BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi manusia, sehingga melahirkan individu yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, cakap, serta bertanggung jawab. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan. Peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan serta keterampilan individu, tidak hanya untuk kepentingan pribadi tetapi juga dalam berkontribusi bagi masyarakat dan bangsa. Menurut Pasal 39 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam (Irawati,E & Susetyo, W, 2017) tugas dan kewajiban seorang guru mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian pembelajaran. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam membimbing, melatih, meneliti, dan mengabdi kepada masyarakat.

Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, perluasan wawasan, serta pendorong inovasi dan perkembangan ilmu pengetahuan. Individu yang terdidik cenderung lebih mampu berpikir kritis, mengambil keputusan yang tepat, serta beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin dinamis. Sebagai salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan, peran guru menjadi sangat penting. Kemampuan-kemampuan ini menjadi faktor pendukung utama bagi seorang guru dalam menjalankan perannya secara efektif. Seorang guru yang kreatif dan inovatif dituntut untuk selalu menghadirkan perkembangan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam konteks penelitian ini, inovasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kualitas Pendidikan. Media pembelajaran adalah segala bentuk

sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan teori pembelajaran.

Media ini berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang terarah, bertujuan, dan terkendali. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung guru dan siswa selama proses belajar mengajar, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu, media pembelajaran mempermudah penyampaian materi ajar, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami setiap konsep yang dipelajari. Menurut (Suryani. dkk, 2018) "Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujan dan terkendali". Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran semakin optimal dengan kemajuan teknologi. Teknologi modern hadir dalam bentuk berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu program yang mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis video adalah Canva. Selain itu, Canva juga digunakan untuk merancang grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi, dan berbagai konten visual lainnya. Perangkat lunak ini menyediakan berbagai template desain yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Canva menawarkan dua jenis layanan, yaitu gratis dan berbayar. Dengan alat desain grafis ini, pengguna dapat dengan cepat dan mudah membuat berbagai desain kreatif. Canva tersedia dalam beberapa versi, termasuk online, Android, dan iPhone, serta dapat digunakan baik dalam mode offline maupun online. Menurut (Amini, 2021) "Aplikasi canva mendukung pembuatan berbagai desain, mulai dari brosur, film, presentasi, iklan, hingga infografis, sehingga dapat membantu dalam memahami materi

pembelajaran". Aplikasi canva bisa menghasilkan gambar dan suara sebagai alat bantu pengajaran, menggunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses penyerap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan pada fitur canva adalah standing benner.

Standing Banner dalam media pembelajaran adalah salah satu bentuk media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan menarik. *Standing Banner* berbentuk banner vertikal yang berdiri sendiri dengan bantuan penyangga atau rangka khusus, sehingga mudah dipindahkan dan dipasang di berbagai lokasi. Media standing benner dalam pembelajaran di kelas berfungsi untuk menarik perhatian, minat peserta didik, dan sebagai metode agar peserta didik tertarik serta melaksanakan materi yang disampaikan di kehidupan sehari – hari. Menurut (Dinata, M & Sembiring, K.A, 2020) "Media canva menggunakan *Standing Banner* diharapkan dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Dengan visualisasi yang jelas dan terstruktur, model ini mampu memfokuskan perhatian siswa pada inti pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah menyerap dan mengingat konsep yang disampaikan". Selain itu, penggunaan media *Standing Banner* juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap materi yang dipelajari

