

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada era digitalisasi sekarang ini memerlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses, serta digunakan kapan saja dan dimana saja. Sehingga dalam penggunaan media pembelajaran dapat menerapkan inovasi pembelajaran berbasis ITC (*Information and communication Technology*) melalui permainan yang berpengaruh positif serta meningkatkan intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, motivasi belajar dan kemampuan berpikir. Menurut Endang (2020) Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar, baik langsung maupun tidak langsung kemudian menurut Endang (2020) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sedangkan menurut Haris (2022) Pembelajaran adalah proses yang terdiri dari aspek belajar (yang dilakukan siswa) dan mengajar (yang dilakukan guru). Media pembelajaran berbasis ITC dapat dijadikan alat untuk perubahan dan reformasi pendidikan serta untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran berbasis ITC memiliki peran atau dampak yang positif dalam pendidikan serta memiliki beberapa manfaat yang dapat langsung dirasakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi untuk dapat mencapai efektivitas pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Rusman (2017) mengatakan bahwa "Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan kegiatan pembelajaran media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran". Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan juga untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan sehingga akan tercipta sebuah kegiatan pembelajaran yang efektif efisien.

Sekolah menyediakan fasilitas yang dapat membantu proses pembelajaran diantaranya *infokus*, speaker, laptop, yang dimiliki oleh setiap guru, sumber listrik yang memadai, tersedianya jaringan internet, dan adanya perpustakaan tersebut yang dimana perpustakaan tersebut memiliki buku-buku yang membantu peserta didik dalam belajar dan adanya media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran di dalam kelas. kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran tersebut adalah peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran terutama ketika belajar Pkn, mengingat dalam pelajaran Pkn adalah satu mata pelajaran yang harus menggunakan daya ingat yang tinggi dan Pkn juga membutuhkan daya tangkap yang bagus. Karena tidak semua mata Pelajaran Pkn dapat dipahami dengan materi ceramah monoton, tentunya dalam mempelajari materi ini, jika hanya menggunakan gambar, buku ajar, maka peserta didik membutuhkan kemampuan berpikir yang cukup untuk dimengerti. karena mereka akan mempelajari sesuatu yang di dalam Ayo Menenal Pancasila.

Mengingat peran media dalam sebuah pembelajaran yang begitu penting dalam proses belajar mengajar, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, juga untuk menambah semangat dan minat belajar peserta didik. Adapun media yang ingin peneliti kembangkan yaitu media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini berfokus pada muatan pelajaran Pkn.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab secara langsung tanpa bantuan media pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam berpartisipasi. Dalam hal penggunaan media, guru masih mengandalkan buku paket dan papan tulis sebagai sumber utama. Media permainan edukatif jarang dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi pelajaran.

Kondisi ini berdampak pada keterlibatan siswa, di mana sebagian besar terlihat kurang bersemangat ketika pembelajaran berlangsung, terutama saat materi

disampaikan secara monoton. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban kepada guru. Selain itu, keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran yang inovatif menjadi hambatan tersendiri dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, minat belajar siswa terlihat menurun. Banyak siswa yang kurang fokus ketika guru menyampaikan materi secara lisan tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik. Beberapa di antaranya bahkan mengaku cepat merasa bosan apabila kegiatan belajar hanya diisi dengan aktivitas membaca dan menulis semata.

Partisipasi siswa dalam diskusi kelas pun masih tergolong rendah. Hanya sedikit siswa yang berani mengemukakan pendapat, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif dan lebih memilih menunggu instruksi guru daripada mencoba mencari jawaban sendiri. Dari segi pemahaman materi, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep Pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran video pembelajaran berbasis *role playing* layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pkn yang membutuhkan interaksi dan pemahaman konsep secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru bahwa saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan video pembelajaran yang hanya berisi teks yang harus dibaca siswa dan tidak ada disertakan soal/evaluasi di dalamnya, guru juga mengajar dengan menggunakan media buku ajar dimana pembelajaran buku ajarbakan menyebabkan pembelajaran akan lebih terasa jenuh. Video pembelajaran media gambar yang sering dibawakan guru ke dalam kelas untuk Bahan pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan karena tidak ada timbal balik yang dilakukan saat pembelajaran, dan dalam media gambar guru juga kurang kreatif untuk menghias media gambar yang ditampilkan pada saat pembelajaran.

