

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, pembelajaran adalah proses dalam membantu siswa untuk belajar dengan baik. Proses belajar dialami sepanjang hidup seseorang dan dapat diterapkan dimana dan kapan saja (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 13).

Sadirman (dalam Anisa, dkk., 2020, hlm. 159) berpendapat bahwa belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut harus bersifat positif, yang berarti dari ketidaktahuan siswa menjadi sebuah pengetahuan, dari tidak bisa menjadi terampil, profesional dan kompeten. Menurut Sutikno (dalam Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6) menyatakan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang sebagai hasil interaksi dengan pengalaman sendiri di lingkungannya untuk membaca perubahan baru. Dalam hal ini perubahan adalah suatu hal sadar (sengaja) dengan tujuan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Ainun (dalam Supartini, 2016, hlm. 279) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran tujuan yang paling penting adalah bagaimana keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menerima informasi dan materi dapat dilihat dari kinerja siswa selama pembelajaran, semua itu tidak terlepas dari motivasi siswa dan kreativitas guru dalam menyampaikan pelajaran. Keberhasilan belajar di sekolah tercermin dari hasil belajar siswa. Menurut Raharjo dan Anugraheni (dalam Nugraha, dkk., 2018, hlm. 11) menegaskan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajarannya.

Pembelajaran yang berkualitas dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang tinggi dan juga berkualitas. Pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas,

ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan dapat melemahkan kualitas proses pembelajaran, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru (Nasution, 2017, hlm. 14). Akan tetapi pengembangan media pembelajaran oleh guru masih kurang maksimal. Karena guru pada umumnya hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar, untuk menggunakan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang, dan ketersediaan media untuk pembelajaran di sekolah yang kurang memadai (Alwi, 2022, hlm. 150).

Berdasarkan hal tersebut, dari hasil observasi yang dilakukan oleh Ristyanti, dkk., (2022, hlm. 5758) media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran identik dengan menggunakan buku sebagai sumber referensi sehingga menunjukkan siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, dan hanya 19% siswa yang aktif dalam melakukan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas dan pemanfaatannya belum optimal. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa dengan 39% siswa mendapat nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Selain itu, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi menjadi salah satu yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Disebabkan oleh pembelajaran yang lebih menekankan pada hapalan. Siswa cenderung lebih banyak belajar secara teori, pembelajaran di kelas lebih menitikberatkan pada kemampuan anak dalam memahami mata pelajaran, namun teori yang dipelajari kurang menerapkan siswa dalam kegiatan sehari-hari. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap mata pelajaran menjadi kurang optimal dan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun (Nurrita, 2018, hlm. 172).

Menurunnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat bersifat internal yaitu berasal dari dalam diri siswa, atau eksternal yaitu berasal dari lingkungan sekitar siswa (Juniarti, dkk., 2016, hlm. 2), sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Angkasa 12 Bandung bahwa guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, media pembelajaran

yang digunakan guru juga kurang relevan sehingga pembelajaran hanya berlangsung satu arah. Sehingga menyebabkan siswa cenderung tidak fokus selama pembelajaran. Keadaan tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar diperlukan kreativitas guru dalam merencanakan proses pembelajaran, guru harus mengikuti perkembangan teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan potensi mengajarnya dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, guru harus mampu berinovasi dan menggunakan kreativitasnya untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memanfaatkan peluang teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat atau alat untuk kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media akan meningkatkan kualitas pembelajaran, dan juga media harus dapat menyesuaikan dengan kondisi, karakteristik, dan kebutuhan siswa. Media yang akan dikembangkan harus memiliki nilai-nilai terbaru atau mencerminkan perkembangan teknologi terkini agar dapat mengembangkan kemampuan siswa secara maksimal. Untuk dapat mengikuti perkembangan saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi harus digunakan untuk pembelajaran. Oleh karena itu, di era teknologi ini, guru harus *update* agar guru tidak gagap dalam teknologi (Zulfadewina, dkk., 2020, hlm. 39).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *canva*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori lainnya, sehingga dapat membuat proses pembelajaran tidak membosankan (Pelangi, 2020, hlm. 79). Adapun keunggulan *canva* menurut Tanjung & Faiza (dalam Rizanta & Arsanti, 2022, hlm. 563) ialah memiliki template yang beragam dan menarik, serta mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain pembelajaran.

