

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan sarana bagi semua manusia yang ada di dunia ini untuk bisa memahami, mengembangkan, menciptakan serta bisa berfikir secara kritis melalui proses dari rangkaian pembelajaran itu sendiri. Adapun beberapa yang menjelaskan bahwa pendidikan itu merupakan suatu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksud dari pernyataan tersebut adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka bisa menjadi manusia dan sebagai anggota masyarakat dan untuk bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pendidikan dapat meningkatkan bakat seseorang sampai pada tingkat yang optimal dalam batas hakikat manusia itu sendiri, dengan hal tersebut bertujuan agar setiap manusia itu bisa secara terhormat ikut serta dalam perkembangan zaman. Pendidikan merupakan unsur yang tidak mungkin bisa dipisahkan dari manusia. Di Indonesia itu pendidikan biasanya sangat identik dengan dunia persekolahan, terlebih pada saat ini pemerintah membuat program wajib belajar selama 12 tahun dengan kata lain masyarakat bisa mengenyam pendidikan minimal kelas 12 SMA (Iis Margiyanti dan Siti Tiara Maulia 2023).

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter individu serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Pendidikan tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi tim, etika kerja keras, dan nilai-nilai moral. Pentingnya pendidikan dalam masyarakat sangat jelas karena dapat meningkatkan kesempatan hidup seseorang dengan membuka pintu akses ke pekerjaan yang lebih baik dan memperbaharui individu agar dapat berkontribusi secara positif bagi kemajuan bangsa. Karena pada dasarnya pendidikan itu memiliki tujuan utama adalah mengembangkan potensi individu secara holistik sehingga mereka dapat menjadi anggota masyarakat yang kompeten dan bertanggung jawab.

Kegiatan dari persekolah tersebut sangat berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar yang dilakukan didalam kelas itu berupa komunikasi yang dihasilkan oleh dua pihak yaitu antara guru dan siswa, komunikasi ini tidak hanya terjadi oleh adanya metode ceramah, namun komunikasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan sarana penyampaian pesan melalui media (Finamore et al. 2021). Istilah media ini memang sangat populer dalam bidang komunikasi. Pada dasarnya pembelajaran itu suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan tersebut.

Pendidikan memiliki perkembangan sedemikian rupa untuk bisa mendorong sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang tinggi dan mampu mengembangkan IPTEK di jaman sekarang dan yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang tinggi melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan. Sistem pendidikan nasional merupakan keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang memiliki keterkaitan dengan lainnya untuk mengusahakan tercapainya dari tujuan pendidikan nasional.

Model pembelajaran *Project Based Learning* ini merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu dalam merancang maupun membuat bahan yang akan digunakan untuk bisa memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Model *Project Based Learning* ini bisa membantu siswa dalam belajar mengenai pengetahuan dan keterampilan yang kuat dan bermakna yang dapat diperoleh dari latihan-latihan yang dilakukan, memperluas pengetahuan yang dimiliki melalui kredibilitas kegiatan dalam kurikulum yang akan menjadi subjek pembelajaran dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Model pembelajaran ini tentunya sangat membutuhkan media yang bisa membantu baik secara konvensional maupun digital. Sesuai dengan perkembangan media yang semakin hari semakin berkembang, aplikasi canva bisa menjadi salah satu media digital yang dapat membantu penerapan model *Project Based Learning* (Sinta Mulia 2022).

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin hari semakin meningkat pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar terus senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa sekarang dan masa yang akan datang diperlukan sistem informasi yang memang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk bisa mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global.

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang banyak digunakan di era digital saat ini aplikasi canva yang memang mudah sekali diakses baik itu menggunakan bantuan laptop maupun gawai. Canva merupakan suatu program desain online yang banyak sekali menyediakan bermacam-macam peralatan seperti untuk presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bulletin, cover buku, dan masih banyak lagi yang disediakan oleh aplikasi canva. Adapun jenis infografis yang ada dalam aplikasi Canva yaitu infografis pendidikan, infografis periklanan, dan masih banyak lagi. Adapun kelebihan yang bisa didapatkan ketika pembelajaran berkaitan dengan canva karena itu bisa meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam melakukan sebuah tugas yang telah diberikan dan membiarkan kemampuan berkomunikasi dengan baik karena ini terjadi dalam dua pihak.

