

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kapasitas manusia sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Canva, sebuah alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan siswa untuk membuat berbagai materi pembelajaran secara kreatif dan mudah. Canva menawarkan berbagai template dan fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat desain pembelajaran, poster, infografis, video, dan bahan ajar lainnya. Salah satu penelitian yang relevan adalah kajian yang dilakukan oleh Raka Pajarullah dan Heti Triwahyuni, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami teks biografi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi secara signifikan.

“Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer dalam pembelajaran adalah penggunaan platform desain grafis, seperti Canva, yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif.

Canva merupakan alat desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti poster, infografis,

presentasi, dan lain-lain, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Lebih dari itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat proyek atau tugas yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Kemandirian belajar siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang harus diperhatikan. Kemandirian belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri, termasuk pengaturan waktu, pengambilan keputusan dalam memilih metode atau sumber belajar, serta evaluasi terhadap kemajuan yang dicapainya. Kemandirian belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, masih banyak siswa yang belum menunjukkan tingkat kemandirian belajar yang memadai. Hal ini terlihat dari kebiasaan belajar yang cenderung pasif, mengandalkan penjelasan guru, serta kesulitan dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa belum semua siswa siap untuk belajar dengan pola yang lebih aktif dan mandiri.

Beberapa faktor diduga memengaruhi rendahnya kemandirian belajar siswa, seperti rendahnya motivasi intrinsik, kurangnya kepercayaan diri, minimnya keterampilan belajar, serta lingkungan belajar yang belum mendukung. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada guru juga dapat menghambat perkembangan sikap mandiri dalam diri siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar.

Upaya untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa tidak bisa dilakukan secara instan. Proses ini membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan lingkungan sekolah yang kondusif. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan kepercayaan kepada siswa untuk mengambil keputusan, serta

memberikan umpan balik yang membangun agar siswa dapat belajar dari kesalahannya.

Kemandirian belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu mengatur dirinya sendiri dalam proses pembelajaran, mulai dari menentukan tujuan belajar, memilih strategi belajar, hingga mengevaluasi hasil belajarnya. Siswa yang memiliki kemandirian belajar biasanya menunjukkan motivasi yang tinggi, tanggung jawab terhadap tugasnya, serta mampu mengambil keputusan yang berkaitan dengan kegiatan belajarnya tanpa selalu bergantung pada guru atau orang tua.

Berdasarkan pengamatan awal, di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi terkait dengan pengembangan kemandirian belajar siswa. Sebagian besar siswa masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap guru dalam proses pembelajaran dan belum mampu mengelola waktu belajar secara efektif. Di samping itu, pembelajaran yang cenderung berbasis pada ceramah dan tugas yang bersifat instruksional mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian mereka dalam belajar. Pada kenyataannya, di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alooa, sebagian besar siswa masih menghadapi tantangan dalam hal kemandirian belajar. Hal ini dipengaruhi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai seperti fasilitas belajar komputer, proyektor, paket internet dan berbagai fasilitas belajar yang masih kurang lengkap sehingga siswa terbatas dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas di paparkan secara manual atau teori saja tanpa adanya teknologi sebagai media yang di gunakan dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan suatu pendekatan yang lebih menarik dan memotivasi siswa agar dapat meningkatkan kemandirian belajar mereka.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar merujuk pada kemampuan siswa untuk mengelola, merencanakan, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri, tanpa

bergantung sepenuhnya pada guru. Kemandirian ini penting untuk menyiapkan siswa agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di luar sekolah, di mana mereka diharapkan memiliki inisiatif, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat. Meskipun penggunaan teknologi seperti Canva dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui proyek kreatif, kenyataannya platform ini belum diintegrasikan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Penggunaan Canva masih terbatas, dan tidak ada evaluasi atau penelitian yang mendalam mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan teknologi ini terhadap peningkatan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Aloo.

Tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi para guru mengenai cara memanfaatkan Canva secara efektif dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Selain itu, belum ada penelitian yang mengkaji secara sistematis dampak penggunaan Canva terhadap tingkat kemandirian belajar siswa, terutama di sekolah-sekolah yang terletak di daerah dengan keterbatasan akses teknologi dan pelatihan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Canva terhadap kemandirian belajar siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Aloo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai sejauh mana penggunaan Canva dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah untuk lebih mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa di era digital ini.

Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemandirian belajar siswa. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembuatan materi pembelajaran, mengasah kreativitas, dan lebih mandiri dalam belajar. Melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Kemandirian Belajar Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Aloo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemandirian belajar siswa di sekolah tersebut. “

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah :

- a. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi pembelajaran yang pembelajaran, seperti komputer, proyektor, paket internet, dan fasilitas lainnya yang belum memadai.
- b. Pembelajaran yang cenderung bersifat instruksional dan teoritis lebih bersifat ceramah dan instruksional, tanpa adanya penggunaan teknologi atau metode interaktif yang dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan mandiri.
- c. Kurangnya pemahaman dan pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dan belum sepenuhnya memahami atau terlatih dalam memanfaatkan platform teknologi seperti canva secara efektif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini :

- a. Penelitian ini hanya akan fokus pada penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas. Canva digunakan oleh guru dan siswa untuk menyampaikan materi, membuat presentasi, dan mengerjakan tugas-tugas berbasis desain.
- b. Kemandirian belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada aspek motivasi, inisiatif, dan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dalam menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana penggunaan tingkat teknologi pembelajaran berbasis canva oleh siswa dalam proses pembelajaran?
- b. Bagaimana tingkat kemandirian belajar siswa yang menggunakan media canva?
- c. Seberapa besar pengaruh teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap kemandirian belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa .
- b. Mendeskripsikan kemandirian belajar siswa melalui pembelajaran bebrbasis Canva
- c. Mengetahui pengaruh teknologi pembelajaran berbasis canva terhadap kemandirian belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, dengan penggunaan teknologi berbasis canva di harapkan dapat mmeperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang di gunakan guru untuk melakukan pembelajaran kepada siswa
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan sumbangan pikiran dalam memperluas pengetahuan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- d. bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis