

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia, yang berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu. Ki Hajar Dewantara, sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Ia menekankan bahwa pendidikan harus mampu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, dalam konteks ini penting untuk menghormati hak asasi setiap individu, termasuk siswa, yang bukanlah mesin yang dapat diatur kehendaknya melainkan generasi yang perlu dibantu dalam proses pendewasaan mereka. Pendidikan seharusnya tidak hanya membentuk individu yang mampu memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga memanusiakan manusia, sebagaimana diungkapkan oleh Ab Marisyah (dalam Pristiwanti, 2022: 7911).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan proses pembelajaran yang efektif memerlukan media yang mendukung penyerapan informasi secara optimal. Dalam era digital ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi alternatif yang inovatif dan menarik oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan digital

yang memadai. Namun, kenyataannya banyak guru yang belum sepenuhnya menguasai teknologi, sehingga penggunaan media pembelajaran digital masih kurang maksimal dan efektif. Berbagai platform dan aplikasi telah dikembangkan untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah Canva.

Canva adalah platform desain grafis online yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai materi visual, seperti poster dan presentasi dengan fitur-fitur lengkap yang ditawarkan, Canva semakin populer di kalangan pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi termasuk Canva, semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan, karena memiliki potensi untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan sains dan sosial, mencakup kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat memahami berbagai konsep ilmiah dan sosial. Penyediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab guru, yang harus menyajikan materi dengan cara yang memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang masih mengandalkan buku paket dan kurang

menyadari pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian oleh Wahyuningtyas (Sulistiyowati, 2023: 5886) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk tidak terpaku pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga guru dituntut untuk mahir dalam menggunakan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 10 SP.1 Pandan pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Analisis Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 10 SP.1 Pandan.” Hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi meskipun guru berupaya mengintegrasikan teknologi termasuk penggunaan Powerpoint berbasis Canva, masih terdapat kendala dalam memanfaatkan media ini secara maksimal. Beberapa masalah yang muncul antara lain kurangnya pemahaman atau keterampilan guru dalam menggunakan fitur Canva secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi guru dalam menggunakan media Powerpoint berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS

di SD Negeri 10 SP.1 Pandan, serta mengeksplorasi respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka fokus dalam penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 10 SP. 1 Pandan Tahun Ajaran 2024/2025”.

C. Pertanyaan Penelitian

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif adalah presentasi berbasis *PowerPoint*. Dengan bantuan *platform* desain grafis seperti *Canva*, guru dapat membuat *Powerpoint* yang menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa supaya lebih jelas dan terarah, maka dipandang perlu untuk membatasinya ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah umum adalah bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media *powerpoint* berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 10 SP.1 Pandan Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Masalah Khusus

- a. Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan media *powerpoint* berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS?
- b. Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan media *powerpoint* berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS?
- c. Bagaimana dampak penggunaan media *powetrpoint* berbasis *canva* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS?

D. Tujuan Penelitian

Dalam konteks pendidikan yang semakin berkembang, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang dirancang menggunakan *platform Canva* menawarkan cara yang inovatif dan menarik bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar dan hasil belajar mereka dapat meningkat oleh karena itu, Supaya lebih jelas dan terarah, maka dipandang perlu untuk membatasinya ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media *powerpoint* berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS di kelas, serta untuk memahami bagaimana media tersebut mempengaruhi pengalaman belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis kendala yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan media PowerPoint berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS!
- b. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media PowerPoint berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS!
- c. Untuk menganalisis dampak penggunaan media PowerPoint berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS!

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Canva, dalam mendukung proses pembelajaran.
- b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan literatur tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji peran guru dalam inovasi media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru dalam memahami cara memanfaatkan teknologi dan media berbasis *Powerpoint* dari *Canva* untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Memberikan panduan dan inspirasi kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang variatif dan kreatif, mendorong peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif dan relevan.

C. Bagi Sekolah

Mendorong terciptanya budaya pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung perkembangan kualitas pendidikan di sekolah, memberikan nilai tambah bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi media pembelajaran.

d. Bagi Lembaga (STKIP Persada Khatulistiwa Sintang)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bacaan dan kajian pustaka bagi mahasiswa/i STKIP Persada Khatulistiwa Sintang di masa akan datang.

e. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dan acuan dalam penelitian terkait media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan *Canva* dalam pembelajaran, memotivasi peneliti lain untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif.

F. Definisi istilah

1. Analisis

Suatu proses sistematis untuk mengkaji, mengevaluasi, dan memahami berbagai aspek atau data yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui efektivitas, kelebihan dan kekurangannya.

2. Penggunaan Media Powepoint berbasis Canva

Canva merupakan aplikasi berbasis teknologi yang menyediakan berbagai template dan fitur yang menarik bagi guru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang interaktif sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS(Ilm Penetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Pembelajaran IPAS di kelas V yaitu mencakup berbagai topik yang berkaitan dengan lingkungan, Geografi,biologi, dan aspek sosial yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

4. KELAS V

Kelas V adalah tingkat pendidikan dasar yang biasanya diikuti oleh siswa berusia 10-11 tahun yang merupakan salah satu tahap pendidikan dasar yang berperan penting dalam pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.