

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu sebuah landasan dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dapat menumbuhkan potensi dan membentuk serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga salah satu indikator penentu dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Selain itu pendidikan ialah salah satu upaya dalam peningkatan kualitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari pendidikan ini ialah membentuk dan menciptakan peserta didik yang berpotensi, aktif, terampil, kreatif, inovatif, dan peserta didik bisa bekerja sama dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran, serta diharapkan peserta didik bisa bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini tercantum didalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan direncanakan agar terwujud keadaan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif mengembangkan potensi dalam dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, kontrol diri, kepribadian yang baik, dan kepintaran, serta kecakapan yang dibutuhkan dalam diri seorang, masyarakat, bangsa dan negara yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sangat penting dalam membangun peran bangsa di suatu negara. Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan ini merupakan sebuah tantangan bagi pendidik dan juga pemerintah itu sendiri bagaimana langkah yang harus dilakukan dalam membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu faktor

dalam peningkatan kualitas pendidikan yaitu perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi ini senantiasa berdampak juga pada dunia pendidikan. Menurut Putri (2020) (dalam Anisa, 2022 hlm. 70) mengutip dari Kemdikbud RI, bahwa “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, dikarenakan dapat memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia”. Salah satu aktivitas manusia yang dapat dipermudah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik dapat menciptakan keberhasilan belajar pada peserta didik. Proses belajar juga merupakan suatu hal yang penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Pada proses pembelajaran ini melibatkan tiga aspek seperti aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Melalui proses pembelajaran, guru harus bisa membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi, serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik serta melibatkan setidaknya 3 aspek. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra (2015) mengatakan bahwa “buah pembelajaran yang baik paling tidak harus melibatkan tiga aspek yaitu : aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Adanya pemberian motivasi pada peserta didik juga dapat mendorong keberhasilan belajar peserta didik”. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik internal maupun eksternal.

Slameto (2010) mengungkapkan “faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya seseorang dalam belajar meliputi faktor internal berasal dari diri sendiri berupa kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi serta cara belajar. Faktor selanjutnya yaitu faktor eksternal yang berasal dari luar meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Faktor- faktor ini sangat penting dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar”. Sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yang mencakup metode mengajar, kurikulum, standar pembelajaran, dan kegiatan belajar yang menarik. Proses kegiatan

yang menarik dan dapat membangun semangat peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar ini dalam rangka mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan pada saat adanya kegiatan kampus mengajar ada hal-hal yang membuat belum tercapainya hasil belajar secara maksimal salah satunya yaitu masih rendahnya hasil belajar dari peserta didik, masih ada beberapa peserta didik yang masih di bawah standar KKM. Sejalan dengan data yang diperoleh oleh lembaga PISA (2018) yang menunjukkan bahwa skor atau perolehan kualitas pendidikan di Indonesia menduduki peringkat ke 74 dari 79 negara dan mengalami penurunan setelah sebelumnya meningkat pada tahun 2015. Penelitian yang dilakukan oleh Ristyanti (2022) menjelaskan mengenai hasil belajar peserta didik, bahwa saat proses pembelajaran, hanya 19% peserta didik yang aktif dalam tanya jawab. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, penggunaan teknologi masih belum optimal dalam pemanfaatannya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa dimana 39% peserta didik memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik. Semangat peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, bisa dilihat dari proses pembelajaran yang lebih terlihat monoton sehingga membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan beberapa peserta didik terlihat mengantuk sehingga membuat peserta didik tidak konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Adanya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses akhir yaitu evaluasi pembelajaran.

Kemajuan teknologi dapat membuat media pembelajaran terlihat lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hapsari (2021, hlm. 23) yang menyatakan bahwa “pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu

pendidik dalam mengajar, kemajuan teknologi ini senantiasa menjadikan suatu media pembelajaran terlihat menarik dan menyenangkan”. Pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat dan efektif dengan adanya media pembelajaran. Hal tersebut sejalan juga dengan pendapat (Ristyanti, 2022 hlm. 57) mengatakan bahwa “guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dengan adanya teknologi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat dan efisien serta efektif tanpa adanya batas waktu dan ruang”. Pembelajaran yang efektif membutuhkan penunjang seperti media pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang hadir di bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam membuat dan mendesain media pembelajaran. Media *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan. Menurut pendapat Widiyastuti (2022, hlm. 73) menyatakan bahwa “media *Canva* ini berupa aplikasi berbasis online yang menyediakan fitur yang menarik dan beragam, sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan membosankan”. Adanya aplikasi *Canva* ini guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu aplikasi *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang inovatif. Pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Menggunakan media *Canva* sebagai pendukung dalam membuat media pembelajaran, dalam penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik tersebut. Media pembelajaran berbasis *Canva* ini menjadikan peserta didik dapat mengembangkan imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* ini belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan optimal, khususnya di lokasi peneliti yaitu pada saat melaksanakan program kampus mengajar. Hasil belajar

