

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah suatu upaya yang dapat menyadarkan manusia khususnya peserta didik untuk berusaha mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Tujuan dari pendidikan bagi peserta didik meliputi beberapa hal penting untuk perkembangan diri seperti; kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.<sup>1</sup> Pendidikan diselenggarakan dengan rencana yang mantap, sistematis, menyeluruh, berjenjang berdasarkan pemikiran yang rasional, obyektif disertai dengan kaidah untuk kepentingan masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dengan menciptakan metode pembelajaran berbasis media.

Media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrumen yang sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hadirnya media dapat memberikan ruang tersendiri bagi peserta didik untuk mengembangkan diri dan mengolah kepribadiannya ke arah yang lebih baik. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam lingkungan pendidikan. Media berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik, menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.<sup>2</sup> Dalam era digital, peserta didik terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan, sehingga pendidik memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga ada potensi untuk meningkatkan hasil belajar

---

<sup>1</sup> Fajar Wahyunuhari, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

<sup>2</sup> H Marlina et al., “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi* ... 7 (2024): 52–65, <https://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/view/567%0Ahttps://ojs.co.id/1/index.php/jip/article/download/567/682>.

peserta didik. Setiap orang dalam suatu sistem pendidikan melewati siklus pembelajaran komunikatif dan interaktif. Siklus belajar ini tidak hanya melibatkan satu pihak tetapi juga beberapa pihak yang mendukung proses belajar secara sadar untuk menjadi manusia seutuhnya. Pendidik dan peserta didik adalah pemeran utama dalam kegiatan siklus belajar sehingga terdapat interaksi dua arah di dalam siklus tersebut. Guru menduduki posisi sebagai fasilitator untuk mengatur dan mengolah suatu pembelajaran. Guru menjadi pemandu jalannya sebuah siklus belajar dan membantu peserta didik untuk mengolah kemampuan dan keterampilan diri, baik secara kognitif, psikomotor, dan afektif.

Pembelajaran dapat dimodifikasi dengan tujuan mengakomodasi pertumbuhan psikologis peserta didik. Seorang guru akan lebih efektif dan berhasil jika ia dengan kreatifitasnya dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan jenjang usia peserta didik. Seorang guru perlu mampu mengembangkan strategi dan trik kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang matang, berisi serangkaian kegiatan yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>3</sup> Strategi pembelajaran melibatkan pendekatan, model, dan media yang digunakan dalam interaksi antara guru dan peserta didik, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sebenarnya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan perencanaan pembelajaran yang baik, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dan, pada akhirnya, meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini berangkat dari kondisi ideal dan juga situasi riil yang ada di SMP Negeri Nuba Arat. Kondisi ideal yang dimaksudkan di sini adalah ketentuan rata-rata nilai hasil belajar atau standar KKM yang sudah ditetapkan sebagai standar baku dari sekolah. Standar baku KKM ini menjadi batu loncatan untuk mengukur hasil belajar. Dari penjelasan di atas penulis berupaya mengumpulkan data dengan menggunakan metode kuesioner. Data kuesioner menunjukkan bahwa, hasil belajar

---

<sup>3</sup> J.R. David dalam Najib Sulhan, *Karakter Guru Abad 21*, (Sidoarjo; Usmedia Buana Pustaka, 2017), hlm. 49.

dari kelas VII-F tidak semua mencapai nilai standar KKM. Artinya bahwa, SMP Negeri Nuba Arat masih membutuhkan guru yang kreatif dalam mendesain pembelajaran yang baik sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dari persoalan di atas, penulis menawarkan suatu tindakan atau penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran.

Penerapan model dan media pembelajaran di SMP Negeri Nuba Arat sebagai fokus penelitian dalam tulisan ini masih cenderung konvensional. Metode konvensional seperti ceramah sepanjang jam kegiatan belajar mengajar (KBM), peserta didik mencatat atau menyalin tulisan guru di papan tulis tanpa memperhatikan tingkat pemahamannya sangat sering bahkan selalu dilakukan oleh guru. Peserta didik sering mengerjakan tugas tanpa pengawasan yang intensif dan pada umumnya tugas yang dikerjakan tidak membekas dalam ingatan mereka. Akibatnya peserta didik memiliki karakter yang suka menyalin dan minim sekali pemahamannya terhadap penjelasan guru. Usia SMP adalah usia yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi.<sup>4</sup> Hal tersebut menuntut guru harus telaten dalam menerapkan strategi termasuk dalam hal penentuan media pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan dan kreativitas peserta didik untuk membangun suatu pemahamannya sendiri dalam menyerap materi yang dijelaskan oleh guru.

Guru mempunyai tanggung jawab penuh untuk merancang pembelajaran yang sistematis, dedikasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran yang telah dirancang, termasuk mengendalikan kelas agar waktu pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Untuk memperbarui pembelajaran yang belum maksimal, guru juga harus melakukan evaluasi reflektif secara berkala. Pembelajaran akan menjadi kurang menyenangkan jika guru mengabaikan pertimbangan praktis tersebut. Usaha peningkatan kinerja guru dapat dilihat dari kreativitas mengolah kelas yang terpusat pada peserta didik. Situasi peserta didik yang lebih suka mencatat karena keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang mendapat stimulus dalam membangun gaya berpikir dan kreativitas untuk mendukung tingkat pemahamannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>4</sup> Dan Psikomotor, "Perkembangan Psikologis Anak Usia Pendidikan" 8523 (2021): 8–9. Jurnal Al-Fikrah: Jurnal Hukum Pendidikan dan Dakwah, ISSN: 2085-8523, (Desember 2021).

