* berbasis Canva pada kelas eksperimen?
2. Bagaimanakah kreativitas belajar peserta didik sesudah digunakannya media pembelajaran infografis pada kelas kelas kontrol?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap kreativitas belajar siswa?

## 1. 3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kreativitas belajar peserta didik sesudah digunakannya media pembelajaran *audio visual* berbasis Canva pada kelas eksperimen.
2. Mengetahui kreativitas belajar peserta didik sesudah digunakannya media pembelajaran infografis pada kelas kontrol.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap kreativitas belajar siswa.

## 1. 4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian kali ini diharap dapat berguna untuk:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan pembelajaran di sekolah terutama di kelas XI SMAN 3 Cibinong yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Geografi, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam media pembelajaran audio visual dan peningkatan kreativitas belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dan kreativitas belajar siswa serta menjadi bahan kajian lanjutan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memotivasi siswa dan memberikan semangat dalam mengikuti pelajaran geografi dengan lebih kreatif dan antusias. Meningkatkan pemahaman siswa terkait pelajaran geografi dan juga melatih siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

### b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu : (1) memberikan pedoman dalam proses pembelajaran terutama dengan penggunaan media audio visual; (2) mengembangkan potensi dan kreativitas guru dalam pembuatan media audio visual yang bervariasi; (3) memberikan kontribusi untuk peningkatan kualitas pembelajaran geografi di kelas XI SMAN 3 Cibinong.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk menemukan solusi serta mengoptimalkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi dengan penerapan media audio visual berbasis Canva yang akan memperbaiki kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman positif dan pengetahuan mengenai penggunaan media audio visual berbasis Canva selama proses pembelajaran

terutama dalam pembelajaran geografi. Peneliti dapat memberikan masukan untuk mengoreksi penggunaan media audio visual untuk penerapan pembelajaran di sekolah.



### 1. 5. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kreativitas Belajar Kelas XI SMAN 3 Cibinong” terdiri dari 5 bab dengan masing – masing rinciannya adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan,** Berisi pembuka yang memuat gambaran umum mengenai permasalahan yang terjadi tentang kreativitas belajar siswa, penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva, minimnya kreativitas belajar siswa, ketersediaan data kreativitas awal dari masing – masing kelas XI IPS, serta rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

**BAB II Tinjauan Pustaka,** Berisi tentang berbagai pendapat dan juga teori dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Fungsinya yaitu untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III Metode Penelitian,** Terdiri dari metode serta cara yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis, mengkaji serta memperoleh data yang akan digunakan pada penelitian.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan,** Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan temuan yang diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung yang memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrument penelitian, serta melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh.

**BAB V Penutup,** Memuat bagian akhir dari kegiatan penelitian yang berisi tentang kesimpulan, saran, dan juga rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.