

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek Pendidikan terutama pada penggunaan pembelajaran (Hidayatullah et al. 20203). Siswa diharapkan dapat memahami konsep dengan baik, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Metode pengajaran yang baik, efektif dan modern adalah dengan adanya media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Aprilia Muharom dan Irdiyansyah 2023). Senada dengan itu (Putra dan Filianti 2022) juga menyatakan penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pelajaran dengan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, inovatif, sekaligus edukatif. Meskipun teknologi sudah berkembang pesat, pada kenyataannya guru sering mengajak peserta didik berdiskusi mengenai materi dan guru kurang menggunakan media pembelajaran sebagai sumber dan sarana pembelajaran (D nuswantoro & VD Wicaksono, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa dan guru kelas V di SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung pada tanggal 13 Agustus 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal. Media yang digunakan umumnya hanya berupa video pembelajaran dengan penyajian yang sederhana, seperti yang ada pada gambar 1.1 berikut.

Gambar 1.1 Video Pembelajaran Sebelumnya



Terlihat dari gambar 1.1 di atas masih kurang variasi dan terlalu monoton sehingga video pembelajaran tersebut membuat siswa cepat merasa bosan, pasif, dan kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton, kurang menarik, dan membosankan dibandingkan mata pelajaran lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan inovasi video pembelajaran baru yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa semakin menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu serta kurangnya keterampilan dalam mengembangkan media digital menjadi kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan karena guru hanya menggunakan buku bahan ajar dan media sederhana seperti video pembelajaran yang berisi hanya tulisan. Dan mereka lebih tertarik menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu inovasi yang ingin dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis *canva*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cornellia Christin Adiat (2023:78) bahwasannya media video pembelajaran cocok dipergunakan untuk proses belajar karena proses belajar yang mempergunakan video memberikan efek yang peningkatan nilai peserta didik. Menurut (Junaedi et al. 2021) aplikasi *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Penelitian (Pelangi et al. 2020) menyimpulkan bahwa aplikasi *canva* membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena menarik perhatian.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang dapat mengintegrasikan teknologi modern dalam proses pembelajaran, dan disinilah aplikasi *canva* diharapkan dapat menjadi hal baru dalam membuat media video pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *canva* yang unik dan menarik diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan fokus belajar siswa, khususnya dalam materi Persatuan dan Kesatuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital secara optimal
2. Rendahnya antusiasme dan fokus belajar siswa
3. Video pembelajaran yang digunakan masih sederhana

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva*” hanya pada tingkat Kevalidan dan tingkat Kepraktisan pada Materi Persatuan Dan Kesatuan kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis *canva* pada materi “Persatuan dan Kesatuan” di kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *canva* pada materi “Persatuan dan Kesatuan” di kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis *Canva* pada materi "Persatuan dan Kesatuan" di kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *Canva* pada materi "Persatuan dan Kesatuan" di kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan dan menjadi referensi bagi penelitian sejenis pada masa mendatang, khususnya terkait pengembangan video pembelajaran berbasis *canva* di tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kreativitas, semangat, dan fokus belajar siswa dalam memahami materi melalui media video pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan alternatif baru dalam memanfaatkan media digital menarik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan memotivasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi positif terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dan menjadi motivasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi sumber referensi dan memberikan wawasan bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan video pembelajaran berbasis *canva*.