# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terbimbing yang bisa dilakukan di sekolah maupun luar sekolah yang bertujuan agar manusia dapat mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui bimbingan, pengajaran, latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah dan dilakukan secara sadar. Pendidikan dikatakan berhasil jika siswa mampu memahami materi yang dipaparkan oleh guru, terkhusus pada pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi (Sukmawarti *dkk.* 2022: 202). Pembelajaran tersebut dapat didukung melalui penggunaan media yang tepat yang akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka dengan begitu tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Erica dan Sukmawarti, 2021: 111). Dengan begitu, guru sekolah dasar harus mampu menyajikan materi yang dapat membuat siswa tertarik untuk mendengarkan dan juga menyimaknya sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa maka akan mudah tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan sekolah dasar sangat berperan penting atas keberhasilan siswa pada tahap pendidikan selanjutnya. Sebaliknya jika rendah kualitas dan mutu pendidikan pada jenjang pendidikan dasar maka berpengaruh pula terhadap pendidikan selanjutnya.

Sejak awal tahun 2022, pelaksanaan proses pembelajaran tatap muka sudah diterapkan dengan masih menerapkan protokol kesehatan. Pada pembelajaran tatap muka, guru merasakan dampak dari keaktifan siswa di dalam kelas secara nyata. Guru merasakan beberapa siswa hanya diam tidak memperhatikan pembelajaran, siswa menjawab seperlunya jika guru bertanya dan siswa aktif bukan dalam hal pembelajaran tetapi lebih ke arah membuat keributan di kelas. Setelah pandemi, pembelajaran tatap muka kembali kepada teacher centered atau berpusat pada guru, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ini. Kondisi seperti ini hanya mengandalkan komunikasi satu arah yaitu berpusat pada guru dan mengharapkan siswa hanya duduk, diam, dengar dan catat. Seperti pembelajaran di SD, pembelajaran di SD masih berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal pada saat pembelajaran mengakibatkan suasana belajar terasa membosankan. Sehingga penurunan keaktifan pengetahuan dan prestasi belajar pada anak tidak dipungkiri, dan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan juga tidak efektif dan belum dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi saya pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 105300 Delitua, guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku, dan beberapa benda di dalam kelas, namun media yang ada belum membuat siswa termotivasi sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan termasuk di tingkat pendidikan dasar (Hidayat,*dkk* 2021:1). Tak hanya itu, di zaman sekarang guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yaitu perantara atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran (Wati, 2016:3).

Namun sangat disayangkan banyak guru masih menggunakan media pembelajaran yang belum inovatif. Faktor penyebab utama yaitu guru masih sedikit memiliki keterampilan untuk merancang, mengembangkan media pembelajaran. Padahal di era modern ini guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta dapat mengembangkan keterampilannya dalam menggunakan media pembelajaran.

Faktor penyebab yang lain yaitu guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam hal untuk peningkatan, perhatian dan motivasi belajar siswa. Guru kurang mengerti dalam hal jenis, mutu dan pemanfaatan media pembelajaran. Akibatnya pada saat pembelajaran mengakibatkan suasana belajar terasa membosankan sehingga menurunnya keaktifan belajar maupun pengetahuan dan prestasi belajar pada anak

Dengan tersedianya alat-alat yang berbasis teknologi, secara tidak langsung guru juga wajib untuk memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya yaitu media pembelajaran canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Junaedi, 2021:82). Dengan media pembelajaran canva, peneliti dapat mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Tak hanya itu, media ini dapat di desain sendiri oleh guru, dimana aplikasi canva memiliki fitur editing lebih menarik, misalnya menyajikan materi di canva dengan menambahkan icon-icon, animasi, dan bila perlu video agar tampilan materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa untuk melihat materi, sehingga siswa akan tertarik untuk mendengar guru menjelaskan. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Karena siswa belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang disajikan oleh guru perlu diungkapkan dalam bentuk yang lebih nyata atau kongkrit.

Jadi dari kasus tersebut, saya tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Media canva digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran mengenai magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Materi ini dipilih agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami apa itu magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Materi akan dibuat semenarik mungkin dengan tambahan berbagai gambar, suara serta icon-icon yang dapat menarik dan mengajak siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa untuk berpikir kritis dan menghasilkan suatu produk, dengan harapan agar siswa mudah memahami materi, menyukai materi yang diajarkan serta meningkatnya keaktifan dan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul: *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V SD”.*

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku dan beberapa benda yang ada di dalam kelas namun belum dapat membuat siswa termotivasi sehingga keaktifan siswa masih rendah.
2. Siswa SD belum mampu berfikir abstrak sehingga guru perlu mengungkapkan materi dalam bentuk yang lebih nyata.
3. Kurangnya variasi pada pembelajaran sehingga keaktifan siswa juga rendah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan menggunakan model *problem based learning* di sekolah SD Negeri 105300 Delitua

Hal ini sering terjadi dikarenakan guru kurang dalam peningkatan, perhatian dan motivasi belajar siswa. Guru kurang mengerti dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sudah seharusnya seorang guru mampu menciptakan kelas pembelajaran yang menarik dan kreatif yang mampu membuat siswa tertarik pada saat pembelajaran.

## Batasan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, Penelitian ini membatasi permasalahan pada :

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku dan beberapa benda yang ada di dalam kelas namun belum dapat membuat siswa termotivasi sehingga keaktifan siswa masih rendah.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dengan model *Problem Based Lerning* di sekolah SD Negeri 105300 Delitua.
3. Penelitian pengembangan ini membatasi pada Bab III materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan.
4. **Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan dalam penelitian ini, maka perlu adanya rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis canva terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis canva terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD?

## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis canva terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran berbasis canva terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD.

## Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan. Karena penggunaan media pembelajaran akan melibatkan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

1. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk membuat media pembelajaran serta memiliki keterampilan untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam peningkatan keaktifan serta motivasi belajar siswa.

1. Bagi peneliti

Mendapatkan informasi yang bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan peneliti sebagai calon guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, serta persyaratan bagi peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan untuk mendapatkan gelar sarjana.

1. Bagi peneliti lain

Tentunya hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, memberi peluang bagi peneliti lain untuk melakukan kajian pnelitian di masa datang.

## Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan dihasilkan produk berupa Media Pembelajaran berbentuk Video Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Model *Problem Based Learning*, sebagai berikut :

1. Media ini berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva dengan berbantuan model *problem based learning* untuk siswa kelas V membahas tentang materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan. Pemilihan aplikasi canva ini sebagai aplikasi pendukung utama karena aplikasi canva sudah lebih familiar dikalangan umum pengguna komputer dan hp android.
2. Bagian pada media pembelajaran berbasis canva berbantuan model *problem based learning* ini antara lain :
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis canva ini memanfaatkan fasilitas yang ada di dalamnya terutama teks, gambar, video, dan animasi.

Media pembelajaran ini akan dioperasikan secara mandiri dengan tujuan menarik motivasi siswa sehingga keaktifan siswa meningkat.

1. Pembuatan animasi yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi canva. Suara akan digunakan untuk menambah kesan hidup pada media pembelajaran. Lalu video disajikan untuk menjelaskan materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Desain background di kembangkan dengan fitur-fitur yang ada di aplikasi canva dan warna background didominasikan warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan menarik keceriaan serta menarik perhatian siswa.