

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya dengan berbagai cara agar peserta didik mampu mengembangkan dirinya secara aktif yang meliputi olah nalar, kecerdasan dalam ilmu pengetahuan, mengasah mental, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta mempunyai ketrampilan lainnya. Pendidikan bisa diartikan sebagai pembelajaran, pengetahuan, dan ketrampilan seseorang yang diwariskan kepada orang lain. UU Nomor 20 Pasal 1 ayat (1) Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Banyak kemampuan yang ada dalam diri anak yang perlu ditempuh diantaranya aspek *kognitive*, *intuitif* dan beberapa dimensi ketrampilan lainnya supaya bisa menjadi bekal untuk bersaing (Dihe dan Wangdra, 2023: 85).

Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi inti dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga oleh strategi, metode, dan media yang dipilih oleh guru. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Berdasarkan kondisi yang ada, pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya perhatian dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan mengalami perubahan yang cukup besar, terutama pada saat proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran efektif memerlukan media yang mendukung penyerapan informasi secara optimal. Dalam era digital saat ini, penggunaan pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang inovatif dan menarik karena dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan digital yang memadai agar mampu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum sepenuhnya menguasai teknologi, sehingga pemanfaatan media pembelajaran digital belum dilakukan secara maksimal. Berbagai aplikasi dan platform telah dikembangkan untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah *Canva*.

Canva adalah platform desain grafik online yang memudahkan pengguna dalam membuat materi visual, seperti poster dan presentasi dengan fitur-fitur lengkap yang ditawarkan, *Canva* semakin populer dikalangan pendidikan sebagai media pembelajaran. *Canva* banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik, penggunaan *Canva* dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang membahas nilai-nilai Pancasila, norma, maupun hidup bermasyarakat, salah satunya melalui materi pola hidup gotong royong. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik diharapkan mampu memahami dan menerapkan sikap hidup disiplin, peduli, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Penyediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab guru yang harus menyajikan materi dengan cara mudah dan dipahami peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih banyak guru yang mengandalkan buku paket dan kurang menyadari pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pola hidup dan gotong royong kurang optimal.

Penelitian oleh Maharani dkk., (2024: 77) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar sebab dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mendorong motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi.

Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. *Canva* menyediakan berbagai fitur desain, seperti template, gambar, animasi, serta kombinasi warna, yang dapat membantu guru menyajikan materi secara visual dan tidak monoton sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan *Canva* juga dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, pemanfaatan *Canva* secara optimal dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 12 Jerora pada tanggal 28 Januari 2026, peneliti tertarik melakukan observasi yang berjudul “Analisis Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 12 Jerora”. Hasil pra-observasi menunjukkan bahwa guru telah

menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Namun, penggunaannya belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Guru masih mengalami beberapa kendala, seperti belum menguasai seluruh fitur *Canva*, desain presentasi yang digunakan masih kurang bervariasi dan kurang interaktif, serta adanya keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat dan jaringan internet. Selain itu, selama proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Padahal penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi guru dalam menggunakan *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* yang dirancang secara menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Media *Powerpoint* berbasis *Canva* dapat menjadi solusi yang relevan karena mampu menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan kreatif. Melalui fitur-fitur desain yang beragam, guru dapat memadukan teks, gambar, warna, ilustrasi, ikon, serta animasi sehingga materi yang disampaikan tidak terkesan monoton. Tampilan visual yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dilatar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 12 Jerora". Penelitian ini dapat memberikan informasi dan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka fokus dalam penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Media *Powerpoint* Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 12 Jerora Tahun Ajaran 2025/2026”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka, disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam menggunakan *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva* kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?

3. Bagaimana respon siswa terhadap materi pola hidup gotong royong setelah menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva* kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?
4. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan guru dalam menggunakan *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva* kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap materi pola hidup gotong royong setelah menggunakan *Canva* kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?
4. Mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat terlaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hasil penelitian ini diharapkan dapat tersusun dengan baik secara sistematis serta memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Ada dua manfaat yang diharapkan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran, serta memberikan pemikiran terhadap kajian penggunaan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya, terutama yang membahas tentang peran guru dalam inovasi media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru untuk memahami pemanfaatan teknologi dan *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif. Selain itu, Penelitian juga menjadi panduan dan menjadi sumber inspirasi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Untuk meningkatkan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, Media pembelajaran yang variatif membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang inovatif dan relevan.

c. Bagi Sekolah

Mendukung penggunaan pembelajaran berbasis teknologi dilingkungan sekolah, untuk memberi nilai tambah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi pembelajaran.

d. Bagi Lembaga (STKIP Persada Khatulistiwa Sintang)

Penelitian ini menjadi bahan referensi dan menjadi kajian pustaka bagi mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dan untuk dimasa akan datang.

e. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan *Canva* serta mendorong pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

F. Batasan Penelitian

1. Batas Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah analisis penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran pendidikan pancasila

kelas IV di SD Negeri 12 Jerora.

2. Batas Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa kelas IV yang terlibat langsung dalam proses Pelajaran. Terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 12 orang laki-laki, di SD Negeri 12 Jerora Tahun Ajaran 2025/2026.

3. Batas Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Jerora, khususnya pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 12 Jerora.

4. Batas Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Hari/Tanggal Rabu 28 Januari 2026 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi pola hidup gotong royong, pada semester II (genap) Tahun Ajaran 2025/2026.