

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana utama dalam menciptakan generasi bangsa yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki daya saing di era globalisasi. Dalam konteks pendidikan dasar, penanaman nilai-nilai moral dan kebangsaan sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diajak untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara sekaligus panduan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, seringkali ditemukan berbagai kendala, terutama di jenjang sekolah dasar. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai-nilai luhur Pancasila tetap menjadi fondasi yang kokoh dalam menjaga keutuhan bangsa, memperkuat persatuan, serta menumbuhkan semangat toleransi, tanggung jawab, dan cinta tanah air pada generasi muda. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran sering kali disampaikan dengan metode ceramah dan berpusat pada guru, sehingga kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung mudah bosan, kurang antusias, dan belum sepenuhnya memahami makna nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya penginternalisasian nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari peserta didik.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, melihat gambar, dan belajar melalui pengalaman langsung belum sepenuhnya diakomodasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Guru dituntut untuk mampu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pembelajaran yang menarik, diharapkan minat belajar siswa meningkat serta nilai-nilai Pancasila dapat tertanam dengan baik dalam diri peserta didik.

Setiap warga negara, khususnya peserta didik, untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan Masyarakat sangat penting. Dalam hal ini yang menjadi masalah adalah minimnya buku ajar yang diedarkan oleh pemerintah seperti materi lain, rendahnya inovasi dan kreativitas untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang sesuai dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kurikulum merdeka belajar. Menurut (Nurgiansah, 2021) penerapan Pancasila kedalam pembelajaran dalam bentuk Pendidikan Pancasila merupakan hal wajib untuk dilaksanakan karena akan berdampak positif pada karakter generasi penerus bangsa. Hal ini memiliki tujuan untuk membentuk karakter yang baik berdasarkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap butir sila Pancasila (Khairunnisa & Apoko, 2023). Dengan keberadaan media pembelajaran digital berbasis canva ini bisa membantu dan mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 2 SDN Kersoharjo 2, Kecamatan Geneng, Kabupaten Ngawi, ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang menarik bagi peserta didik . Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku teks tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan dunia anak. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya kreativitas dalam menyampaikan ide atau pendapat. Hal ini dibuktikan dengan Hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Kersoharjo 2 menunjukkan beberapa fakta berikut:

1. Aktivitas Guru yang di hasilkan:

Dalam 3 kali pertemuan yang diamati, guru dominan menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media visual atau alat bantu pembelajaran interaktif. Buku paket menjadi satu-satunya sumber belajar, dan peserta didik hanya diminta membaca serta mengerjakan soal latihan secara individu.

2. Respon Peserta didik:

Dari total 20 peserta didik, hanya sekitar 5-7 peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan atau bertanya kepada guru selama kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak pasif, terlihat bosan, dan kurang fokus saat guru menjelaskan materi. Beberapa peserta didik tampak bermain sendiri, menggambar, atau berbicara dengan teman saat guru menyampaikan pelajaran.

3. Minat dan Kreativitas:

Dalam kegiatan diskusi kelompok yang diadakan sekali, sebagian besar siswa hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan inisiatif atau ide baru. Tidak ditemukan adanya penggunaan media belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif atau berinteraksi dengan materi secara lebih mendalam.

4. Wawancara Singkat dengan Guru Kelas:

"Saya sebenarnya ingin membuat pembelajaran lebih menarik, tapi belum terbiasa menggunakan media digital, Biasanya saya hanya pakai buku paket dan papan tulis karena itu yang paling mudah." Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang membuat siswa aktif, antusias, dan tidak merasa bosan. Peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar, baik melalui diskusi, permainan, maupun penggunaan media pembelajaran.

5. Hasil Tes Awal (Formatif):

Dari 20 peserta didik, hanya 7 peserta didik (35 %) yang memperoleh nilai ≥ 70 pada tes awal materi simbol-simbol negara, seperti lambang Garuda Pancasila, bendera merah putih, dan lagu kebangsaan Indonesia Raya.