Pada hasil observasi terhadap siswa, pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran biasa membuat siswa lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif, karena penggunaannya masih bersifat satu arah dan hanya menampilkan poin-poin materi tanpa adanya interaksi dengan siswa sehingga

pembelajaran menjadi monoton. Gambar yang ditunjukkan guru hanya bersifat ilustrasi atau pelengkap, guru menampilkan gambar untuk menjelaskan materi tetapi tidak mengaitkannya dengan aktivitas yang akan merangsang ingin tahu siswa sehingga membuat siswa bukan peserta aktif dalam pembelajaran. Guru meminta siswa membaca buku atau menjelaskan isi buku yang mengakibatkan siswa merasa cepat bosan dan kaku dikarenakan kurang terlibat. Penggunaan video sangat membantu dalam pembelajaran tetapi siswa kurang terlibat karena siswa hanya disuruh menonton tanpa terlibat dalam proses berpikir.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan video memang membantu dalam menampilkan materi secara ringkas dan terstruktur. Namun, guru merasa bahwa media ini belum sepenuhnya efektif karena cenderung membuat siswa pasif. Slide yang hanya berisi teks yang berisi materi tertentu sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa dalam waktu lama. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, dan siswa hanya menjadi pendengar tanpa banyak berpartisipasi. Guru menjelaskan bahwa video dapat memperjelas materi pembelajaran melalui tayangan visual yang lebih konkret. Namun, penggunaannya dirasakan kurang memuaskan karena seringkali membutuhkan waktu yang cukup panjang, sementara alokasi waktu belajar terbatas. Selain itu, setelah pemutaran video, siswa jarang terlibat dalam diskusi atau kegiatan lanjutan, sehingga mereka hanya menjadi penonton pasif. Hal ini membuat pembelajaran dengan video kurang menyenangkan dan tidak berdampak maksimal terhadap pemahaman siswa. Menurut guru, buku ajar memang menjadi pedoman utama yang sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi, penggunaan buku ajar dalam pembelajaran sering kali membuat siswa bosan karena isi buku yang padat materi dan lebih banyak berupa bacaan. Guru menilai ketika hanya mengandalkan buku ajar, siswa kurang tertarik dan cenderung jenuh. Pembelajaran menjadi kaku dan kurang bervariasi, sehingga tujuan untuk menciptakan suasana kelas yang hidup tidak tercapai. Guru juga menyampaikan bahwa gambar digunakan sebagai alat bantu visual untuk memperjelas materi. Namun, penggunaannya sering kali dianggap kurang menarik karena gambar yang ditampilkan bersifat statis dan terbatas. Gambar yang hanya ditempel atau ditunjukkan tanpa aktivitas interaktif membuat siswa cepat kehilangan perhatian.

Guru merasa bahwa penggunaan gambar dalam pembelajaran masih sederhana dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, penggunaan media video yang digunakan guru cenderung monoton, hanya berisi teks panjang tanpa variasi gambar atau animasi. Siswa merasa bosan ketika guru hanya membaca isi slide tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut. Akibatnya, mereka kurang termotivasi untuk memperhatikan materi dan merasa proses pembelajaran menjadi membosankan.

Penggunaan media video sebenarnya cukup membantu, tetapi menurut siswa, video yang diputar oleh guru sering kali terlalu panjang, monoton, dan kurang sesuai dengan konteks pelajaran. Guru juga jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan isi video, sehingga siswa hanya menonton secara pasif. Hal ini membuat pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan tidak interaktif. Siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan buku ajar sering kali membuat suasana kelas membosankan. Buku ajar hanya berisi teks, sehingga sulit menarik perhatian. Selain itu, siswa merasa kegiatan belajar dengan membaca buku terlalu berfokus pada hafalan tanpa adanya variasi metode lain. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh dan tidak bersemangat mengikuti Pelajaran . Media gambar yang digunakan guru juga dianggap kurang memuaskan. Siswa menyampaikan bahwa gambar yang ditampilkan sering kali kurang jelas, ukurannya kecil, atau tidak berwarna, sehingga sulit dipahami. Selain itu, penggunaan gambar hanya sebatas ditunjukkan tanpa ada penjelasan menarik atau kegiatan interaktif yang melibatkan siswa. Hal ini membuat media gambar terasa kurang bermanfaat dan tidak mampu menumbuhkan minat belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan peneliti yang akan melihat perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pkn sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul :

`` Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parraturan Tahun Ajaran 2025/2026``.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas telah tergambar permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, masalah yang timbul adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan masih berbentuk video pembelajaran yang dikembangkan guru hanya berisi teks yang harus dibaca siswa dan tidak ada soal/evaluasi yang tertera.
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena kurangnya variasi media yang digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parraturan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parraturan Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parraturan Tahun Ajaran 2025/2026 ?

1.5 Tujuan Penelitian.

Adapun Tujuan Penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parratusan Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di UPT SD Negeri 030355 Parratusan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis video pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis tentang efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat teoritis

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik

Dengan adanya pengembangan Media video pembelajaran berbasis canva dengan mata pelajaran PKN kelas III SD diharapkan kemampuan kognitif dan minat belajar serta pemahaman konsep terhadap materi Ayo Mengenal Pancasila karena adanya pemanfaatan Media Pembelajaran yang menarik dan berguna.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan penggunaan Media Pembelajaran yang menarik dan mendorong aktivitas untuk mengembangkan Media video pembelajaran berbasis canva dengan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran PKN

3. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif berupa media video pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran PKN yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai Alternatif sumber Belajar dan Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru serta pengalaman peneliti yang sangat berharga dan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan serta masukan yang lebih lanjut. Hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti di materi penelitian yang sama.

