

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup serta segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu. Oleh sebab itu, pendidikan bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bisa dibentuk dari proses belajar serta hasil. Fitri (2023:23) mengatakan pendidikan memegang peranan krusial dalam peningkatan kompetensi agar tidak tertinggal oleh perkembangan dan perubahan zaman. Pendidikan nasional sebagai sarana pengembangan keahlian dan pembentukan karakter bangsa yang bermartabat agar kehidupan bangsa lebih baik, mengembangkan potensi sehingga terbentuknya manusia yang beriman dan bertakwa serta demokratis dan bertanggung jawab (Adilah, 2023:11).

Hasil belajar merupakan fase akhir dari proses belajar yang bertujuan untuk mendapat hasil yang baik. Banyak siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat rendahnya hasil belajar yang didapat (Arwita, 2019:22). Sehingga dibutuhkan penjelajahan faktor yang memengaruhi hasil belajar tersebut seperti motivasi, minat dan tingkat kemampuan awal. Astari (2021:16), menjabarkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Minat, motivasi, bakat, tingkat intelegensi sebagai faktor internal, sedangkan strategi pembelajaran yang tidak tepat, pengelolaan kegiatan yang kurang baik dan lingkungan belajar sebagai faktor eksternal. Selain itu, faktor lain dalam permasalahan belajar seperti pembelajaran satu arah, minimnya bimbingan dalam pengerjaan tugas, materi yang terlalu bertele-tele dan fasilitas yang belum

memadai hal itu juga memengaruhi hasil belajar siswa (Ernayanti, 2019:24). Sehingga sangat diperlukan adanya inovasi baru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran jauh lebih menyenangkan dengan tujuan agar hasil belajar yang dicapai jauh lebih baik.

Menurut Putri (2023:54) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa dalam ranah pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan perilaku sebagai hasil dari proses pembelajaran yang terlihat dari kualitas lulusan yang dihasilkan. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan sumber belajar yang digunakan. Keberhasilan tersebut tidak hanya tergantung dari sumber belajar saja, tetapi terdapat faktor lain yang memengaruhi seperti materi yang digunakan dan suasana belajar (Hadi, 2020:19). Kemudian, tantangan dalam menyampaikan materi gotong-royong dalam tolong-menolong dengan efektif kepada para siswa juga menjadi tantangan bagi guru, karena selama ini lebih banyak guru yang masih menggunakan buku konvensional dalam menyampaikan materi.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dibutuhkan metode/model serta sumber belajar yang tepat. Kesalahan penggunaan metode/model serta sumber belajar, menghambat tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Isnaini, 2022:18). Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, guru harus memiliki terobosan baru dan inovatif saat menyusun serta menetapkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu siswa mencapai hasil belajar (Mahdalena, 2019:88). Berbagai penggunaan metode/model serta sumber belajar sudah dilakukan seperti penggunaan sumber belajar berupa komik dan buku cetak, namun belum berhasil mencapai hasil belajar yang telah dibuat. Selain itu, telah dilakukan penggunaan

buku digital namun hanya sebatas buku digital biasa tanpa ada animasi, interaktif, dan inovasi lain.

Buku digital sendiri adalah bentuk buku noncetak yang memiliki potensi memperkaya pengalaman belajar siswa, dibandingkan dengan buku konvensional, buku digital mampu menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, visual, dan menarik dengan gabungan berbagai elemen seperti gambar, animasi, video, dan suara yang membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi (Panjaitam, 2023:18). Salah satu kelebihan utama buku digital adalah fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa tanpa batasan (Prasetyo, 2020:22).

Hasil observasi awal mengenai penggunaan buku yang digunakan siswa saat belajar terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Pertama penggunaan buku, selama ini buku yang digunakan di sekolah adalah buku konvensional yaitu buku paket dan sedikit penggunaan buku digital. Kedua kebutuhan guru, guru-guru membutuhkan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas dan penyesuaian materi pembelajaran. Namun, selama ini fasilitas yang terdapat di sekolah belum memadai untuk guru mengembangkan kreativitasnya. Ketiga kebutuhan siswa, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran dengan elemen visual dan interaktif. Terakhir kebutuhan media pembelajaran, perlu adanya solusi dengan memanfaatkan teknologi sebagai pengganti media pembelajaran konvensional.