Penerapan media ini juga harus bisa mengantarkan peserta didik memahami suatu materi dengan baik. Hal yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan harus membawa peserta didik menemukan sendiri rasa ingin tahunya agar daya pikirnya terus diasah. Sesuatu yang menarik dalam pembelajaran akan melekat dalam ingatan peserta didik yang berusaha untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Minimnya persediaan media pembelajaran di kelas sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman dan kreativitas peserta didik dalam berdialog dengan guru.

Menanggapi permasalahan pedagogi di kelas, peneliti mengusulkan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi *canva* merupakan sebuah *platform* media yang memberikan kemudahan dalam upaya membuat grafik, *template* gratis, dan sebagai salah satu konten media sosial yang memberikan sumbangsih dalam proses pendidikan peserta didik. Keberadaan media Canva menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung para pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran secara kreatif. Hal ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidikan sendiri merupakan salah satu aspek krusial dalam kehidupan manusia.

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi semakin relevan dan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi digital yang populer dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat memperkaya proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti. Dalam penggunaan media canva dalam pembelajaran tidak hanya guru yang dituntut untuk bisa menguasai fitur-fitur dalam aplikasi canva, tetapi peserta didik juga mampu mendesain rangkuman dari pembelajaran dalam aplikasi canva.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik pelajaran Agama di sekolah cenderung dinilai masih menjadi pembelajaran yang kurang mendapat respon baik dari peserta didik karena dianggap membosankan dan kurang menyenangkan. Media canva bisa membantu pendidik dan peserta didik mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu dengan memahami setiap topik yang disampaikan, artinya ada sesuatu yang bisa diingat oleh peserta didik karena sesuatu

itu datang dari dirinya sendiri. Media canva memiliki peran ganda dalam hasil belajar peserta didik baik dari segi intelektual atau pengetahuan peserta didik maupun dari segi keterampilan yang dihasilkan oleh setiap peserta didik. Penggunaan media canva ini sebagai jembatan bagi peserta didik untuk menuangkan ide-ide dan kreativitasnya sendiri serta mampu membangun tingkat pemahamannya karena dalam proses mendesain pembelajaran itu peserta didik sebagai pusat dari kegiatan tersebut dan guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mencaritahu, menemukan dan memahami materi yang diberikan guru. Meninjau hasil observasi di dalam kelas tentang keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di mana masih diterapkan budaya mencatat dan ceramah, maka peneliti menawarkan suatu media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi canva. Pendidik dan peserta didik akan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pendidik akan mendesain pembelajaran semenarik mungkin agar bisa menarik perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga mencapai hasil belajar yang memuaskan. Pada intinya pendidikan mesti menyenangkan dan memberikan warna baru yang selalu membangkitkan semangat peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek yang ditawarkan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi canva yang menurut peneliti akan sangat membantu tingkat pemahaman terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama katolik dan Budi Pekerti sehingga peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian judul yang diajukan adalah **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII-F pada mata Pelajaran Agama Katolik di SMP N Nuba Arat”**.

## **1.2 Fokus Penelitian Tindakan**

Fokus penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas VII-F berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi canva pada mata pelajaran Agama Katolik di SMP N Nuba Arat.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti mengemukakan rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini yakni: Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran digital berbasis aplikasi canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-F pada mata pelajaran Agama Katolik di Sekolah Menengah Pertama Negeri Nuba Arat?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini pembaca dapat memperluas wawasan tentang media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi canva dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a) Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini sangat penting untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan belajar peka dalam mengambil tindakan terhadap masalah belajar mengajar yang ditemukan di dalam kelas. Di lain sisi, penelitian tindakan kelas menjadi sebuah penelitian menarik sekaligus reflektif bagi calon guru maupun mereka yang sudah menjadi guru.

##### **b) Bagi Pendidik**

Penelitian ini berguna untuk pendidik agar dapat mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, penelitian ini juga berguna untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik.

c) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menguasai pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

d) Bagi SMP Negeri Nuba Arat

Penelitian ini penting karena dapat memecahkan masalah belajar mengajar yang kerap kali menjadi keresahan dalam dunia pendidikan yakni penerapan model, media, dan metode pembelajaran yang tidak menjawab kebutuhan siswa baik kebutuhan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

e) Bagi Kampus Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

Penelitian ini penting karena dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bagi calon guru secara khusus bagi perkembangan pembentukan kepribadian seorang guru di prodi Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK).

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian Tindakan**

Ruang lingkup penelitian tindakan ini memiliki batasan masalah yang diteliti yakni variabel, lokasi, dan subjek penelitian. Variabel penelitian tindakan ini terdiri atas dua yakni Media Pembelajaran Berbasis Digital dengan Aplikasi Canva dan Hasil Belajar peserta didik. Subjek penelitian tindakan ini terdiri atas 38 orang peserta didik kelas VII-F dalam mata pelajaran Agama Katolik di SMP N Nuba Arat.