

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi secara menyeluruh meliputi aspek spiritual, kepribadian, akhlak, kecerdasan, dan keterampilan memegang peran kunci dalam meningkatkan kualitas SDM (Abd Rahman BP, 2022:2). Kurangnya pendidikan yang efektif akan memengaruhi kemampuan SDM untuk bersaing dan beradaptasi, sehingga peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus utama pemerintah untuk memperkuat daya saing bangsa. Pendidikan berkualitas tinggi sangat penting untuk mendorong kemajuan suatu bangsa (Sae & Radia, 2023:66). Kemajuan teknologi dan kebutuhan yang dihadirkan oleh Kurikulum Merdeka menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, serta mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Kemajuan teknologi dan informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era globalisasi saat ini, segala sesuatu menuntut kecepatan, kepraktisan, dan keakuratan. Oleh karena itu, berbagai elemen terkait teknologi harus mampu memenuhi dan melayani kebutuhan manusia dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mudah diakses dan digunakan. Pengaruh teknologi pembelajaran terhadap pendidikan global tidak hanya mengubah cara informasi disampaikan tetapi juga mempengaruhi metode pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta aksesibilitas pendidikan di seluruh dunia (Dafiq Muslichah et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Tamba (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan media

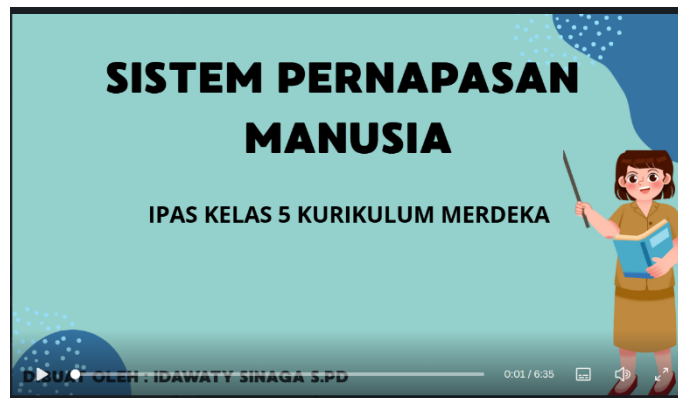
pembelajaran digital menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan pendidikan di era modern. Pemerintah telah merancang kurikulum untuk mendorong peserta didik menjadi aktif dan produktif dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berubah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas masih menghadapi berbagai hambatan. Peserta didik memiliki sikap pasif, sementara media yang digunakan tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif. Situasi ini menuntut inovasi media yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik, menjelaskan konsep, dan menyelaraskan pembelajaran dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 (Nuriyah & Hayati, 2023:173).

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi utama pendidikan formal, dimana anak-anak memulai perjalanan akademis mereka. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran mulai dibagi ke dalam beberapa bidang studi, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendidikan IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran sistem pernapasan manusia berfokus pada pentingnya pemahaman peserta didik terhadap organ-organ pernapasan manusia serta proses kerja organ tersebut dalam mekanisme pernapasan,. Namun, pada kenyataannya masih menghadapi beberapa tantangan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya fokus pada penghafalan organ-organ pernapasan dan fungsinya tanpa menghubungkan dengan konsep-konsep sehari-hari menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan sulit mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, terbatasnya ketersediaan sumber belajar yang menarik dan minimnya kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif diperlukan untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi sistem pernapasan manusia secara menyeluruh.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Peran guru dalam menyajikan materi secara inovatif sangat berpengaruh dalam hal ini sehingga guru harus mampu untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Salah

