

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berdaya saing. Pada saat ini, kurikulum merdeka ditetapkan sebagai pedoman dalam pendidikan. Kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas dan otonomi yang lebih besar kepada satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum operasional yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Implementasi Kurikulum merdeka merupakan langkah strategis dalam upaya transformasi pendidikan nasional guna mewujudkan pembelajaran yang lebih relevan dan berpusat pada siswa. Dampak kebijakan pemerintah terhadap perkembangan dan mutu pendidikan nasional dapat mempengaruhi kebijakan pemerintah terhadap kemajuan bangsa. Saat ini hampir setiap elemen pendidikan memerlukan adanya teknologi, termasuk dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang berkembang secara signifikan menjadi media pembelajaran wajib dalam menentukan kebermaknaan terutama dalam pembelajaran abad-21. Pembelajaran abad-21 merupakan sebuah pembelajaran dimana kurikulum dikembangkan mengikuti perkembangan zaman dan masa peralihan pendekatan *teacher centered* menjadi *student centered*.

Pendidikan diatur dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut. Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, manusia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kebijakan pemerintah diiringi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi didasari oleh undang-undang No. 20 Tahun 2003 menjadi harapan bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia secara sistematis. Pendidikan juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran strategis inilah yang kemudian mengarahkan pendidikan pada fungsinya dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Terkait dengan hal tersebut, di Indonesia pendidikan nasional bertujuan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Syamsudduha, 2012).

Salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa

indikator atau unsur pendukung (Uno, 2011). Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan memiliki inisiatif dalam memahami materi pelajaran. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa, kesulitan dalam memahami konsep, dan berujung pada hasil belajar yang tidak optimal. Selain motivasi, hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar yang baik mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berbagai faktor dapat memengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan, kualitas materi ajar, lingkungan belajar, dan juga media pembelajaran yang dimanfaatkan.

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas V SD Negeri Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun untuk nilai KKM adalah 75, siswa yang telah mencapai Nilai KKM sebesar 33,33% dan yang tidak mencapai nilai KKM 66,66%. Adapun alasan peneliti memilih kelas V SD Negeri Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun menjadi subjek penelitian adalah motivasi siswa dan hasil belajar siswa yang belum memuaskan sehingga diperlukan penggunaan serta perlu perhatian khusus.

Hasil belajar adalah nilai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar seperti kemampuan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha,2020). Di Lembaga sekolah

hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengetahui target tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tingkat keberhasilan dari kompetensi tujuan tersebut bisa dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang diikutinya. Tingkat penguasaan atau hasil belajar dari pelajaran tersebut nantinya akan dikonversi dengan lambing angka 1- 10 untuk dimasukkan dalam evaluasi akhir pelajaran.

Pembelajaran berbasis IT yang potensial diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri Banjarejo yaitu *Canva* yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja. Dengan menggunakan *Canva*, guru dapat menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, dan audio ke dalam satu platform yang dapat diakses secara online. Selain itu, guru juga dapat membuat kuis, tugas, dan forum diskusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Canva*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Pendidikan IPAS adalah mata pelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran IPA di SD yang dulunya mata pelajaran IPS berdiri sendiri. Mata pelajaran IPS sendiri adalah mata pelajaran yang mempelajari keterampilan dan keahlian yang berkaitan dengan kehidupan social. Ischak (2003:1.36) IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah,, menganalisis, gejala masalah sosialdi masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Tujuan pembelajaran IPS disekolah adalah menyelenggarakan

Pendidikan untuk mempersiapkan kemampuan peduli sekitar, mampu menguasai lingkungan, dan dapat memiliki kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah metode konvensional atau ceramah dan tanya jawab, sehingga hasil belajar masih belum bisa maksimal. Dengan penggunaan Media Canva diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa maka diperlukan adanya penelitian tindakan kelas. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Dengan Media Berbantuan *Canva* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, penyebab motivasi dan hasil belajar siswa masih kurang disebabkan oleh masalah dibawah ini :

1. Cara mengajar guru masih menggunakan metode ceramah sehingga cenderung guru yang lebih aktif dan peserta didik lebih pasif
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik saat pembelajaran.
3. Masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan Media Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun?
2. Apakah penerapan media canva dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun?
3. Apakah penerapan media canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS.
2. Mendiskripsikan pengaruh penggunaan media canva pada siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS.
3. Mendiskripsikan peningkatan penerapan Media Pembelajaran Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

- a. Dengan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk menunjang motivasi belajar siswa dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi siswa

- a. Dengan adanya penelitian ini siswa dapat membentuk pola pikir yang kreatif dan inovatif berupa ide/gagasan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
- b. Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan inovatif sehingga lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

### 3. Bagi sekolah

- a. Penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan motivasi siswa dalam belajar meningkatkan kemampuan IT terutama *Canva* dalam pembelajaran IPS.

b. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan referensi media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa untuk dipelajari.

4. Bagi pembaca

a. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bahwa media pembelajaran canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak dalam pelajaran IPS.

b. Dapat dijadikan bahan kajian dan referensi bagi pembaca untuk penelitian lebih lanjut.

## **F. Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi adalah dorongan atau kekuatan pendorong yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari diri sendiri (motivasi intrinsik) dan atau dari luar diri (motivasi ekstrinsik).
2. Hasil belajar adalah ketercapain suatu tujuan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar dikelasnya yang disajikan dalam bentuk angka 1 - 100 untuk bisa dievaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran selesai.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada siswa

dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa fisik, teknologi atau kombinasi keduanya yang dirangsang untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien.

4. Canva adalah sebuah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, media sosial, dan banyak lagi. Canva menawarkan berbagai template, fitur, dan elemen desain yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat membuat desain profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam.

NO	HARI, TANGGAL	JAM	TEMPAT BIMBINGAN
1	Selasa, 15-4-25	14.00	Ruang Dostbing
2	Rabu, 16-4-25	13.45	Ruang Dostbing
3	Rabu, 30-4-25	14.40	Ruang Dostbing
4	Selasa, 6-5-25	14.40	Ruang Dosen

MATERI / PERMASALAHAN	RESPON / SOLUSI	TTD PEMBIMBING
Bimbingan Judul Tesir	Acc judul Membri judul cek di lembar.	15/4
judul tesir	acc da caiput	16/4/25 13.45
JubI	Perbi latar Calahang kurdal	30/4/25 14.40
Pte - G kelaly masalah - Alimunan ukle, 9 Pemecehny - Marpar hsc Penelitian - Defmisi Kshlyz		6/5
Pte - K Lynn Keryha 2, K1r kan dle fahm kan, hsc gub sul bsl gublar minimal - 80r, setelz gublar / ambrs ambrs, musell Kerdjo puechi... wain abhlyz... smpulan. Gublar can ngutip hla kshlyz. Kerhatikan nesoamoy puechi kshlyz.		11/25 1/6