Selain permasalahan tersebut, hasil observasi hasil belajar yang dilakukan di SD Negeri 055981 Beruam didapatkan masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencukupi KKM yang telah ditentukan, padahal sudah banyak sekali

upaya dilakukan agar tercapainya hasil belajar yang ditentukan misalnya dengan menggunakan media komik, hasil belajar siswa belum memberikan hasil yang baik hal terlihat dari 30 siswa terbukti sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 13 siswa mendapatkan nilai yang pas dengan KKM. Selanjutnya dengan menggunakan buku digital *flipbook* hasil belajar siswa juga belum menunjukkan hasil yang baik yang sesuai dengan KKM, dari 30 siswa sebanyak 20 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dan sisanya 10 siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Dengan Media Komik dan Buku Digital *Flipbook*

No	Media	KKM	Capaian
1	Komik	75	75
2	Buku Digital <i>Flipbook</i>	75	76

Kemudian, hasil observasi langsung mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn selama tiga semester terakhir terlihat hasil belajar PKn siswa selama tiga semester terakhir belum memberikan hasil yang baik, dibuktikan pada semester genap tahun 2021/2022 sebanyak 14 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan sisanya sebanyak 16 siswa mendapat nilai di bawah KKM dari total siswa 30 dengan rerata 67. Kemudian hasil belajar PKn siswa semester ganjil 2022/2023 menunjukkan sedikit peningkatan dari 30 siswa sebanyak 16 siswa mendapat nilai di atas KKM dan sisanya sebanyak 14 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dengan rerata 72. Terakhir di semester genap 2022/2023 sebanyak 15 siswa mendapat nilai di atas KKM dan sisanya sebanyak 10 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dengan rerata 74. Hasil tersebut belum cukup untuk memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, adapun KKM yang telah ditentukan adalah 75. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan sumber

belajar belum efektif digunakan saat belajar belum sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajarn Pendidikan Pancasila khususnya materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong, adapun hasil belajar PKn siswa selama tiga semester terakhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Belajar Siswa Tiga Semester Terakhir

No	Semester	Jumlah Siswa	KKM	Capaian
1	Genap 2021/2022	30	75	67
2	Ganjil 2022/2023	30	75	72
3	Genap 2022/2023	30	75	74

Sumber: Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 055981 Beruam

Berdasarkan Tabel 1.1 mengenai hasil belajar selama tiga semester terakhir terlihat hasil rerata siswa selama ini belum sepenuhnya memenuhi KKM yang telah ditentukan, dikarenakan penggunaan sumber belajar yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan belum sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga diperlukan evaluasi mendalam dalam penggunaan sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, situasi pembelajaran ketika menggunakan sumber belajar tersebut membatasi guru saat menyajikan materi dan keterbatasan tersebut seperti penggunaan elemen visual dan interaktif yang tidak ada dibuku konvensional. Selain itu, guru merasa terikat pada urutan dan struktur pada sumber belajar tersebut, sehingga membatasi fleksibilitas dalam menyesuaikan materi yang sesuai kebutuhan siswa atau menambahkan konten terkini yang relevan. Pada aspek siswa bosan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan sumber belajar tersebut.

Materi yang hanya berbentuk teks dapat terasa monoton, sulit dipahami bagi beberapa siswa, kurangnya elemen visual dan interaktif dalam buku cetak juga membuat siswa sulit untuk memahami dan terlibat dalam materi pembelajaran.

Hal ini dapat berdampak negatif pada motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, tanggapan guru dan siswa terlihat keterbatasan dalam akses dan distribusi buku cetak, tidak semua siswa memiliki akses buku cetak saat dibutuhkan sebab jumlah buku cetak yang ada tidak sesuai dengan jumlah siswa. Dalam konteks pelajaran Pendidikan Pancasila, materi yang abstrak seperti Gotong-royong lebih mudah dipahami dan dihayati melalui gambar, grafik, video, dan elemen interaktif lainnya. Visualisasi yang menarik dapat menarik minat siswa agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan elemen interaktif membuat siswa aktif terlibat dalam belajar seperti menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, mengikuti simulasi yang disajikan, sehingga membantu siswa memperkuat daya ingat dan meningkatkan motivasi belajar.