Aplikasi Canva menggunakan fitur *Standing Banner* dikembangkan dengan memanfaatkan template yang telah disediakan dalam aplikasi, kemudian disesuaikan dengan materi pembelajaran, khususnya mata pelajaran geografi. Media ini digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar di kelas agar proses pembelajaran lebih efektif. *Standing Banner* berperan dalam menyajikan informasi secara visual, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. Selain itu, *Standing Banner* mampu menampilkan suatu konsep atau proses secara jelas dan ringkas, sehingga

membantu siswa dalam memahami topik yang diajarkan. Dalam pembelajaran geografi, yang menuntut pemahaman mendalam mengenai berbagai konsep, penggunaan *Standing Banner* sebagai media pembelajaran dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu proses atau fenomena yang dipelajari. Seperti yang kita ketahui, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk menyimak pelajaran ketika materi disajikan dengan visual yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, atau grafik. Penggunaan elemen visual tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah dan efektif. Gambar dapat merangsang imajinasi, memperjelas informasi, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa dalam struktur kurikulum SMA Koperasi Pontianak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi geografi dengan lebih baik. Menurut (Pratiwi, 2021) Mata pelajaran geografi menuntut siswa dapat menguasai banyaknya materi geografi dari berbagai fenomena keruangan ditambah terdapat materi geografi yang sulit dipahami apabila tanpa melihat fenomena secara nyata atau langsung.

Berdasarkan observasi awal di SMA Koperasi Kota Pontianak, bahwa dalam pembelajaran Geografi, khususnya pada materi struktur lapisan bumi, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks tanpa disertai media visual yang menarik, selain itu ternyata di Sekolah SMA Koperasi Kota Pontianak guru sudah menggunakan aplikasi canva tetapi hanya menggunakan fitur presentasi saja untuk melakukan proses pembelajaran, sementara di Aplikasi canva terdapat banyak fitur lain yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu seperti *Standing Banner*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran visual seperti *Standing Banner* ini agar materi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva, diharapkan siswa dapat lebih mudah

memahami struktur lapisan bumi melalui visualisasi yang menarik dan informatif. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Canva pada materi struktur lapisan bumi dengan *Standing Banner* di SMA Koperasi Kota Pontianak. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran Geografi serta menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses mengajar.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Struktur Lapisan Bumi. Adapun sub masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi canva pada materi struktur lapisan bumi di SMA Koperasi Kota Pontianak?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi canva pada materi struktur lapisan bumi di SMA Koperasi Kota Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat penulis sampaikan tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi canva pada materi struktur lapisan bumi di SMK Koperasi Kota Pontianak. Adapun sub tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi canva pada materi struktur lapisan bumi di SMA Koperasi Kota Pontianak.
2. Untuk Mengetahui tingkat kepraktiasan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi canva pada materi struktur lapisan bumi di SMA Koperasi Kota Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
   a. Memberikan referensi dan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam pembelajaran geografi.
   b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran geografi.
   b. Menambah wawasan tentang aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis standing benner melalui aplikasi canva. Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan (Sanaky, 2015: 3).

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti merencanakan menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan *Standing Banner*. Spesifikasi produk yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk digunakan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan istilah yang menjadi objek penelitian. Istilah-istilah yang dimaksud adalah:

1. Media Pembelajaran

   Berdasarkan literatur yang didapat mengenai media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran geografi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang pikiran, meningkatkan motivasi, perhatian, serta kemampuan siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi struktur lapisan bumi.

2. Aplikasi *Canva*

   Berdasarkan literatur yang didapat mengenai penjelasan dari aplikasi *canva* maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *canva* adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase photo, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. Dalam *Canva* ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan *Canva* ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media pembelajaran tentunya.

Dalam penelitian ini, aplikasi *canva* digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *Standing Banner* yang telah tersedia di aplikasi canva yang akan dikembangkan.

3. Pelajaran Geografi (Struktur Lapisan Bumi)

Pelajaran geografi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu khusus pada pokok bahasan Struktur Lapisan Bumi, dengan tujuan atau capaian pembelajaran siswa diharapkan dapat menganalisis struktur dan lapisan-lapisan bumi, dinamika batuan dan tanah. Dimana pada capaian itu sendiri materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu mengenai Batuan Pembentuk Kulit Bumi, Jenis Batuan Pembentuk Kulit Bumi dan Siklus Batuan yang nantinya materi ini akan di tampilkan dalam media pembelajaran berbentuk *Standing Banner*.