

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka di ruang kelas, tetapi telah bergeser menuju pembelajaran digital yang menuntut guru dan siswa untuk menguasai keterampilan literasi teknologi. Kebijakan kurikulum Merdeka masih dilaksanakan memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks dan kebutuhan peserta didik untuk mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran agar mampu menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu keterampilan penting abad ke-21 adalah kreativitas.

Menurut UNESCO (2021), kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau karya baru yang relevan dan bermanfaat. Kreativitas menjadi faktor penting dalam membentuk peserta didik yang adaptif dan inovatif terhadap tantangan zaman. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikdasmen) meluncurkan Kebijakan dan capaian pembelajaran terbaru pada tahun 2025 untuk mendukung Kurikulum Merdeka yang berbasis pada pendekatan

pembelajaran mendalam (*deep learning*), salah satu pendekatan ini berfokus pada relevansi masa depan: mempersiapkan peserta didik dengan ketrampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah untuk menghadapi disrupsi teknologi. Selain itu, kegiatan belajar juga perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya. Untuk mencapai karakteristik pembelajaran yang demikian, guru memerlukan berbagai sarana pendukung yang mampu memperkuat proses belajar dan menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi awal tingkat kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah. Hasil pengamatan yang dilakukan kepada 30 siswa menunjukkan bahwa hanya 236 skor kreativitas yang diperoleh. Siswa cenderung pasif dan kurang berani mengekspresikan ide secara visual maupun lisan. Sedangkan skor kreativitas dikatakan baik harus mencapai 241-360. Kondisi tersebut juga berimplikasi pada hasil belajar. Berdasarkan data observasi awal menunjukkan rata-rata kelas mencapai 64,13 dengan tingkat ketercapaian klasikal siswa mencapai 43% dimana terdapat 13 siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dan masih terdapat 17 siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran klasikal.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih cenderung konvensional, dengan penggunaan media

pembelajaran yang terbatas pada teks atau gambar statis. Akibatnya, minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar relatif rendah. Sementara itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis desain seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Abin (2023) menemukan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa sebesar 40,6%. Penelitian Oktaviyani dan Putranta (2023) menunjukkan bahwa Canva dapat menumbuhkan imajinasi siswa dalam pelajaran sains, sedangkan Yuliyanto (2024) membuktikan bahwa media animasi berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasil serupa juga diperoleh oleh Susilo (2025) yang menemukan peningkatan hasil belajar sejarah siswa sebesar 30% melalui penggunaan Canva dalam pembelajaran proyek.

Berdasarkan hasil diagnosis dan wawancara dengan guru, diperoleh beberapa permasalahan nyata, antara lain: guru belum optimal menggunakan media pembelajaran digital interaktif, Siswa kurang kreatif dan belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis proyek digital., Hasil belajar siswa masih di bawah KKTP, fasilitas digital seperti laboratorium komputer dan koneksi internet telah tersedia namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Permasalahan tersebut bersifat penting dan mendesak untuk dipecahkan karena berpengaruh langsung terhadap mutu pembelajaran di sekolah dan pencapaian kompetensi abad ke-21. Penelitian ini juga layak dilaksanakan, karena dapat dilakukan dalam waktu satu semester, memanfaatkan sarana yang sudah ada, serta berpotensi memberikan kontribusi nyata terhadap

peningkatan mutu pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini akan berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis Canva sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, melalui pendekatan pembelajaran yang menarik, visual, dan kontekstual.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, dari hasil pengamatan kepada 30 siswa menunjukkan bahwa hanya 236 skor kreativitas yang diperoleh. Siswa cenderung pasif dan kurang berani mengekspresikan ide secara visual maupun lisan. Sedangkan skor kreativitas dikatakan baik harus mencapai 241-360.
2. Hasil belajar siswa berdasarkan data observasi awal rata-rata kelas mencapai 64,13 dengan tingkatan ketercapaian klasikal siswa mencapai 43% Dimana terdapat 13 siswa telah mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan masih terdapat 17 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP).
3. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan media yang kurang menarik.
4. Guru belum optimal memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, sebagai media pembelajaran.

5. Siswa belum terbiasa menggunakan media digital kreatif untuk mengekspresikan ide dalam tugas pembelajaran.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas VII SMPN 14 Madiun?
- b. Apakah penggunaan canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 14 Madiun ?

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dirancang dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk mendesain materi pembelajaran, infografis, poster, dan video pembelajaran yang menarik secara visual. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas proyek.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka langkah-langkah pemecahan masalahnya yaitu:

- a. Merencanakan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 14 Madiun
- b. Melaksanakan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 14 Madiun

- c. Mengevaluasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 14 Madiun
- d. Merefleksikan hasil evaluasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 14 Madiun

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang objek yang diteliti, Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan kreativitas pembelajaran IPS melalui penggunaan Canva di kelas VII SMPN 14 Madiun.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media Canva dalam proses pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 14 Madiun

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, latar belakang serta tujuan dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan hasil dan manfaat yang baik, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Canva, dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 14 Madiun.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru: memberikan referensi dan model pembelajaran inovatif berbasis Canva.
- b. Bagi Siswa: Peningkatan motivasi kreativitas, dan pemahaman terhadap materi pelajaran.
- b. Bagi Sekolah: menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan digitalisasi pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti Lain: sebagai dasar untuk penelitian lanjutan di bidang inovasi pembelajaran digital.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah disusun untuk menjelaskan makna setiap konsep yang digunakan dalam penelitian agar memiliki batasan yang jelas. Dengan demikian, pembahasan penelitian dapat lebih terarah dan terhindar dari perbedaan penafsiran. Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang memungkinkan pengguna membuat berbagai konten visual seperti poster, infografis, video, dan presentasi dengan mudah.

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan atau pemikiran yang bersifat orisinal melalui cara pandang

yang berbeda dari kebiasaan, sehingga mampu menemukan alternatif penyelesaian masalah yang inovatif. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencakup aspek berpikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan elaboratif (*elaboration*). Dalam konteks penelitian ini, kreativitas mengacu pada kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide visual menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar merupakan hasil dari pengalaman mental dan emosional, dikelompokkan kedalam tiga ranah yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dari peningkatan pemahaman konsep serta kemampuan siswa menyelesaikan tugas berbasis proyek menggunakan Canva.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses edukatif yang dirancang untuk membentuk peserta didik memahami kehidupan sosial melalui kajian ilmu-ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik) serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sikap sosial dan ketrampilan memecahkan masalah.