

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah upaya yang terencana dalam suatu proses pembelajaran bagi setiap individu agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang memiliki kemandirian, bertanggungjawab, berilmu, kreatif, sehat jasmani dan memiliki akhlak mulia baik dari segi jasmani maupun rohani. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada era saat ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Suatu negara yang maju akan dapat terlihat dari tingkat kemajuannya yang baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa banyak perubahan dalam berbagai dimensi kehidupan baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dipercaya dapat menjadikan suatu pekerjaan lebih mudah, efektif, praktis dan cepat selesai. Teknologi digunakan oleh semua golongan manusia salah satunya adalah pendidik. Penggunaan teknologi oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran yang efektif guna menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Daniyati, A. et al, 2023).

Saat proses pembelajaran berlangsung guru sering dihadapkan pada permasalahan yang berkaitan dengan cara mempermudah peserta didik dalam belajar. Ketika menyampaikan informasi guru perlu memberikan banyak kemudahan. Sehingga peserta didik akan lebih berminat, termotivasi, dan mudah menerima informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik juga dapat lebih tertarik untuk belajar karena proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal.

Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas. Guru dan peserta didik perlu mengenal media pembelajaran agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, aktif, dan bermanfaat. Bagi guru media pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan menalar pada peserta didik, membantu peserta didik agar mampu berpikir secara aktif dan kreatif. Sedangkan bagi peserta didik media pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat sesuatu yang nyata dari hasil penalarannya, membuat suatu karya yang kreatif, dan

menjadikannya peserta didik yang lebih aktif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dimaksimalkan jika penggunaannya disesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu materi yang disampaikan juga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran yang awalnya sangat membosankan bisa menjadi sangat menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan keinginan dan minat peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Penyajian materi juga lebih bervariasi sehingga dapat mencegah kebosanan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran lebih lama. Peserta didik juga diberikan pengalaman belajar yang menarik. Selain itu, rasa ingin tahunya dapat meningkat dan memberikan stimulus serta memancing respon peserta didik.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan oleh pendidik adalah canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain online

yang di dalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang kita miliki (Purba, Y. A., & Harahap, A.:2022). Penggunaan aplikasi ini memiliki banyak manfaat diantaranya adalah untuk belajar. Canva juga menyediakan berbagai macam fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran antara lain menyediakan aplikasi presentasi layaknya *powerpoint*, mendesain banner yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran dan sebagainya.

Canva memiliki banyak desain yang menarik sehingga pendidik dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan canva dalam merancang media pembelajaran jauh lebih praktis dan dapat menghemat waktu. Saat menggunakan canva, pendidik harus terhubung ke internet. Aplikasi tersedia dalam dua jenis yaitu gratis dan berbayar. Penggunaan aplikasi canva berbayar menyediakan fitur dan elemen yang jauh lebih banyak dan menarik dibandingkan dengan mode gratis.

Selain itu guru juga dapat memanfaatkan *puzzle maker* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. *Puzzle maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai jenis *puzzle* seperti jigsaw, teka-teki silang, sudoku, dan lainnya (Putra, W. S., & Wanda, K. : 2023). Penggunaan *puzzle* dapat membantu peserta didik

untuk mengasah kemampuan berpikirnya. *Puzzle* juga dapat mencairkan suasana sehingga dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, peneliti menemukan data bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang rata-rata mendapatkan 65 pada sumatif akhir materi. Nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 70. Peserta didik kelas IV SDN 201/IX Bukit Makmur berjumlah 12 orang, yang mencapai KKTP hanya 5 orang sedangkan 7 orang lainnya tidak mencapai KKTP. Selain itu, masih banyak peserta didik yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan peserta didik yang hanya diam ketika belajar. Ketika ditanya mereka kebingungan untuk menjawab.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh dua faktor yaitu pendidik dan peserta didik. Dari aspek pendidik, kurangnya penggunaan metode dan media yang bervariasi sehingga dapat mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Kemudian dari aspek peserta didik, kurangnya perhatian dan motivasi untuk belajar sehingga apa yang diajarkan tidak dapat diterima dengan baik.

Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai media yang menarik. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media yang dapat digunakan adalah canva dan *puzzle maker*. Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mendesain

media pembelajaran, lembar kerja, dan sebagainya. Aplikasi *canva* memberikan banyak kemudahan bagi peserta didik untuk mendesain dengan mudah. Sedangkan *puzzle maker* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Kombinasi Media Canva dan Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diuraikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan kombinasi media *canva* dan *puzzle maker* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah penerapan kombinasi media *canva* dan *puzzle maker* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan penerapan kombinasi media *canva* dan *puzzle maker* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

2. Untuk mendeskripsikan penerapan kombinasi media canva dan puzzle maker untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

2.3.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah Dasar dengan menerapkan media pembelajaran berupa canva dan *puzzle maker*.

2.3.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran yang beraneka ragam sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Bagi Peneliti

Memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai Penerapan Media Canva dan *Puzzle Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar.

