

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia juga merupakan pemersatu bangsa Indonesia, karena itulah bagi masyarakat Indonesia sendiri bahasa Indonesia sangat penting dan wajib untuk dipelajari. Selain itu, bahasa menjadi indera komunikasi pula bisa dipergunakan untuk sarana pemberi informasi bagi sesama.

Bahasa Indonesia artinya pelajaran yang harus pada setiap jenjang pendidikan, mulai asal SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah krusial serta berpengaruh besar pada dunia pendidikan yang terdapat di Indonesia.

Pembelajaran ialah suatu sistem yg terdiri asal aneka macam komponen yang saling bekerjasama satu menggunakan yang lain. komponen tadi meliputi: tujuan, metode serta penilaian. Keempat komponen pembelajaran tersebut wajib diperhatikan guru dalam menentukan dan memilih media, metode, taktik serta pendekatan apa yang akan digunakan pada aktivitas pembelajaran.

Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai referensi dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran yang membantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru serta peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam menggunakan media pembelajaran. Jika kita lihat kurikulum saat

ini sangat mengasah peserta didik pada kemampuan berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta perpacu pada teknologi.

Persaingan yang terjadi di era globalisasi kini ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sebagai akibatnya menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia, pendidikan salah satunya. Bagi pemerintah hal ini bisa sebagai tantangan dalam menaikkan mutu system pendidikan, sedangkan bagi pengajar hal ini sebagai tantangan untuk bisa mengintegrasikan teknologi pada sistem pembelajaran, sebagai akibatnya aktivitas belajar mengajar bisa lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan (Rusman, 2013).

Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi, begitu juga dengan peserta didik yang perlu belajar sesuai dengan zamannya. Hal inilah yang menjadikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat digunakan dalam melawan tantangan teknologi tersebut.

Menurut Rudi Bretz berdasarkan indera yang terlibat media dibagi menjadi tiga unsur utama sebagai dasar berasal setiap media, yaitu bunyi, visual serta gerak. Pertama, unsur suara artinya unsur yang melibatkan indera indera pendengaran. ke 2, unsur visual ialah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibagi menjadi gambar, garis (line graphic) dan symbol verbal yg bisa ditangkap oleh indera penglihatan. Ketiga, unsur motilitas ialah unsur yg tidak mendasarkan di “gerak” pada keterlibatan inderawi namun pada alat-indra yg mendukung media bersangkutan (Yudhi, 2012).

Aplikasi bernama canva merupakan salah satu aplikasi yang mengusung tema visual dan bisa juga audio visual. Aplikasi ini dipublikasikan pada tahun 2012 dan pernah menjadi trend ditahun 2018 hingga sekarang. Aplikasi ini sangat

praktis digunakan untuk membuat halaman cover, poster, undangan dan sejenisnya. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunanya buat menggunakan secara praktis, merancang banyak sekali jenis material kreatif secara online. Saat ini canva dapat diakses melalui aplikasi yang bisa didownload dalam gawai atau smartphone kita dan bisa diakses melalui web resminya.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII terdapat KD mengenai teks iklan, slogan dan poster hal ini menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dilakukan dikarenakan dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan yang mereka miliki, sehingga peneliti mencoba untuk mengajak siswa memanfaatkan aplikasi canva dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster agar lebih kreatif dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Setelah peneliti mengamati siswa di SMP Nasional Sariputra Kota Jambi, masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam menulis sebuah teks iklan poster di dalam buku tulis mereka, dikarenakan pembelajarannya terlalu monoton dan membosankan sehingga memperoleh hasil yang kurang bagus.

Di era yang serba menggunakan teknologi, terutama pada masa pandemi covid-19 ini. Penggunaan aplikasi canva dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang diharapkan abad 21, abad dimana global berkembang dengan cepat serta bergerak maju, yang diistilahkan sebagai 4C yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem Solving, and*

Creativity And Innovation. juga dalam pembelajaran menerapkan *Higher Order Of Thinking Skill* (HOTS) yaitu pada pembelajaran menyampaikan training yang melatih kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif yang artinya kemampuan taraf tinggi sebagai akibatnya dibutuhkan peserta didik bisa bersaing pada kancah internasional. Penggunaan aplikasi canva direkomendasikan peneliti agar pembelajaran teks iklan tidak terlalu monoton dan biasa saja karena peserta didik biasanya hanya menyajikan iklan poster dalam buku tulis, dengan menggunakan canva hasil iklan poster yang dibuat oleh peserta didik tersaji dalam produk digital, yang mana produk tersebut dapat di bagikan kedalam media sosial dan pemberitahuan terkait isi produk yang ingin disampaikan dapat di lihat oleh orang banyak. Aplikasi canva ini berguna untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik maupun pendidik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Peneliti berpikir bila pembelajaran teks iklan poster ini dikaitkan dengan sebuah media visual yang berbasis sebuah aplikasi yaitu canva akan memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan.

Bedasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai **pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil menulis teks iklan poster pada siswa kelas VIII di SMP Nasional Sariputra Kota Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022**. Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran teks iklan, slogan dan poster diharapkan mampu mengembangkan kreativitas menulis siswa dan bagi guru dapat membantu agar tidak tertinggal jauh dalam hal teknologi.

1.2. Identifikasi Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang tersebut, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Kemampuan menyajikan sebuah teks peserta didik masih rendah
- 2) Guru belum memanfaatkan teknologi atau media yang lebih inovatif
- 3) Masih banyak siswa kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk teks iklan poster

1.3. Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang sudah diuraikan maka pembatasan masalah di penelitian ini hanya berfokus di pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil menulis teks iklan poster pada siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.4. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “bagaimana pengaruh dari penggunaan aplikasi canva terhadap hasil menulis teks iklan poster pada siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana hasil menulis siswa setelah menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran teks iklan berbentuk poster pada siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara umum manfaat teoritis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi sarana dan pengetahuan wawasan terhadap bahan ajar dan memanfaatkan teknologi untuk lebih mengenal media-media yang bisa dijadikan alat dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bisa memberikan manfaat pada:

a. Bagi Peserta Didik

bisa membantu peserta didik supaya lebih tahu materi pelajaran serta bisa lebih memotivasi dirinya dalam menuangkan inspirasi kreativitas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Dapat mengembangkan potensi dalam menerapkan teknologi serta diharapkan penelitian ini dapat membantu menjadi pengetahuan untuk diimplementasikan didalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa membatu menambah wawasan serta pengetahuan mengenai Pengaruh Penggunaan media visual berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia.