

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidik Nasional) Pengertian Pendidikan ialah upaya untuk mendorong tumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan budi pekerti), pikiran, serta tubuh anak. Maksudnya, pendidikan harus mampu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak itu, supaya mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pendidikan yang ada memberi peranan yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh setiap individu. Yang artinya melalui pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal, serta dapat mewujudkan fungsi dirinya sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan dirinya, sehingga dapat menghadapi segala perubahan dan juga permasalahan secara terbuka serta pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya.

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menciptakan generasi yang memiliki karakter, kecerdasan serta memiliki kecakapan yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan yang akan datang, dan memberikan fasilitas pendidikan yang berkualitas kepada warga negara agar mereka dapat mengembangkan potensi diri, untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, serta mampu berkontribusi secara positif dalam pembangunan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Indonesia menunjukkan upayanya dalam meningkatkan kualitas pendidikan maupun aspek sosial. Pendidikan serta aspek sosial tidak dapat dipisahkan dikarenakan keduanya memiliki kegunaan yang penting dalam menentukan kehidupan masyarakat yang sejahtera. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) materi pembelajaran, kurikulum pendidikan dan metode atau model (yang menunjang pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan). Unsur pendidikan diatas tidak dapat dipisahkan dikarenakan unsur pendidikan tersebut saling memiliki hubungan satu dengan yang lainnya.

Jenjang pendidikan sekolah dasar pembelajaran dibagi pada beberapa mata pelajaran yang salah satunya adalah Mata Pelajaran IPA yang seringkali dianggap menjadi mata pelajaran yang membosankan. Tetapi seiring berkembangnya zaman dengan perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka, mata Pelajaran IPA memiliki perubahan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial). Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan sebuah mata Pelajaran terpadu di kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. IPAS merupakan salah satu muatan yang cukup sulit untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa karena IPAS mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, alam, dan fenomena-fenomena yang terjadi didalamnya.

Sama seperti anggota tubuh, bagian-bagian tumbuhan juga memiliki fungsi tersendiri, misalnya seperti daun yang berfungsi membuat makanan, kemudian bunga sebagai tempat perkembangbiakan tumbuhan, lalu batang untuk mengantarkan air, nutrisi dan makanan keseluruhan bagian tumbuhan, lalu buah sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji didalamnya serta akar sendiri memiliki fungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru harus mampu berinovasi serta dapat mengembangkan unsur yang ada dalam pembelajaran IPAS sesuai dengan kurikulum yang berlaku seperti pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara sarana komunikasi untuk mengantarkan pesan dalam membantu peserta didik dalam mencapai pemahaman serta tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan terkesan lebih menarik dan tidak terkesan monoton, siswa juga dapat terlibat dalam

menggunakan media sehingga siswa dapat lebih aktif serta suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu media pembelajaran menggunakan *Canva* merupakan media yang cocok untuk diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan pada tanggal 20 Agustus 2024, peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada di sekolah tersebut siswa bersifat pasif, sehingga siswa hanya duduk diam disaat guru bertanya mengenai apa yang mereka tidak ketahui, siswa juga merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dikarenakan media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana dari youtube serta penjelasan materi pada media pembelajaran tidak dijelaskan secara terperinci sehingga membuat siswa cenderung bertanya dan mencari bahan penjelasan mengenai materi dari teman sebangkunya dan membuat siswa menjadi tidak kondusif, serta guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku yang biasanya digunakan sama dengan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas mengenai kekurangan media youtube yang digunakan di kelas bahwa youtube tersebut terlalu singkat dan tidak terdapat penjelasan materi mengenai bagian tumbuhan dan fungsinya secara lengkap.

Berdasarkan permasalahan dari lokasi penelitian maka diperlukan adanya penyelesaian atau solusi, salah satunya ialah menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran dari Youtube yang membuat siswa merasa kurang tertarik karena penjelasan materi pada media kurang terperinci sehingga diperlukan media pembelajaran menggunakan video animasi yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi online yang memiliki kelebihan dengan menyediakan *design* berupa template, dan fitur-fitur yang menarik serta praktis digunakan bagi guru dan siswa. Untuk siswa aplikasi *canva* sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki desain serta fitur yang beragam yang dapat ditampilkan saat pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran yang akan dipelajari. Media

pembelajaran yang dapat digunakan pada Mata Pelajaran IPAS ada banyak, diantaranya media gambar, video dan animasi. Penyampaian media tersebut juga sebagai pemanfaatan sarana prasarana yang ada disekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video animasi, dikarenakan menggunakan sarana ini secara tidak langsung dapat mengenalkan kepada siswa mengenai teknologi serta juga dalam pemanfaatan sarana atau alat ini juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Siswa bersifat pasif, yaitu siswa hanya duduk diam saat guru bertanya
2. Siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dikarenakan media pembelajaran youtube yang digunakan guru tidak menjelaskan materi secara terperinci, sehingga siswa berbicara dan bertanya kepada teman sebangkunya dan membuat siswa menjadi tidak kondusif.
3. Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku yang sama dengan siswa dan media pembelajaran dari Youtube, sehingga siswa merasa sulit memahami materi yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* hanya pada Tingkat kevalidan dan Tingkat kepraktisan Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV 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 Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV 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 Bagian Tumbuhan dan Fungsinya, serta dapat menambah manfaat dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memperkenalkan media pembelajaran video animasi yang menarik pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 3) Meningkatkan nilai kognitif siswa pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi pada kegiatan belajar mengajar berbasis video animasi sebagai alternatif untuk pembelajaran IPAS.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media pembelajaran yang menarik serta praktis sebagai koleksi bagi sekolah.
- 2) Menjadi inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar didalam kelas
- 3) Menciptakan suasana yang dapat memotivasi selama kegiatan pembelajaran di sekolah berlangsung.

d. Bagi Peneliti

- 1) Melatih dalam pembuatan media pembelajaran
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti
- 3) Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.