

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu upaya yang dilakukan guna membantu peserta didik dalam proses pengembangan diri, baik itu karakteristik kepribadiannya ataupun semua pengembangan potensi yang dimiliki supaya menjadi lebih baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya disebut pendidikan. (Setiani et al. 2024, 58)

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pendidikan dalam satuan pendidikan diterapkan dengan cara interaktif, inspiratif, tidak membosankan, memberikan tantangan dan motivasi agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif, berinovasi dan mampu meningkatkan kreativitasnya. Hal ini dikarenakan proses pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan potensi dan kepribadian manusia, yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. (Putra 2021, 88)

Penggunaan media pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi sampai atau tidaknya suatu informasi mengenai materi pelajaran secara lengkap dan tepat sasaran. Media juga dapat mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran. Dalam bahasa Arab, media adalah “perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.(Siti Nur Azizah 2021, 67)

Pada proses pembelajaran media mempunyai peranan penting, melalui penggunaan media yang tepat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Secara umum media memiliki kegunaan untuk ”(1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peseryta didik dengan sumber belajar, (4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, dan (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama”. (Wulandari et al. 2023, 3928)

Dasar penggunaaann media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ditemukan dalam surat An-Nahl Ayat 89 dijelaskan sebagai berikut:

وَلَوْ مِّنْكُمْ نَبَأٌ فِي كِتَابٍ أَوْ مِّنْهُمْ شَهِيدٌ عَلَيْهِمْ يَوْمَئِذٍ الْعَذَابُ بِمَا كَانُوا يَفْعَلُونَ
عَلَيْكَ أَلَيْسَ لَنَا لِكِتَابٍ أَوْ مِّنْهُمْ شَهِيدٌ عَلَيْهِمْ يَوْمَئِذٍ الْعَذَابُ بِمَا كَانُوا يَفْعَلُونَ (سورة النحل : ٨٩)

Artinya:

(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.(Q.S An-Nahl:89)

Fungsi media dalam pendidikan, “peran media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan, menjadikannya efisien dalam hal penggunaan waktu dan terngiang di hadapan guru yang berbakti. Kedua, membantu pembelajar. (Dewi 2024, 22)

Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya inggatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia, dan konsep sejenis lainnya dapat dikembangkan karena media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan 3 berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. (Dewi 2024, 23)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah-satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan. Dalam perkembangan hidup manusia sejak lahir sampai dewasa ini tidak terlepas dari lingkungan sekitar. Proses kehidupan manusia selalu berhubungan dengan makhluk

hidup dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan pengalaman hidup manusia yang dialaminya sejak lahir. Metode yang biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa adalah metode ceramah. Metode ceramah dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan guru kepada siswanya. Kegiatan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode ini hanya menyimak sambil sesekali mencatat. Hal inilah yang menyebabkan siswa bosan, kurang tertarik dan kurang termotivasi yang akhirnya tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Agar pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa, seperti menguasai materi yang diajarkan, mampu memilih metode yang tepat, serta menggunakan media atau alat peraga yang menarik untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. (Dewi 2024, 22)

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah-satu nya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu

ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android. (Purba and Harahap 2022, 1327)

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga gurudengan mudah menjelaskan materi.

Penelitian sebelumnya media interaktif berbasis aplikasi canva telah dikembangkan oleh (Astutik, dkk, 2023, 775), Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media chromebook berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji. Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan keterampilan literasi digital dari siklus I ke siklus II yaitu kemampuan mengoperasikan laptop sebesar 25%, mengakses internet sebanyak 26%, mencari informasi secara digital sebanyak 22% dan kemampuan penggunaan aplikasi canva sebesar 26%, juga hasil belajar meningkat sebesar 13%.

Perbedaan dan kelebihan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva dari peneliti akan disajikan dengan bentuk yang lebih menarik dari segi tampilan, seperti

dengan menambahkan ayat pada beberapa materi dan menggunakan gambar yang dapat menunjang ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan peneliti mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi canva ini terfokus terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada waktu observasi di SD Negeri 32 Ujung Gading teridentifikasi bahwa beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran masih menghadapi masalah, seperti beberapa siswa kurang fokus dalam proses belajar dan penggunaan contoh yang kurang jelas dalam menyajikan materi. Guru juga menyatakan bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diperkirakan karena penyampaian materi yang tidak variatif dan membosankan. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil pemberian soal muatan IPA Tahun Pelajaran 2023/2024 di kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading pada tabel 1.1 Berikut ini:

Tabel 1. 1. Hasil Penilaian Muatan IPA Tahun Pelajaran 2023/2024 Di Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

KKM	Peserta Didik	Persentase	Keterangan
75	8 orang	40 %	Tuntas
	12 orang	60 %	Belum Tuntas

Sumber : Wali Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

Berdasarkan tabel diatas, penilaian peserta didik muatan IPA pada Kelas IV tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan sebagian

peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yang tuntas hanya 9 orang sedangkan yang belum tuntas ada 11 orang.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran”. Hal inilah yang melatar belakangi penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS masih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang ada dalam mata pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran yang dilakukan cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam memberikan materi, sedangkan partisipasi aktif siswa masih terbatas. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses belajar dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal.
3. IPAS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman berbasis pengalaman dan visualisasi konsep. Namun, keterbatasan media

yang digunakan menyebabkan siswa sulit menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

4. Guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital seperti multimedia interaktif belum diterapkan secara optimal, sehingga belum mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefetifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefetivan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif ini diperuntukkan siswa kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.
2. Berisi materi tentang Mata Pelajaran IPAS.
3. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva.

G. Kegunaan/Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak.

1. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi didalam rangka perbaikan pembelajaran IPAS.

2. Manfaaat bagi guru

- 1) Meningkatkan keefektifitasan proses belajar mengajar didalam kelas

2) Menghemat waktu proses pembelajaran

3. Manfaat bagi siswa

1) Membantu siswa untuk memudahkan memahami materi IPAS terutamadalam belajar secara individual

2) Media yang dikembangkan menjadi media yang bersahabat untuk pembelajaran IPAS.

4. Manfaat bagi peneliti sendiri

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kelas V pada Mata Pelajaran IPAS.
2. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
3. Media interaktif berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

