

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan dapat ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik. Guru merupakan aktor yang sangat mempengaruhi dalam proses pendidikan, sebab peserta didik adalah garda terdepan dalam proses belajar mengajar. Guru memegang peran penting untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif karena mereka berinteraksi langsung dengan peserta didik selaku objek serta subjek studi. Terampil dalam merancang, melaksanakan serta mengevaluasi proses pembelajaran tugas seorang guru. Menurut Norlaila (2022) Untuk menghasilkan pendidikan yang baik, tentunya harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar (Pembelajaran), oleh karena itu penetapan strategi yang relevan merupakan suatu keharusan, strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berfikir mandiri, kreatif dan sekaligus adaptif terhadap berbagai situasi yang terjadi dan yang mungkin terjadi. Strategi pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan guru dan lingkungan sebagai sumber belajar. Guru dan peserta didik mengarahkannya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif dan guru dapat memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan (Warni, 2016:16). Strategi pembelajaran harusnya dikuasai oleh setiap guru. Proses pembelajaran harus diatur, direncanakan sedemikian rupa agar juga dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Tidak hanya memberikan kemudahan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, strategi pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi peserta didik sendiri (Maulana, 2021).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai

jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Teni, 2018). Media Pembelajaran berbasis penggunaan aplikasi canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020) berpendapat bahwa aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya.

Menurut Ari (2025) perkembangan teknologi yang pesat telah membawa kecerdasan artifisial (AI) menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di tingkat sekolah dasar (SD), penerapan AI mulai diperkenalkan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang diterapkan pada mata pelajaran baru yaitu Koding dan Kecerdasan Artifisial. Mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) merupakan mata pelajaran baru yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi berpikir komputasional, literasi digital, serta pemahaman dasar tentang cara kerja teknologi cerdas dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik mata pelajaran ini menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 secara holistik, adaptif, dan kontekstual. Mata pelajaran Kecerdasan Artifisial secara langsung membahas konsep, prinsip, dan penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memiliki dasar pemahaman untuk merancang dan memanfaatkan AI secara kritis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa peserta didik saat pembelajaran kurang tertarik sehingga kreatifitas dalam pembelajaran Kecerdasan Artifisial belum terlihat karena hanya terpaut dengan buku pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi ajar yang kaku dan kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi potensi diri dalam ranah

pemrograman jika metode pengajarannya hanya berpusat pada teks dan latihan standar dari buku. Kurangnya variasi media, aktivitas, dan proyek-proyek nyata yang relevan dengan minat peserta didik menjadikan mata pelajaran Coding terasa teoritis dan jauh dari aplikasi praktis. Akibatnya, indikasi seperti rendahnya partisipasi aktif, minimnya inisiatif untuk mencoba solusi alternatif, dan hasil belajar yang kurang maksimal pada kompetensi inti pemrograman menjadi permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini.

Proses pembelajaran sebaiknya mendorong peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang didukung oleh model pembelajaran yang memungkinkan terciptanya karya inovatif dan relevan, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Project Based Learning (PjBL). Metode ini dirancang secara sistematis untuk membantu siswa menguasai pengetahuan yang diperlukan guna mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dalam PjBL, pembelajaran dilakukan melalui inkuiri terstruktur yang berfokus pada pertanyaan mendalam dan menghasilkan produk sebagai output pembelajaran, dengan tugas-tugas yang kompleks, autentik, dan dirancang secara matang (Nugraha et al., 2023).

Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran dengan tujuan tersebut adalah melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran PjBL menekankan pada proses pembuatan sebuah proyek yang menghasilkan output berupa produk (Lestari & Ilhami, 2022). Pada saat model pembelajaran berbasis proyek/Project Based Learning diterapkan pada pembelajaran di kelas, siswa mempunyai kesempatan untuk menciptakan kegiatan belajarnya secara mandiri, bekerja sama dalam menyelesaikan proyek, yang nantinya akan menghasilkan satu produk baru. Orang lain dapat melihat efek akhirnya dengan jelas. Tidak hanya itu, dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, peserta didik didorong untuk dapat kreatif dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memajukan kemampuan ilmiahnya, guru berperan sebagai pemandu dan penilai proyek. Siswa dapat berkolaborasi dalam proyek penelitian dengan menggunakan pendekatan pembelajaran PjBL. Siswa dapat berinteraksi dengan lingkungannya untuk

mengerjakan proyek-proyek menantang dan mengatasi berbagai hambatan yang ada dalam kehidupan nyata (Lestari & Ilhami, 2022).

Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Canva Di Pembelajaran PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi Kecerdasan Artifisial Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dengan adanya media berbasis aplikasi canva pada pembelajaran Kecerdasan Artifisial diharapkan dapat membantu pendidikan di Indonesia agar proses pembelajaran tidak membosankan. Peserta didik dengan lebih mudah menyerap ilmu yang didapatkan, dan peserta didik dapat menuangkan pemikiran, kreativitasnya dengan menggunakan fitur yang telah disediakan oleh aplikasi canva.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas V, permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media yang digunakan masih sebatas buku Mata Pelajaran
2. Belum tersedia media pembelajaran yang inovatif
3. Terbatasnya media pembelajaran Kecerdasan Artifisial yang membuat siswa kurang aktif belajar
4. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada secara maksimal.
5. Mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial merupakan mapel baru dengan materi yang kompleks.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat dibuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana kondisi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di kelas V?
2. Bagaimana penerapan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran dalam materi Kecerdasan Artifisial di kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada materi Kecerdasan Artifisial untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar anak Sekolah Dasar yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran pada materi Kecerdasan Artifisial di kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

a) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu, penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

b) Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1) Bagi Guru

Sebagai evaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Kecerdasan Artifisial terkait kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media canva dalam pembelajaran Kecerdasan Artifisial.

2) Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan Hasil Belajar peserta didik pada pembelajaran Kecerdasan Artifisial.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran Kecerdasan Artifisial.

4) Bagi Peneliti

Penelitian memberikan manfaat dalam bentuk peningkatan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman sebagai pembelajaran untuk masa depan, terutama terkait penggunaan media canva dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Variabel

Penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas (independent variable) dan dua variabel terikat (dependent variable), yaitu:

- a. Variabel Bebas (X): Media Canva dalam Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Media Canva dalam pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning untuk membantu peserta didik mempelajari materi Kecerdasan Artifisial. Canva dimanfaatkan sebagai sarana merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan hasil proyek sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui penggunaan Canva, peserta didik dapat menuangkan ide, berkolaborasi, serta menghasilkan produk digital sebagai hasil dari proses pembelajaran

berbasis proyek.

b. Variabel Terikat (Y_1): Kreativitas Peserta Didik.

Kreativitas peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru, bervariasi, dan bermanfaat selama mengikuti pembelajaran materi Kecerdasan Artifisial. Kreativitas dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Torrance, yaitu:

- 1) Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide atau jawaban.
- 2) Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah.
- 3) Originality (keaslian), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang unik atau berbeda dari yang lain.
- 4) Elaboration (pengembangan), yaitu kemampuan mengembangkan suatu ide menjadi lebih rinci dan lengkap.

c. Variabel Terikat (Y_2): Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Kecerdasan Artifisial setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Canva dalam model Project Based Learning (PjBL). Hasil belajar diukur pada ranah kognitif melalui tes pretest dan posttest berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi materi Kecerdasan Artifisial. Nilai yang diperoleh peserta didik menunjukkan tingkat peningkatan pemahaman setelah diberikan perlakuan pembelajaran.