

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat berkembang secara pesat. Teknologi dapat berpengaruh dalam berbagai hal, salah satunya dalam bidang pendidikan. Teknologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan, akan tetapi masih banyak guru yang belum optimal dalam penggunaan teknologi. Menurut Undang-undang nomor 19 tahun 2005 mengatakan pendidikan dalam satuan diterapkan dengan cara interaktif, inspiratif, tidak membosankan, memberikan tantangan dan motivasi agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif, berinovasi dan mampu meningkatkan kreativitasnya. Media pembelajaran yang berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa tersebut. Peran guru adalah sosok yang sangat penting dalam dunia pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendorong para pelajar, atau generasi penerus bangsa yang pandai dan bermoral, karena pada dasarnya sifat dan kepribadian guru pun akan mempengaruhi para peserta didiknya, sesuai dengan Undang-undang nomor 14 tahun 2005, menjelaskan tentang guru dan dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar (SD). Oleh karena itu guru harus mengembangkan wawasan, pada pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan Alam dan Sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disesuaikan secara personal dan efisien.

Jenjang setara pendidikan Sekolah Dasar terbagi menjadi beberapa mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA seringkali dianggap mata pelajaran yang sangat membosankan. Tetapi seiring berkembangnya zaman dengan kurikulum Merdeka Mata Pembelajaran IPA memiliki perubahan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan.

Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang kompleks karena tidak hanya menyerap informasi dari guru tetapi juga mencakup berbagai aktivitas dan tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik salah satunya kegiatan pembelajaran yang menekankan pada berbagai kegiatan dan tindakan adalah penggunaan metode media dalam pembelajaran dikelas.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, satu mata pelajaran terpadu di kurikulum pendidikan di sekolah dasar yang merupakan gabungan dari Ilmu Alam dan Ilmu Sosial. IPAS termasuk salah satu muatan yang cukup sulit untuk dipahami dan dipelajari oleh peserta didik karena IPAS mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, alam, dan fenomena-fenomena yang terjadi. Sebagai seorang pendidik, guru juga harus mampu untuk memfasilitasi pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya upaya terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media Pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Media Pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar, media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat.

Masalah yang terjadi pada Pembelajaran IPAS kelas III kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media yang diterapkan berupa video sederhana yang dibuat oleh guru tidak memiliki animasi didalamnya dengan materi wujud zat. Tingkat penggunaan media video pembelajaran tanpa animasi hanya gambar dan teks memang sudah bagus tapi kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPT (Unit Pelaksana Teknis) Sekolah Dasar Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan pada tanggal 20 Agustus 2024, peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada di sekolah secara langsung dalam pembelajaran IPAS terkhususnya materi wujud zat dikelas siswa bersifat pasif, siswa hanya duduk diam saat guru bertanya, Media yang diterapkan berupa video sederhana yang dibuat oleh guru tidak memiliki animasi didalamnya dengan materi wujud zat. Tingkat penggunaan media video pembelajaran tanpa animasi hanya gambar dan teks memang sudah bagus tapi kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi dari wali kelas III SD Negeri 068003 Medan Tuntungan, Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi guru kerap menggunakan media sederhana berupa video pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya sebuah kreativitas seorang guru dalam membuat inovasi baru agar tercipta situasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk menindaklanjuti hasil observasi awal, adanya harapan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* dengan materi wujud zat.

Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang sangat diminati oleh para guru dan siswa karena aplikasi *canva* dirancang sedemikian rupa sehingga jenis materi pembelajaran dapat dirancang secara kreatif, unik, beragam, dan sangat praktis untuk digunakan. Aplikasi *Canva* memiliki kelebihan seperti menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran karena aplikasi *Canva* sangat praktis digunakan bagi siapa saja. Untuk siswa sendiri aplikasi *Canva* sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena desain *template* yang beragam seperti poster, presentasi, serta berbagai karakter animasi yang dapat ditampilkan saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya kelebihan saja melainkan *canva* juga memiliki kekurangan yaitu seperti keterbatasan fitur lanjutan untuk desain, kualitas ekspor file pada versi gratis mungkin tidak setinggi versi berbayar, ketergantungan pada koneksi internet untuk mengakses dan menyimpan desain.

Peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada disekolah siswa Media yang diterapkan berupa video sederhana yang dibuat oleh guru tidak memiliki animasi didalamnya dengan materi wujud zat. Tingkat penggunaan media video pembelajaran tanpa animasi hanya gambar dan teks memang sudah bagus tapi kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan video animasi secara jelas yang lebih menarik, maka dipastikan pembelajaran siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media video pembelajaran yang dibuat guru belum optimal karena masih gambar dan teks.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan pengembangan dengan media pembelajaran berbasis *canva* agar pembelajaran siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.
3. Pentingnya guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sebelum pembelajaran dikelas berlangsung agar dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* hanya pada tingkat Kevalidan dan tingkat Kepraktisan Materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan mengenai latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut ini :

1. Untuk mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran IPAS berbasis animasi dengan Pokok bahasan Wujud Zat, serta dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dan pembelajaran ditingkat sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memperkenalkan media video animasi yang menarik perhatian pada materi wujud zat.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi wujud zat.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi wujud zat.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru mengenal media alternatif untuk pelajaran IPAS.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media pembelajaran yang menarik dan praktis bagi sekolah.
- 2) Menciptakan suasana yang memotivasi kegiatan pembelajaran siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.
- 2) Sebagai Referensi bagi peneliti selanjutnya.