Seiring kemajuan teknologi dan penggunaan media digital, buku cetak tidak lagi relevan dan tertinggal. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya dan fasilitas, sebab buku cetak konvensional ketersediannya terbatas. Dalam hal ini, buku digital berbasis canva adalah jawaban dari permasalahan yang ada, sebab melalui buku digital berbasis canva sangat mudah diakses oleh siswa kapan saja, karena hanya membutuhkan perangkat elektronik berupa gawai atau komputer. Penggunaan buku digital berbasis canva juga memberikan keuntungan dalam pengalaman belajar melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Sehingga tidak hanya berfokus kepada hasil belajar, penanaman karakter juga diberikan kepada siswa agar lebih mudah untuk disampaikan dan dipahami oleh siswa. Hal itu karena pada buku digital berbasis canva memuat gambar serta video pembelajaran yang memberi pengalaman belajar nyata dan kontekstual.

Kenyataan yang terjadi di kelas V SD Negeri 055981 Beruam, pembelajaran yang dibuat guru belum interaktif dan monoton dikarenakan fasilitas dan media pembelajaran belum digunakan maksimal sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, pengembangan buku digital berbasis canva memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 055981 Beruam. Sejalan permasalahan yang terjadi, penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri (2023:23) mengungkapkan pemanfaatan buku digital dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, aplikasi canva solusi atas semua permasalahan yang terjadi dan menjadi alat untuk membuat buku digital yang memberikan berbagai keunggulan. Penggunaan buku digital berbasis aplikasi canva membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sesuai kebutuhan siswa saat menerapkan perangkat teknologi, keterlibatan dan motivasi siswa meningkat, kesempatan siswa untuk memahami materi lebih banyak serta bisa menerapkan konsep Gotong-royong dalam Tolong-menolong.

Berdasarkan pemaparan masalah dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong Siswa Kelas V SD Negeri 055981 Beruam”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang tersedia di sekolah berupa buku konvensional berakibat rendahnya hasil belajar siswa selama tiga semester terakhir.

2. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton berakibat siswa jenuh dan sulit memahami konsep pembelajaran Gotong-royong dalam Tolong-menolong.
3. Fasilitas yang terdapat di sekolah belum dimanfaatkan dengan maksimal sehingga aktivitas belajar belum berjalan dengan baik.
4. Belum adanya variasi dalam pembelajaran materi Pendidikan Pancasila pada siswa sehingga siswa kurang semangat dalam belajar Pendidikan Pancasila khususnya materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan buku digital berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong kelas V SD Negeri 055981 Beruam. Buku digital yang dikembangkan memanfaatkan aplikasi canva dibubuhi berbagai elemen animasi, gambar, teks, dan suara serta video pembelajaran. Sehingga, siswa lebih aktif dalam belajar agar memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong agar hasil belajar yang mereka dapat jauh lebih baik dan meningkat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong?
2. Bagaimana kepraktisan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong?

3. Bagaimana efektivitas buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai penulis adalah untuk :

1. Untuk memaparkan kelayakan pengembangan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong.
2. Untuk memaparkan kepraktisan pengembangan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong.
3. Untuk memaparkan efektivitas pengembangan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis:
 - a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat berharga bagi pengembangan teori dan literatur akademik pada Pendidikan Pancasila. Dengan melakukan analisis dan pembahasan yang mendalam, penelitian ini dapat menyumbangkan pemahaman baru tentang penggunaan buku digital berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media pembelajaran inovatif.
 - b. Penelitian ini menghasilkan pengembangan model atau kerangka konseptual yang menjadi dasar mengembangkan buku digital berbasis canva pada

Pendidikan Pancasila. Model atau kerangka konseptual ini menjadi landasan teoretis untuk penelitian selanjutnya dalam bidang Pendidikan Pancasila dan penggunaan media pembelajaran digital.

2 Manfaat Praktis:

- a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung dalam meningkatkan proses pembelajaran kelas V SD Negeri 055981 Beruam. Pengembangan buku digital berbasis canva ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Melalui penggunaan buku digital berbasis canva, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong-royong dalam Tolong-menolong.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengembang buku digital, guru, dan pengembang pendidikan lain dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan efektif.
- d. Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi sekolah lain dalam memanfaatkan teknologi buku digital berbasis canva untuk meningkatkan proses pembelajaran.