Senada dengan pendapat di atas, penelitian yang telah dilakukan oleh Ardana, dkk., (2022, hlm. 417) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *canva* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar,

bahwa media pembelajaran *canva* memiliki pengaruh pada pembelajaran tematik untuk kelas yang menggunakan media pembelajaran *canva* dari pada kelas yang tidak menggunakan media *canva*. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Alfian, dkk., (2022, hlm. 82) yang berjudul pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva*, hasil dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan *canva* dapat memberikan umpan balik peserta yang bagus dengan nilai sebesar 82% untuk materi yang diberikan oleh narasumber, peserta memberikan hasil umpan balik sebesar 94% untuk respon terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Napitupulu (2022, hlm. 346) yang berjudul pengembangan media pembelajaran aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD bahwa diperoleh rata-rata kelayakan aplikasi *canva* sebesar 86,6% dengan kategori “sangat layak”.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat tema 2 dan subtema 1, alasan saya memilih tema tersebut dikarenakan materi tersebut dianggap sulit oleh siswa kelas V di SDN Angkasa 12. Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
2. Proses pembelajaran di sekolah kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga kurangnya peningkatan dalam hasil belajar.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal.
4. Guru hanya menggunakan media buku sebagai acuan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada penelitian ini adalah ranah kognitif berupa pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).
2. Materi kelas V SD pada pembelajaran 1-6, tema 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan) subtema 1 (Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih).

3. Subjek Penelitian di sekolah SDN Angkasa 12.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan di teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Angkasa 12 Bandung?
2. Berapa besar pengaruh media pembelajaran *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Angkasa 12 Bandung?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Angkasa 12 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Angkasa 12 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah dan memperkaya wawasan keilmuan bagi pembaca mengenai pengaruh penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik

Sebagai bahan dan gambaran bagaimana penerapan pembelajaran media *Canva* di sekolah dasar, serta dapat menjadi acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *Canva*

- b. Bagi peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman pembelajaran yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, Selain itu, siswa mampu bersikap kritis dan mampu mengutarakan pengetahuan yang didapatnya.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai referensi media *Canva* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Mampu menambah keilmuan dan wawasan mengenai penelitian dalam bidang ilmu Pendidikan secara mendalam serta mampu memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menerapkan media *Canva* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Agustin (2020, hlm. 468) mengatakan hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang membantu mendapatkan hasil belajar tersebut. Menurut Sudjana (dalam Nurhayati, 2014, hlm. 2) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pembelajaran.

Menurut Bloom (dalam Kosilah & Septian, 2020, hlm 1142) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Warsito (dalam Nurhayati, 2014, hlm. 2) mengemukakan bahwa hasil kegiatan belajar ditandai oleh perubahan positif yang relative bertahan lama dalam perilaku siswa. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penguasaan yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Suatu hasil belajar dapat dianggap tuntas jika sudah memenuhi syarat minimal yang ditetapkan guru untuk setiap mata pelajaran tertentu.

2. Media Pembelajaran *Canva*

Melinda & Saputra (dalam Dwi Ardana, dkk., 2022, hlm. 409) mengatakan media pembelajaran *canva* merupakan aplikasi edit yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. sedangkan Rahmatullah berpendapat *canva* adalah salah satu aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam template atau desain untuk membuat media pembelajaran.

Canva adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran, fitur yang tersedia dapat dikembangkan lebih lanjut secara kreatif dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih komunikatif dan secara visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022, hlm. 110).

Menurut Wahyuni & Napitupulu (2022, hlm. 336) aplikasi *canva* adalah aplikasi yang memiliki program desain online dengan menyediakan berbagai macam alat seperti presentasi, grafik, resume, poster, brosur, dan lain sebagainya, sedangkan Sholeh (dalam Alfian, dkk., 2022, hlm. 77) berpendapat bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis. *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* merupakan aplikasi online dengan berbagai template serta fungsi yang dapat membantu guru dan siswa memudahkan dalam pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas (2022, hlm. 37). Sistematika dalam penulisan skripsi ini, terbagi menjadi beberapa bab agar lebih mudah dipahami. Sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada BAB I ini secara umum menjelaskan tentang penegasan Judul, Latar belakang masalah, Identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada BAB II ini memuat teori-teori yang dijadikan acuan selama penelitian yang terdiri dari: hasil belajar, media pembelajaran *canva*, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada BAB III berisikan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada BAB IV berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari: temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Pada BAB V memuat penutup yang berisikan simpulan dan saran yang diambil berdasarkan pembahasan masalah dalam skripsi.