

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sangat membutuhkan inovasi salah satunya pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang keberhasilan kebaruan strategi dan teknik pembelajaran. Pengembangan teknologi digital berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berlaku terhadap buku dan terpaku pada hafalan-hafalan yang terlalu monoton. Sehingga pembelajaran terlihat membosankan bagi siswa.

Perkembangan teknologi digital dibidang pendidikan juga harus didukung oleh seluruh pemangku kepentingan pendidikan yaitu pemerintah, kepala sekolah, guru dan masyarakat. Kebijakan pendidikan yang diambil harus dihormati oleh pejabat sekolah, baik kepala sekolah maupun guru. Sarana dan prasarana menunjang pembelajaran ini, namun yang terpenting adalah sumber daya manusia yaitu guru. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan pembelajaran ini. Dalam penyampaianya, guru perlu menyusun perangkat pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

Media pendidikan menempati posisi penting dalam perencanaan pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023). Salah satu faktornya adalah kurangnya pengalaman guru yang intens dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Variasi media pembelajaran yang familiar bagi guru tidak banyak, meskipun ada banyak media pembelajaran baik *offline* maupun *online* yang dapat digunakan guru di dalam kelas. Penerapannya tidak terlalu sulit, asalkan guru bersedia

meluangkan waktu untuk mengikuti pelatihan. Begitu guru menguasai programnya, dia akan terbiasa dan merasa mudah menggunakannya (Idawati, 2022, h. 746).

Penggunaan alat bantu pembelajaran video dalam lingkungan pendidikan kini menjadi semakin umum dan memainkan peran penting dalam mengubah cara siswa belajar dan cara pendidik mengajar. Namun penggunaan media pembelajaran video juga memerlukan pertimbangan yang matang. Kebutuhan untuk menciptakan konten yang berkualitas, manajemen waktu yang efisien dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan beberapa tantangan yang harus dihadapi. Di era digital yang semakin berkembang, penggunaan media pembelajaran video terus menjadi pilihan yang menarik dan efektif untuk memperkaya pengalaman pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu peran media video pendidikan dalam dunia pendidikan semakin penting dan relevan (Ardana, 2022, h. 408).

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar 104254 Sidodadi Ramunia dalam kegiatan belajar mengajar siswa kurang bersemangat dan kelihatan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga jarang bertanya selama proses pembelajaran berlangsung bahkan cenderung hanya melihat dan mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bercerita dengan temannya sehingga kehilangan konsentrasi.

Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran menjadi kurang menarik yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa serta siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran KBM berlangsung, sehingga hasil belajar

siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan guru kurang membimbing siswa yang bermasalah dalam pembelajaran, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang tidak memuaskan. Melihat permasalahan tersebut, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa diperlukan suatu tindakan yang tepat. Dapat dilihat dari data berikut bagaimana keadaan hasil belajar siswa.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas V Tahun Ajaran 2023/2024

No	Nilai (KKTP 7,0)	Kelas	
		V A	V B
1	$\geq 7,0$	8	4
2	$< 7,0$	12	18
Jumlah		20	22

Berdasarkan data tersebut dapat kita lihat bahwa pada kelas V-A siswa yang nilainya di atas KKTP hanya 8 orang dan 4 orang di kelas V-B, sedangkan siswa yang nilainya di bawah KKTP ada 12 orang di kelas V-A dan 18 orang di kelas V-B. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran video canva supaya hasil belajar siswa bisa lebih baik lagi. Media canva dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan (Miftahul Jannah et al., 2023). Canva juga menyediakan berbagai template dan alat desain yang siap

pakai, yang memungkinkan guru untuk dengan cepat membuat presentasi, infografis, poster, dan bahan pembelajaran lainnya.

Dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran dan membantu dalam penjelasan materi pembelajaran (Sari & Yatri, 2023, h. 161). Canva menyediakan opsi gratis yang sudah cukup untuk memenuhi banyak kebutuhan dasar dalam pembuatan materi pembelajaran. Ini memungkinkan guru untuk membuat materi berkualitas tinggi tanpa perlu mengeluarkan biaya besar. Hal ini menghemat waktu dan usaha dalam pembuatan materi pembelajaran. Maka dapat disimpulkan penggunaan canva sebagai media pembelajaran sangat efektif dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Maka dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul penelitian skripsi dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 104254 Sidodadi Ramunia Pada Materi Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih minim menggunakan media pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pemahaman pembelajaran.
3. Pemahaman siswa terhadap konsep tentang materi yang diajarkan masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, penelitian ini akan memfokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran video canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 104254 Sidodadi Ramunia pada materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" pada T.A 2023/2024. Dikarenakan keterbatasan waktu peneliti ini akan fokus pada penggunaan media pembelajaran video Canva sebagai alat pembelajaran pada materi yang diajarkan yaitu "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" yang mencakup konsep-konsep dasar tentang bumi, strukturnya, dan lingkungannya. Penelitian ini tidak akan mempertimbangkan penggunaan jenis media pembelajaran lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu “bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran video canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 104254 Sidodadi Ramunia pada materi ayo berkenalan dengan bumi kita?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu guru dapat melihat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penellitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video canva sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Sebagai alat yang memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Selain itu membantu siswa menjadi lebih bersemangat, membantu meningkatkan hasil belajar siswa, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan perencanaan bagi guru dalam menggunakan media pendidikan dalam proses pembelajaran. Dapat juga dijadikan acuan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kreatif, inovatif dan efektif.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang digunakan dapat dijadikan acuan bagi lembaga pendidikan. Dan dapat memberikan ide atau konsep untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan pemahaman dan pengalaman peneliti sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, informatif, efektif dan efisien.