peserta didik dapat dilihat dari proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran. Jika peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, maka hasil yang didapatkan akan sesuai dengan yang diharapkan ditambah dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tetapi belum optimal. Hal ini menyebabkan peserta didik belum menyeluruh aktif dalam pembelajaran serta cenderung suasana pembelajaran terlihat membosankan. Guru kurang memanfaatkan fitur yang terdapat di *Canva*, sedangkan *Canva* banyak sekali fitur yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran lebih menarik dan dapat mengasah kreativitas guru seperti membuat gambar, grafik, video pembelajaran, presentasi dan masih banyak fitur lainnya.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlu adanya perkembangan dalam penggunaan *Canva* untuk mendukung pembuatan media pembelajaran adanya peningkatan terhadap hasil belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan fitur di *Canva* yaitu media audio visual berupa video pembelajaran. Menurut pendapat Merdiana (2022, hlm. 358-359) menyatakan bahwa “media ini dikembangkan dalam bentuk presentasi dan video yang tentunya akan lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan juga dapat menerima hasil belajar yang maksimal”. Media ini juga bermanfaat terhadap perkembangan kognitif dan rangsangan pada peserta didik dengan adanya gambar bergerak dan suara dari media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berbasis *Canva* ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dan peserta didik dapat memahami hubungan antara isi materi dengan kehidupan nyata, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik juga untuk kedepannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di*

Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik quasi eksperimen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik dalam proses pembelajaran masih pasif dalam penerima informasi dan materi.
2. Semangat belajar peserta didik cenderung rendah
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva* belum optimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti merumuskan yaitu Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *Canva* terhadap hasil belajar di Sekolah Dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis *Canva* terhadap hasil belajar di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan penggunaa media pembelajaran berbasis *Canva* dengan tidak menggunakan media berbasis *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini dihaapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media berbasis *Canva* sebagai salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat

meningkatkan keilmuan bagi pendidik untuk penerapan pada pembelajaran abad 21.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berberapa pihak diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik untuk lebih termotivasi dan semangat dalam melaksanakan tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini sebagai wawasan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran Abad 21 ini dengan menggunakan media berbasis *Canva* sebagai pendukung pembelajaran dan diharapkan dapat menjadi pertimbangan pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai upaya untuk menambah wawasan untuk peneliti serta wawasan dan referensi untuk mengenai Media berbasis *Canva* dan sebagai bahan untuk peneliti selanjutnya tentang media pembelajaran ini.

F. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini mengenai istilah istilah yang terdapat pada rumusan masalah, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020, hlm. 81) menjelaskan bahwa “*Canva* merupakan suatu program desain online dengan menyediakan berbagai fitur peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik dan lain sebagainya yang disediakan dalam bentuk *website* ataupun aplikasi *Canva*”.

Selanjutnya menurut Johan dkk (2022) menjelaskan bahwa *Canva* merupakan suatu aplikasi berbasis *online* yang memiliki beragam fitur yang membantu dan memudahkan guru serta peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan banyak manfaat yang dapat diperoleh. Selanjutnya menurut Sholeh (2020) mengatakan bahwa *Canva* merupakan aplikasi untuk melakukan desain grafis online. Aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa *Canva* merupakan suatu media aplikasi berbasis online yang memiliki berbagai fitur yang disediakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media aplikasi *Canva* ini dijadikan sebagai sebuah media dalam menciptakan pembelajaran yang baru, sehingga pada proses pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak bosan dan materi yang disampaikan bisa mudah diterima peserta didik.

2. Hasil Belajar

Menurut Susanto (2015, hlm. 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar itu ialah sebuah kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses dari belajar itu seseorang bisa berusaha untuk memperoleh bentuk perilaku yang tetap. Selanjutnya menurut Prastiyo (2019, hlm. 10) menjelaskan bahwa hasil belajar itu bagaimana peserta didik bisa mengetahui hasil belajarnya pada akhir evaluasi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir. Selanjutnya menurut Audie (2019) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu adanya peningkatan perkembangan mental yang lebih baik daripada sebelum belajar. Perkembangan yang dimaksud yaitu jenis-jenis hasil belajar seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik dan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada akhir evaluasi pembelajaran dan adanya peningkatan perkembangan hasil belajar berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan karya tulis ini dirujuk berdasarkan buku (Unpas, 2022) yang berjudul “Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa”. Berdasarkan rujukan, skripsi disusun dari bab lima. Setiap bab mencakup komponen-komponen penelitian sebagai berikut:

Bab I bagian pendahuluan, mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian teori dan kerangka pemikiran, yang berisikan tentang deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil dari kajian teori. Isi dari bab II ini terdiri dari kajian teori berkaitan menjelaskan teori-teori dengan penelitian, sedangkan kerangka pemikiran menjelaskan logika penelitian secara garis besar.

Bab III Metodologi Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah yang digunakan dalam menjawab pertanyaan permasalahan. Isi dari bab III mencakup metode penelitian, desain penelitian, populasi, dan sampel yang digunakan untuk penelitian, pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data dan prosedur dalam penelitian.

Bab IV Pembahasan, membahas mengenai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian dari berbagai temuan hasil penelitian terhadap uraian data yang terkumpul, serta analisis hasil pengolahan data.

Bab V Simpulan dan Saran, bab ini terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian pembahasan hasil penelitian untuk menjawab

rumusan masalah penelitian. Saran yaitu suatu rekomendasi yang dibuat dan ditunjukkan kepada peneliti yang akan meneliti selanjutnya.