

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya dirancang melalui berbagai aktivitas yang dapat mengasah sejumlah keterampilan penting. Keterampilan-keterampilan ini berkaitan erat dengan kemampuan berpikir; semakin baik seseorang dalam berbahasa, semakin logis dan terarah pula cara berpikirnya.

Dari keempat keterampilan dasar berbahasa, menulis poster termasuk ke dalam kategori keterampilan menulis. Hal ini karena dalam proses pembuatan poster, dibutuhkan kemampuan untuk memilih dan merangkai kata atau kalimat yang menarik serta mengandung unsur persuasif, kemudian dikombinasikan dengan elemen visual agar pesan yang disampaikan dapat lebih efektif.

Kurikulum Merdeka hadir dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, serta lebih berfokus pada kebutuhan, minat, dan potensi peserta didik. Dalam kurikulum ini, materi menulis poster menjadi salah satu bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA, baik untuk jurusan IPA (Fisika dan Biologi), IPS (Ekonomi dan Sosiologi), maupun Bahasa. Keterampilan menulis poster menjadi salah satu kompetensi yang akan diukur dalam proses penilaian.

Awalnya, poster dibuat secara manual menggunakan alat tulis, kuas, cat warna, dan media konvensional lainnya. Namun, hasil dari metode tradisional ini kerap kali kurang maksimal, baik dari sisi visual maupun daya tariknya. Seiring perkembangan teknologi digital, berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan telah mengalami transformasi digital. Pembuatan poster pun turut mengalami pergeseran dari cara manual ke digital. Penggunaan kuas di kanvas kini digantikan oleh pengoperasian mouse atau cursor di perangkat komputer; pemilihan warna cat berubah menjadi pemanfaatan template dalam aplikasi; dan penulisan kalimat menarik kini dilakukan dengan pemilihan jenis huruf yang tersedia dalam perangkat lunak seperti Microsoft Word.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Menulis Poster Pangan Lokal dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 18 Medan**". Ada beberapa pertimbangan yang mendasari pemilihan topik ini. Pertama, tema poster tentang pangan lokal sesuai dengan indikator pembelajaran dalam modul Kurikulum Merdeka untuk kelas XI SMA. Menurut Darmawan dan Winataputra (2020), Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memperkuat kemandirian siswa serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengembangkan keterampilan abad ke-21. Riyanto (2019) juga menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka dimaksudkan untuk membebaskan siswa dari pembelajaran yang terlalu teoritis dan mendorong pendekatan yang lebih kontekstual serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, poster merupakan bentuk media komunikasi visual yang menggabungkan teks dan gambar, sehingga diperlukan keterampilan dalam menyusun kedua elemen tersebut secara efektif untuk menarik perhatian pembaca. Ketiga, aplikasi Canva telah digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 18 Medan pada materi lain, sehingga berpotensi mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis poster. Dengan latar belakang inilah, peneliti ingin mengamati sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam membuat poster bertema pangan lokal dengan memanfaatkan aplikasi Canva di kelas XI SMA Negeri 18 Medan.

D. Penelitian Terdahulu dan Kebaruan

1. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait peningkatan kemampuan siswa dalam menulis poster bertema pangan lokal dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Berikut ini adalah sejumlah studi yang relevan:

1.1. Alifya, Della, dkk. (2022)

Judul: "*Peningkatan Kemampuan Menulis Poster dengan Teknik Pemodelan dan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jiken – Blora Tahun Pelajaran 2021/2022*"

Temuan: Guru menyatakan bahwa penggunaan teknik pemodelan yang dipadukan dengan aplikasi Canva membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil tulisan poster yang dihasilkan siswa mengalami

peningkatan.

Relevansi: Penelitian ini memiliki keterkaitan karena menunjukkan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam keterampilan menulis poster.

1.2. Putri, A. & Rahmat, F. (2020)

Judul: *"Efektivitas Penggunaan Aplikasi Desain Grafis Berbasis Digital dalam Pembuatan Poster Siswa SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual"*

Temuan: Penggunaan aplikasi desain grafis digital terbukti memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan desain visual, mempercepat penyelesaian tugas, dan memperluas pemahaman mereka tentang teknologi.

Relevansi: Studi ini mendukung penelitian terkait penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam konteks desain poster.

E. Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan dalam menulis poster bertema pangan lokal?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat poster pangan lokal?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan dalam menulis poster pangan lokal?

Rumusan masalah ini disusun untuk menggali efektivitas, pengaruh, serta hambatan dalam pembelajaran berbasis digital melalui media desain visual. Hal ini sekaligus menjadi landasan evaluasi dan perbaikan dalam setiap siklus penelitian yang dilakukan.

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk menemukan apakah aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan menulis poster pangan lokal siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan.
2. Untuk kendala yang dihadapi siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan dalam menggunakan aplikasi canva untuk menulis poster pangan lokal.
3. Untuk menemukan pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam menulis poster pangan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan.

G. Manfaat Penelitian

- **Manfaat Teoritis:**

Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

- **Manfaat Praktis:**

- Manfaat untuk guru: Sebagai referensi atau untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital.
- Manfaat untuk siswa: Membantu meningkatkan keterampilan melalui teknologi dan kreativitas.
- Manfaat untuk sekolah: Memberikan panduan untuk integrasi teknologi dalam kurikulum.