

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks revolusi teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, sangatlah penting untuk mendorong generasi muda, khususnya anak-anak, agar siap menghadapi tantangan abad ke-21 untuk membekali diri mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang bersifat berkelanjutan dan dapat terus dikembangkan sepanjang hayat (Ejikeme & Okpala, 2017). Pengintegrasian teknologi kedalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan esensial bagi para pendidik guna mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien dan meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara mendalam.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membuka berbagai peluang inovatif bagi guru untuk mereformasi model, metode, serta media pembelajaran, sehingga pendekatan pengajaran dapat lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain mendukung guru, pemanfaatan teknologi juga memberikan kemudahan akses terhadap informasi yang luas bagi siswa, mempercepat proses pemahaman konsep, serta memperkuat pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis mereka. Konsep pembelajaran berbasis teknologi ini diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka yang diadopsi di Indonesia, di mana peran siswa diposisikan secara aktif sebagai subjek pembelajaran yang mandiri. Pendekatan ini berlandaskan pada prinsip-prinsip progresivisme dalam

pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh John Dewey dalam Mualifah (2013), yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar melalui pengalaman konkret dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi secara kontekstual.

Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif telah diakui secara luas sebagai dua kompetensi esensial yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi dinamika dan kompleksitas kehidupan di era kontemporer, khususnya dalam konteks tantangan global abad ke-21 yang menuntut adaptabilitas dan inovasi berkelanjutan. Kemampuan berpikir kritis memberikan fondasi bagi individu untuk melakukan analisis informasi secara mendalam, mengevaluasi argumen secara logis, serta mengambil keputusan yang berdasarkan pemikiran reflektif dan rasional.

Berpikir kreatif memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan solutif, yang sangat relevan dalam menghadapi perubahan yang cepat di berbagai bidang seperti pendidikan, dunia kerja, serta interaksi sosial. Temuan dari studi yang dilakukan oleh Chusni et al. (2020) menegaskan urgensi pengembangan kedua keterampilan ini di kalangan siswa di Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas berpikir kritis dan kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan daya saing individu, terutama dalam menavigasi lingkungan kerja yang semakin kompetitif dan global. Oleh karena itu, sudah menjadi suatu keharusan bagi sistem pendidikan nasional di Indonesia untuk menjadikan pengembangan keterampilan ini sebagai prioritas strategis, dengan mengintegrasikannya secara sistematis dalam kurikulum, strategi pembelajaran, dan penilaian pendidikan.

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif di Indonesia masih tergolong rendah akibat berbagai faktor yang berkaitan dengan sistem pendidikan, budaya, dan literasi. Hasil survei analisis kebutuhan pembelajaran kepada guru-guru kelas V di gugus Gajah Mada Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan Cilacap Utara yang terdiri dari 10 guru, diperoleh data bahwa: 1) Sebanyak 9 responden atau 90% menyatakan bahwa dimensi Profil Pelajar Pancasila yang paling perlu dikembangkan dalam pembelajaran materi Tata Surya adalah berpikir kritis; 2) Seluruh responden (100%) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa perlu ditingkatkan dalam memahami konsep-konsep abstrak pada materi Tata Surya, 3) Sebanyak 10 responden (100%) juga menilai bahwa kreativitas siswa perlu diasah melalui kegiatan pembelajaran yang menantang dan bermakna, 4) Sebanyak 8 responden atau 80% menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama dalam membantu siswa memahami sistem Tata Surya secara menyeluruh dan kritis. Adapun analisis data kebutuhan siswa dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut 1) 80 % siswa tidak mengetahui tentang media pembelajaran interaktif, 2) 90% siswa menginginkan media pembelajaran interaktif untuk materi Tata Surya, 3) 95 % siswa merasa perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui gawai, 4) 100% siswa memiliki gawai.

Upaya strategis yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kapasitas berpikir kritis dan kreatif siswa adalah melalui pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses pengajaran di kelas. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif, seperti platform pembelajaran digital, simulasi berbasis komputer, serta aplikasi yang dirancang

untuk memfasilitasi pemecahan masalah (*problem-solving*), terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Sastradewi (2022), penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif tersebut tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir kritis dan kreatif. Dengan adanya media interaktif, siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut pengambilan keputusan, evaluasi informasi, dan penciptaan solusi alternatif semuanya merupakan indikator utama dari keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 menjadi aspek yang krusial dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui platform desain grafis digital seperti *Canva* telah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Temuan yang dilaporkan oleh Pulungan et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi *Canva* dalam proses penyusunan materi ajar interaktif secara nyata meningkatkan kapasitas siswa dalam melakukan analisis dan evaluasi informasi, khususnya dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Fiqh di jenjang sekolah menengah berbasis Islam.

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam materi Tata Surya masih didominasi oleh metode konvensional seperti penjelasan verbal, penggunaan buku teks, serta media visual statis seperti gambar atau poster. Media-media tersebut cenderung kurang

interaktif dan belum sepenuhnya mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam sistem Tata Surya, seperti struktur matahari, perbedaan karakteristik planet dan jenis-jenis satelit. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam serta gagal mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif secara optimal.

Beberapa media pembelajaran digital memang telah dikembangkan dalam berbagai studi terdahulu, namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan belum secara eksplisit diarahkan pada penguatan dua kemampuan kognitif tingkat tinggi secara bersamaan, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Selain itu, media yang dikembangkan sebelumnya juga belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi desain berbasis cloud seperti *Canva*, yang memiliki keunggulan dari sisi fleksibilitas akses, visualisasi menarik, dan kemudahan integrasi elemen interaktif.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dirancang khusus untuk materi Tata Surya dengan pendekatan yang menekankan pada penguatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif secara simultan. Media yang dikembangkan tidak hanya berperan sebagai penyaji informasi, melainkan juga sebagai alat yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas berbasis pemecahan masalah, kuis interaktif, dan eksplorasi visual. Sejalan dengan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan sebuah studi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tata Surya untuk

Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Pertama, terdapat keterbatasan signifikan dalam hal pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif, yang menyebabkan proses belajar di dalam kelas masih kurang optimal dari segi keterlibatan siswa. Kedua, terdapat kebutuhan mendesak akan hadirnya media pembelajaran interaktif yang dirancang secara strategis guna mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam aspek berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan kompetensi esensial dalam abad ke-21. Ketiga, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik masih mengandalkan pendekatan pengajaran tradisional yang minim integrasi teknologi digital, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang adaptif terhadap dinamika kebutuhan belajar siswa masa kini.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan memfokuskan diri pada sesuatu yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam rangka mengembangkan kapasitas individu dalam berpikir secara kritis, yaitu kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan secara logis, sekaligus mendorong kreativitas dalam menciptakan ide-ide baru yang orisinal dan inovatif, untuk materi tata surya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang serta fokus utama dari penelitian ini, maka perumusan masalah yang menjadi landasan bagi pelaksanaan kajian dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Sampai sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan memanfaatkan platform *Canva* pada topik Tata Surya dapat dinilai layak dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam kegiatan pembelajaran materi Tata Surya, apabila ditinjau dari segi kemudahan pelaksanaan serta tanggapan pengguna, khususnya dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa?
3. Sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa selama proses pembelajaran materi Tata Surya berlangsung?

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *Canva* pada materi Tata Surya, dalam rangka mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.
2. Untuk menganalisis sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* tersebut praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik dari segi

kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, maupun dari segi kesesuaiannya dengan kebutuhan proses pembelajaran.

3. Untuk menilai tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami konsep-konsep pada materi Tata Surya.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Canva* yang dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pembelajaran materi Tata Surya, dengan tujuan utama dalam rangka mengembangkan kapasitas individu dalam berpikir secara kritis, yaitu kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan secara logis, sekaligus mendorong kreativitas dalam menciptakan ide-ide baru yang orisinal dan inovatif, siswa. Proses pengembangan media ini mengikuti tahapan-tahapan sistematis dalam pengembangan produk pendidikan, yang mengacu pada prinsip-prinsip desain instruksional yang tepat guna. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai panduan yang memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep secara lebih mendalam, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Konten dari produk ini mencakup beberapa komponen utama, antara lain profil pengembang, struktur pembelajaran, penyajian materi ajar, kuis interaktif, serta soal evaluasi. Khususnya untuk topik Tata surya, materi disajikan dengan dukungan visual yang kaya seperti gambar animasi, ilustrasi edukatif, dan video pembelajaran yang menarik. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas

aksesnya, di mana siswa dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang telah terinstal aplikasi Canva atau melalui akses langsung ke situs resmi Canva.

G. Manfaat Penelitian

Proses pengembangan ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan, baik dari sisi teoritis maupun praktis, guna mendukung kebutuhan berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Secara teoritis, hasil pengembangan diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Sementara itu, dari aspek praktis, produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara langsung oleh pendidik, siswa, maupun pengembang kurikulum sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi abad ke-21.

1. Secara teoritis : Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus berperan sebagai instrumen pedagogis yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi secara logis, serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, yakni kemampuan menghasilkan ide-ide inovatif dan solutif pada diri siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa: Pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan interaksi dalam pembelajaran dapat membuat materi dapat diterima dengan lebih baik

- b. Bagi Guru: Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkait tata surya dan membuat kelas menjadi lebih interaktif, serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya pada materi yang lain.
- c. Bagi Sekolah: Menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan terhadap pengembangan kualitas sekolah melalui pembelajaran di kelas yang lebih interaktif dan ataupun dapat digunakan sebagai pertimbangan kebijakan dalam menentukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

