

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media Pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik agar dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan mengajar harus dapat merangsang perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, perangkat belajar ialah media yang dapat dipergunakan saat kegiatan pembelajaran dalam penyampaian pokok bahasan untuk perhatian, minat atau pikiran dan perasaan guna mencapai tujuan Pendidikan.

Media pembelajaran umumnya dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan sehingga tercipta media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah frasa yang menggambarkan gelombang baru dari *software computer* terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Interaktif memberikan pengguna kendali untuk mengakses konten sesuai keinginan mereka untuk memungkinkan berbagai cara dalam menyajikan informasi¹

Banyaknya faktor yang menyebabkan siswa tidak fokus pada saat pembelajaran selain dikarenakan metode dan model yang digunakan guru dan penugasan yang diberikan guru adapun media pembelajaran yang digunakan guru termasuk salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar karena penggunaan media

¹ Aisyah Ali, dkk, *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pwngwmbangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*, (Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)

pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, oleh karena itu guru diharapkan memakai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang sedang dipelajari bersama peserta didik sehingga minat dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS meningkat. Karena bersifat hafalan menjadi salah satu mengapa kegiatan pembelajaran IPS kurang menarik. IPS yang terkesan tidak menarik dapat juga dimungkinkan adanya penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Sebagai seorang guru harus mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang tepat dalam setiap materi yang akan disampaikan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sejauh ini masih sedikit guru yang mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan melibatkan peserta didik baik fisik, mental, dan sosial.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih di era globalisasi modernisasi ini tidak terlepas dari dunia Pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media interaktif yang menarik dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, terutama untuk mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi Canva. Canva sebagai salah satu media interaktif yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, Canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir saat ini adalah Canva yang merupakan aplikasi desain online yang memiliki berbagai macam fitur seperti presentasi, poster, brosur, grafik, infografis, power point, dan lain sebagainya. Kelebihan dari aplikasi Canva yaitu memiliki berbagai macam desain yang dapat menarik perhatian, mampu meningkatkan kreativitas pendidik maupun peserta didik dalam membuat desain media

pembelajaran karena terdapat banyak fitur yang telah tersedia, menghemat tenaga dan waktu dalam membuat media pembelajaran karena dapat dilakukan melalui laptop maupun gawai²

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar” yang dilakukan oleh A. Nur Afiat. Hasil penelitian mengatakan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada awal pertemuan dan tes akhir pertemuan, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap media Canva positif, pemahaman materi dan konsep dari IPS dengan media Canva ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media Canva. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t-Hitung yang diperoleh adalah 13,65 dengan frekuensi db = 26 – 1 = 25, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t-Tabel = 1.70814 Jadi, t-Hitung > t-tabel atau hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka pembelajaran dengan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Pada penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” untuk diteliti. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media interaktif berbasis Canva dalam menyampaikan materi kepada peserta didik karena pada saat melakukan pra penelitian di salah satu sekolah dasar yang berada di kelurahan Karet terdapat jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik dan KKM pada sekolah tersebut adalah 75. Pada hasil belajar IPS disekolah tersebut

² Fauziah Asnur dkk, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Pengetahuan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Dan 5 SD Runiah School Makassar’, *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.3 (2023), 636–42
<<https://doi.org/10.56799/joongki.v2i3.2066>>.

menurut peneliti dapat digolongkan agak rendah, persentase pada rendahnya nilai tersebut dengan kategori nilai rendah sebesar 40%, kategori nilai pas KKM sebesar 35% dan kategori nilai diatas KKM sebesar 25%. Dilihat dari persentase tersebut rendahnya hasil belajar IPS pada peserta didik dikarenakan pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sangat rendah ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya, bercanda, dan meletakkan kepalanya di atas meja pada saat guru menjelaskan materi, bahkan beberapa peserta didik kurang fokus dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik daya minat peserta didik untuk belajar. Penelitian ini didukung oleh peneliti sebelumnya yaitu oleh A. Nur Afiat, dengan judul ‘Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar” bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hal tersebut dikarenakan penggunaan media canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, penggunaan canva juga dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, media canva juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar hal tersebut dikarenakan media canva dapat menampilkan berupa video pembelajaran, audio ataupun animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Hal yang dapat membedakan peneliti sebelumnya dengan penelitian ini adalah dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode eksperimen dan akan melakukan presentasi, penayangan video pembelajaran, tanya jawab serta kuis setelah pembelajaran selesai hal tersebut dilakukan untuk melihat peran media Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas yang mengajar dikelas IV SDN Karet 01 Pagi pada tanggal 28 Maret 2024 bahwa faktor rendahnya nilai IPS dikarenakan kurikulum yang digunakan sekarang

atau biasa disebut dengan Kurikulum Merdeka dimana menurut guru bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan ke mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS dibahas dibagian belakang saja hal tersebut membuat anak jadi kurang mengerti mengenai materi IPS. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa kurangnya dukungan dari orang tua membuat hasil belajar anak menjadi menurun dimana orang tua menyerahkan seluruh anaknya ke sekolah untuk diajar oleh guru namun jika sudah di luar sekolah kurangnya peran orang tua untuk mengajar anaknya dirumah sehingga menurut guru hal tersebut juga salah satu faktor rendahnya hasil belajar peserta didik. Kemudian menurut guru kelas IV faktor rendahnya hasil belajar peserta didik juga dikarenakan metode dan penggunaan media yang diberikan oleh guru masih kurang hal tersebut membuat kurangnya daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dikarenakan pembelajaran tersebut merasa sangat membosankan, guru mengatakan bahwa penggunaan media yang bervariasi membuat minat belajar peserta didik menjadi meningkat sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat. Guru mengatakan bahwa penggunaan media interaktif berupa canva dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan didalam canva dapat diisi dengan berbagai materi seperti dapat mempresentasikan materi, menampilkan video dan gambar-gambar.

Berdasarkan uraian diatas, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV langkah yang ditempuh antara lain dengan memperbaiki penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa seperti contohnya menggunakan media Canva dalam memberikan materi pembelajaran IPS kepada peserta didik. Media interaktif Canva dapat digunakan sebagai PowerPoint, presentasi, video animasi, membagikan gambar atau poster, dan sebagainya sehingga dapat menarik peserta didik untuk menyimak materi yang diberikan melalui media pembelajaran Canva.

Tujuan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar

yang ditampilkan sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan materi di kelas dan peserta didik dapat dengan mudah menerima, memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru di kelas sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPS dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS pada kelas IV Sekolah Dasar sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru masih belum sesuai dengan tahap perkembangan siswa
2. Penerapan penggunaan media interaktif berbasis canva pada kelas IV SD belum pernah di terapkan dalam pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran, guru belum pernah mencoba menggunakan media interaktif berbasis canva untuk melihat hasil belajar peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar masalah tersebut, maka pembatasan masalah dalam penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan dalam : apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi dalam dunia Pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran IPS, sehingga dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahapan perkembangan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar siswa dapat meningkat

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan dalam mengajar serta dalam memodifikasi berbagai model pembelajaran dalam mengajar terutama penggunaan Media Canva.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan bagaimana kinerja guru harus lebih kreatif dalam mengajar

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS sehingga akan mendapat hasil yang diharapkan dalam pembelajaran.