Poster infografis ini suatu bahan cetak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa yang memang cukup menarik. Media infografis ini bisa menghasilkan bahan ajar yang didesain dengan warna yang menarik dan element yang menarik di dalamnya. Media infografis ini bisa menciptakan daya tarik dan membantu mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengikat suatu konsep yang telah diajarkan oleh pendidik.

Poster infografis juga dapat menyederhanakan kerangka berfikir siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu poster infografis ini memiliki banyak sekali kelebihan salah satunya adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang telah disajikan. Maka dari itu

media infografis ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga mampu membangkitkan semangat dalam belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan, pembelajaran geografi sebagian besar yang telah dilaksanakan masih sering berpusat pada guru itu sendiri. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ini terkesan lebih pasif dan hanya segelintir peserta didik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas terkesan tidak ada kolaborasi antara peserta didik dan guru. Selain dengan masih berpusat pada guru tapi sebagian besar peserta masih kurang dalam melakukan diskusi kelas yang menyebabkan sering terjadi keheningan dalam kelas, ini juga menjadi alasan nilai siswa kurang pas dengan nilai yang telah ditetapkan.

Materi yang akan di ambil menjadi objek penelitian ini adalah dasar pemetaan, materi ini membahas terkait dengan dasar dasar dari pemetaan, Pengindraan Jauh dan Sistem Informasi Geografis. Maka dari itu, peneliti akan memberikan solusi terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran proyek dengan berbantuan aplikasi Canva yang bentuknya berupa infografis.

Berdasarkan latar belakang yang telah dimuat di atas, peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul. Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat menghasilkan beberapa rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang)?

2. Bagaimana pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang) ?

1.3 Definisi Operasional

Penambahan definisi operasional ini memiliki tujuan untuk bisa menjelaskan mengenai beberapa topic permasalahan dalam penelitian agar tidak muncul kesalahpahaman arti yang dibutuhkan. Adapun beberapa definisi operasional yang sesuai dengan yang ada dalam judul penelitian sebagai berikut:

- a. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dalam melakukan suatu proses pembelajaran. dalam pembelajaran ini peserta didik diberikan waktu untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan baik itu secara individu atau secara kelompok sesuai dengan yang telah diberikan sebelumnya. *Model Project Based Learning* merupakan suatu solusi dari strategi didalam pendidikan yang telah lebih baik dan sebagian besar perkembangannya itu telah dilaksanakan di beberapa negara yang terbilang maju (Solong en Nasir 2023).

- b. Media infografis

Infografis merupakan visualisasi data, gagasan atau pengetahuan yang dicurahkan melalui data, grafis, jadwal dan lainnya, agar bisa disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan juga menarik untuk di baca (Bühler, Schlaich, en Sinner 2017).

Media infografis merupakan suatu media grafis informasi representasi visual dari berbagai kumpulan data informasi dan desain. Selain itu juga infografis merupakan kumpulan informasi yang diubah dalam bentuk yang lebih sederhana dengan mengkombinasikan gambar yang sangat menarik, memudahkan pembaca untuk memahami informasi yang akan disampaikan.

- c. Canva

Canva merupakan suatu program desain online yang banyak sekali menyediakan bermacam-macam peralatan seperti untuk presentasi, resume, poster digital, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bulletin, cover buku, dan masih banyak lagi yang disediakan oleh aplikasi canva. Canva bisa digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran sehingga memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melakukan desain sesuai dengan apa yang diinginkan. (Kurniasih dan Padadjaran 2016).

d. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2009:3) Menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku dari hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dari itu tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang).
2. Mengetahui pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Menggunakan Media Infografis Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta Didik (Studi Eksperimen pada Sub Materi Pemetaan Dasar kelas X MAN 1 Sumedang)

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan pengetahuan dan juga kemampuan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran geografi yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi guru

Dapat menjadi bahan masukan serta pengoptimalan pemanfaatan media pembelajaran untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi

b. Bagi pihak sekolah

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan dan juga masukan dalam penyediaan sarana dan prasarana yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mata pelajaran Geografi

c. Bagi peneliti

Sebagai salah satu untuk bisa mendapatkan gelar sarjana pendidikan serta bisa berguna untuk peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai penelitian yang dikaji dan menjadi penambahan pengalaman untuk bisa di kembangkan dikemudian hari.

d. Bagi peserta didik

Meningkatkan keterampilan serta bisa menjadikan belajar dan pembelajaran itu menyenangkan.