

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk membantu proses pembelajaran siswa untuk mengembangkan potensi dirinya masing-masing. Pendidikan adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Oemar Hamalik pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya, sehingga memungkinkan mereka untuk berfungsi secara dalam di kehidupan bermasyarakat.

Proses mendapatkan pendidikan seorang harus mengikuti pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang melakukan perancangan setiap kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik agar aktif mempelajari atau menguasai materi pelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan, menghasilkan perubahan yang berarti dan berkelanjutan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Usman

Efendi dan Juhaya S Praja bahwa “belajar dengan minat akan lebih baik daripada belajar tanpa minat (Nurhidayati, 2006).

Minat belajar siswa secara umum dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat pada seorang siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Ini bukan sekedar kewajiban, melainkan, suatu dorongan dari dalam diri untuk mencari tahu, memahami, dan menguasai suatu materi pelajaran. Minat belajar siswa bisa dibangkitkan dengan penggunaan-penggunaan media di setiap pembelajaran, karena dengan adanya media daya tarik anak-anak untuk belajar itu lebih semangat lagi, dan hasil belajarnya akan semakin baik. Menurut Nisa (2017:59) minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu. Minat menjadi dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya (Friantini & Winata, 2019; Sari & Maharani, 2020). Hal menumbuhkan minat belajar siswa guru dituntut agar dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar dapat mendorong minat belajar siswa. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat mendorong proses belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas II SD Putera Bangsa Berbudi Deli Tua, didapati keadaan sebagai berikut : (1) Siswa terlihat belum siap untuk mengikuti pelajaran, masih terdapat siswa yang mengeluarkan buku dan peralatan tulis pada saat guru akan memulai pembelajaran di depan kelas. (2) Siswa terlihat lebih tertarik melihat gambar-gambar yang ada di dalam buku daripada mendengarkan penjelasan dari guru. (3) Pembelajaran di kelas terlihat monoton karena video pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi.

Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, minat belajar siswa masih sangat rendah karena siswa merasa belajar itu membosankan dan melelahkan. Siswa menyatakan penyebab rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan (1) pada saat

belajar guru menampilkan durasi video pembelajaran yang terlalu panjang, sehingga siswa menjadi lebih mudah bosan (2) siswa kesulitan dalam menyimak dan menyimpulkan isi materi yang ada di dalam video, (3) guru masih jarang dalam menampilkan video pembelajaran, padahal siswa lebih menyukai pembelajaran yang disertai dengan video pembelajaran animasi.

Guru juga terlalu banyak mengajar menggunakan metode ceramah dan penugasan yang berpusat pada guru sehingga menyebabkan guru menjadi lebih aktif daripada siswa dalam proses pembelajaran. Padahal, dalam pembelajaran diperlukan keaktifan siswa yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, materi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya diserap oleh siswa. Selain itu penggunaan media yang kurang bervariasi membuat siswa merasa bosan dan kurang berminat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar, karena minat belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Motivasi berasal dari kata motif, namun motif dan motivasi sering diartikan berbeda. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Semakin tinggi motivasi seseorang, maka semakin tinggi pula minat belajarnya. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dibutuhkan alat atau media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, saat ini sudah banyak media pembelajaran berbentuk *online* (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, di mana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh guru adalah media aplikasi *Canva*, aplikasi *Canva* juga dapat menjadi salah satu sarana untuk membantu meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Aplikasi *Canva* adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang membantu penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain grafis secara *online* mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi, *web*, *iphone*, dan *android*. Media pembelajaran berbasis *Canva* sangat relevan untuk dijadikan

alternatif membuat media pembelajaran. Sehingga mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Canva* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, karena dapat memberikan kesan menarik dan inovatif agar pembelajaran lebih berkualitas dan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan isi latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua masih rendah.
2. Keterbatasan guru dalam menyajikan video pembelajaran yang lebih visual, kreatif, dan sesuai dengan minat siswa.
3. Siswa mudah merasa bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung karena guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka ditetapkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025 ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025 ?
3. Bagaimana gambaran minat belajar siswa setelah diterapkannya video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis *Canva* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa setelah diterapkannya video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak orang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis *Canva*.
- b. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Siswa menjadi termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi guru

Menambah wawasan guru mengenal video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meningkatkan guru secara aktif dalam membuat suatu media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi agar sekolah dapat mengembangkan praktik-praktik dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambahkan referensi untuk peneliti selanjutnya.