Minat belajar adalah sebuah kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja pada akhirnya menciptakan pembelajaran rasa senang

dalam perubahan tingkah laku yang dilakukan baik berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Minat merupakan adanya kemauan dengan melakukan kegiatan guna mencapai suatu tujuan. salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menciptakan usaha yang gigih, serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang peserta didik memiliki rasa ingin belajar dan meningkatkan pengetahuan, siswa akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya (Supardi et al., 2015).

Di era digital saat ini, peserta didik lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengadaptasi metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva.

Canva merupakan platform desain grafis yang dapat digunakan secara mudah dan praktis, baik oleh guru maupun peserta didik. Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, ilustrasi, ikon, dan animasi yang sangat mendukung pembelajaran berbasis visual. media pembelajaran canva adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas seorang guru dan kreatifitas peserta didik serta mempermudah guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan dalam kelas (Ardana et al., 2022).

Menurut (Monoarfa & Haling, 2021). Canva adalah sebuah teknologi dengan program desain online yang memuat fitur untuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. (Ardana et al., 2022) kelebihan aplikasi canva adalah sebagai berikut Memiliki beragam desain yang menarik dan unik, Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan dalam aplikasi canva, Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, canva dapat diaplikasikan melalui Handphone dan mudah diaplikasikan di manapun tempatnya Sebelumnya, (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya dapat memperkaya media ajar, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyalurkan

kreativitasnya. Ketika peserta didik dilibatkan dalam proses membuat desain sederhana yang berhubungan dengan materi pelajaran, seperti membuat poster nilai-nilai Pancasila atau infografis tentang sikap baik dalam kehidupan sehari-hari, mereka akan merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik atau yang dikenal dengan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. CTL mendorong siswa untuk mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga materi menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Menurut (Depdiknas 2003). Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dan siswa mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya (Yulianti et al., 2010).

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan peserta didik sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan yang menitikberatkan pada pemahaman peserta didik terhadap penerapan nyata dari pengetahuan yang mereka pelajari, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih relevan dan bermakna dalam kehidupan mereka (Aisyah et al., 2022). Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang mendorong pendidik untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi dan pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Ummah, 2019). Pembelajaran kontekstual dengan Canva memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung dan visualisasi kreatif, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang aktif, dan minat belajar menjadi rendah. Pembelajaran yang kurang variatif juga membuat siswa kesulitan memahami materi secara konkret dan kontekstual. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah aplikasi Canva. Canva menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, seperti template presentasi, poster, infografis, gambar, dan animasi sederhana yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan kreatif sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai macam template menarik yang dapat digunakan dengan mudah (Hidayatullah et al., 2023). sebagai alat pembelajaran dianggap baik oleh peserta didik dan guru. Ini terbukti mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Namun, beberapa saran perbaikan harus dipertimbangkan. Pertama guru harus dilatih dan didukung dalam penggunaan Canva. Salah satu manfaat utama dari berbagai fitur yang dimiliki kemampuannya dalam membantu pembuatan presentasi dan video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas (Tonra et al., 2023). Upaya inovatif perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN Kersoharjo 2 melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana penggunaan media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan

minat belajar dan kreativitas peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang efektif dan aplikatif yang dapat diterapkan tidak hanya di kelas yang diteliti, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi guru lain dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN Kersoharjo 2?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik dengan penerapan media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Kersoharjo 2?
3. Bagaimana Peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Kersoharjo 2?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat merencanakan media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Kersoharjo 2 Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi.
2. Peserta didik dapat mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Peserta didik dapat peningkatan kreativitas peserta didik setelah diterapkannya media aplikasi Canva dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran kontekstual. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini dapat memperkaya kajian teori tentang penggunaan media Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan konsep dan strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, dengan memanfaatkan media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran secara lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar serta kreativitas peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan variatif dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. peserta didik menjadi lebih mudah

memahami materi, lebih kreatif, dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam mengembangkan model pembelajaran yang berbasis teknologi dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran serta peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan sumbangan pemikiran bagi peneliti yang tertarik pada topik serupa mengenai penggunaan media teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya terkait pembelajaran yang menarik, penggunaan media pembelajaran, dan peningkatan minat belajar peserta didik.