

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin berkembang pesat. Hal ini berdampak pada kualitas diberbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Pembelajaran dimasa sekarang memiliki perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran terdahulu.

Pada sektor pendidikan, baik guru ataupun peserta didik dituntut untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-Undang No.20 tahun 2012 yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Dalam buku yang berjudul Digitalisasi Sekolah Mendayung Generasi Indonesia Maju tahun 2019 Bahari, A., dkk (2019) Kemendikbud juga menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) harus memiliki kemampuan tertentu seperti berpikir kritis, kreatif dan inovatif agar mampu bersaing di dunia global.

Pada hal ini, guru dan peserta didik tidak hanya dituntut untuk bisa menguasai kemampuan dalam lingkup pengetahuan saja namun juga dituntut untuk bisa mempunyai kemampuan lain salah satunya kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif tergolong kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dimungkinkan untuk menemukan berbagai macam ide dan solusi penyelesaian masalah (Aji, S. U., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. 2024).

Pada dasarnya setiap manusia itu kreatif, tetapi kenyataannya pribadi yang kreatif pada anak terbentuk dengan dua sisi yaitu pribadi anak kreatif dan pribadi anak yang kurang kreatif. Pribadi anak kreatif adalah individu yang mampu mengembangkan potensinya sendiri, sedangkan pribadi anak yang kurang kreatif adalah individu yang membutuhkan bimbingan untuk dapat mengembangkan potensinya (Putri, A. R. 2022).

Namun menurut PISA pada tahun 2022 tingkat berpikir kreatif peserta didik di Indonesia bervariasi, dengan hasil yang menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan berpikir kreatif peserta didik tergolong rendah. Berdasarkan hasil penelitian PISA (*Programme for International Student Assessment*), hanya 5% dari peserta didik Indonesia yang dinilai mahir dalam berpikir kreatif. Maka dari itu guru sebagai fasilitator harus menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan sifatnya dua arah untuk dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Endang Selaku guru wali kelas IV A di SDN 1 Garawangi menyatakan bahwasanya *"Bapak hanya menggunakan buku paket biasa jika sehari-hari mengajar, kemudian untuk pemakaian media belajar karena mediana terbatas paling sesekali menggunakan tv touch untuk quiz yang menggunakan wordwall dan pemaparan materi dengan power point (PPT). Kemudian terkait kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih kurang karena kemampuan peserta didik satu dengan yang lain berbeda-beda"*.

Dapat disimpulkan meskipun guru sudah menggunakan media power point dan quiz interaktif, jika pembelajarannya bersifat satu arah maka penggunaan media pembelajaran tersebut tidak maksimal dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Media seharusnya digunakan untuk mendorong interaksi, bukan hanya sebagai alat penyampaian informasi saja.

Menurut (Prihartini, Y., dkk 2023) pendidik yang menggunakan metode satu arah dan menjelaskan materi hanya menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar akan mengakibatkan rendahnya keingintahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dipelajari akan berimbas pada hasil pembelajaran yang rendah dan belum memenuhi KKM.

Menjawab permasalahan di atas diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Terutama dalam pemilihan media pembelajaran bagi peserta didik, agar nantinya pada setiap proses pembelajaran peserta didik bisa mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan dan membuat peserta didik

menjadi semangat belajar karena proses belajarnya bersifat dua arah. Salah satu media pembelajaran yang interaktif yang berbasis teknologi yaitu aplikasi Canva.

Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang sudah membahas mengenai media aplikasi canva namun penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan implementasinya pada jenjang tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS kelas 4. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan aplikasi canva dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai peralatan sesuai dengan kebutuhan seperti membuat Power Point (PPT), poster, pamflet, brosur dan lain sebagainya. Menurut (Pelangi, G., & Syarif, U. 2020) dengan menggunakan canva dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan bekerja sama dan berkreasi, sehingga interaksi dalam pembelajaran bisa menarik dan menyenangkan.

Kelebihan canva menurut (Yuliana, D., dkk 2023) diantaranya memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik. Tidak hanya itu saja, pengguna aplikasi canva bisa menambahkan atau memberikan efek pada foto. Canva juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau komputer yang tersambung dengan internet (Leviasari, R. A. 2021). Canva menyediakan ruang pembelajaran untuk peserta didik berekspresi dan mengasah kreativitasnya dengan banyak fitur yang disediakan.

Pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terutama pada Bab 7 Topik C di kelas 4 membahas tentang kegiatan ekonomi “jual beli” dimana topik ini sangat penting dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Materi ini tidak hanya memberikan peserta didik pemahaman tentang konsep ekonomi saja, namun juga memberi ruang kepada peserta didik untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui pembuatan proyek visual berupa poster yang berkaitan dengan jual beli.

Menurut (Citradevi, C. P. 2023) dengan menggunakan aplikasi canva peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya belajar mendesain dengan kreatif dan terlibat langsung saat proses pembelajaran. Peserta didik dapat belajar mendesain sendiri maupun menggunakan template yang ada kemudian memodifikasinya sesuai dengan materi pembelajaran.

SDN 1 Garawangi dipilih karena memiliki karakteristik peserta didik yang berbeda dan kemampuan berpikir kreatif yang masih perlu ditingkatkan. Kemudian SDN 1 Garawangi juga sedang dalam proses mengadopsi teknologi saat pembelajaran meskipun masih ada keterbatasan saat mengimplementasikannya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini dilakukan untuk bertujuan mengetahui **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Dalam Membuat Poster (Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan IPAS Bab 7 Topik C di SDN 1 Garawangi)”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil PISA menyatakan hanya 5% peserta didik Indonesia yang dinilai mahir dalam berpikir kreatif.
2. Hasil observasi menunjukkan guru masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Di SD Negeri 1 Garawangi, kemampuan berpikir kreatif masih tergolong rendah dan berbeda-beda antar peserta didik satu dengan lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka aplikasi canva dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam membuat poster di sekolah dasar kelas IV.

1. Subjek penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Garawangi.
2. Media yang digunakan adalah Aplikasi Canva.
3. Fokus penelitian ini pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam membuat poster kelas IV di SDN 1 Garawangi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka peneliti menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis manual?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis manual?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis manual.
- b. Mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis manual.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru khususnya guru Sekolah Dasar (SD). Serta dapat menunjukan seberapa besar pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi guru, dapat memperoleh pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi canva. Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran digital akan menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga materi yang

dipelajari akan tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 2) Bagi peserta didik, dengan penggunaan media aplikasi canva peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada buku namun dapat memanfaatkan teknologi selama kegiatan pembelajaran sehingga belajar terasa menyenangkan dan dapat juga meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran.
- 3) Bagi peneliti, sebagai sarana belajar untuk mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam mengembangkan dan memecahkan masalah pembelajaran mengenai minat belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas mengajar peneliti sebagai calon pendidik di kemudian hari.