satu penyebab utama rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran dan kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) cenderung membuat siswa merasa bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada buku juga menjadi faktor utama rendahnya minat belajar peserta didik, karena materi dalam buku ajar kurang mendalam atau terlalu singkat, sehingga siswa mudah bosan dengan tampilan buku yang berisikan teks yang tidak berwarna.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2025 dengan seorang guru kelas V di UPT SD Negeri 067258 Kecamatan Medan Amplas, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh Ibu Idawaty Sinaga, S.Pd selaku guru kelas V bahwa telah mengintegrasikan media digital berupa video pembelajaran dengan menggunakan infokus atau proyektor sebagai sarana penyampaian materi. Guru menampilkan video pembelajaran sederhana yang berisi penjelasan singkat mengenai sistem pernapasan manusia. Meskipun penggunaan video tersebut menjadi langkah awal dalam pemanfaatan teknologi, masih ditemukan kendala dalam penggunaannya, yaitu siswa kurang mampu berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena video yang ditayangkan lebih menekankan pada aspek penyampaian informasi tanpa melibatkan interaksi, sehingga belum mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media video pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu mendukung penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang disampaikan, tetapi juga terlatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.



**Gambar 1.1** Video Pembelajaran yang di gunakan guru

Berdasarkan hasil observasi terhadap pemanfaatan media video pembelajaran sebelumnya, peneliti mengidentifikasi beberapa kendala yang juga disampaikan oleh guru kelas. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kembali poin-poin utama dari materi sistem pernapasan manusia. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan masih kurang interaktif. Video yang disajikan lebih mirip dengan presentasi yang berisi teks dan gambar sederhana, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif tanpa keterlibatan aktif. Kondisi tersebut mengakibatkan kurangnya dorongan bagi peserta didik untuk menganalisis, merangkum, serta memahami materi secara mendalam. Selain itu, visualisasi dalam video belum sepenuhnya menarik dan relevan, misalnya penggunaan animasi masih sangat terbatas. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak terkait sistem pernapasan, yang kemudian memengaruhi kemampuan mereka dalam mengingat dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Dengan berkembangnya teknologi digital, media pembelajaran dapat dikembangkan melalui platform atau aplikasi yang mendukung situasi pembelajaran di dalam kelas. Pentingnya memanfaatkan kemajuan digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik ketika melakukan proses belajar mengajar. Menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, terdapat keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan

menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dari materi sistem pernapasan manusia untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, terdapat keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dari materi sistem pernapasan manusia, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi yang dikembangkan adalah video pembelajaran dari Youtube yang sebelumnya digunakan menjadi video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi sistem pernapasan manusia. Pemilihan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permasalahan nyata. Melalui penelitian penelitian Tengku Rizky, Azmi dan Dara Fitrah Dwi (2023) dalam studi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas IV SD Negeri 101981,” ditemukan bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan dan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menawarkan alternatif baru dalam proses belajar mengajar. Keunggulan utama PBL yaitu kemampuannya untuk menempatkan siswa secara aktif dalam mencari solusi atas permasalahan nyata yang diberikan di kelas. Melalui PBL, peserta didik tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, melainkan juga didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menyampaikan ide-ide mereka dalam diskusi kelompok. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna karena peserta didik diajak mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari. Peneliti secara khusus membahas pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia. Media tersebut akan dirancang dengan *Problem Based Learning* (PBL)

berbantuan *canva* dengan pendekatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penerapan PBL dalam media video pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V di UPT SD Negeri 067258 Kecamatan Medan Amplas”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas V belum menerapkan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva*.
2. Media video pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah dan kurang interaktif, sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Visualisasi media pembelajaran, seperti penggunaan animasi dan tampilan desain, masih kurang menarik dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep sistem pernapasan manusia, mengingat materi, serta menyampaikan kembali inti materi yang telah dipelajari.
5. Pembelajaran belum secara optimal melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, sehingga motivasi belajar siswa cenderung rendah dan siswa mudah merasa bosan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V UPT SD Negeri 067258 Kecamatan Medan Amplas TA 2025/2026.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah ditemukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media video pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V UPT SD Negeri 067258 Kecamatan Medan Amplas TA 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media video pembelajaran berbasis PBL berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPAS dengan materi Sistem Pernapasan Manusi kelas V UPT SD Negeri 067258 Kecamatan Medan Amplas TA 2025/2026?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media video pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan materi Sistem Pernapasan Manusi akelas V UPT SD Negeri 067258 TA 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media video Berbasis PBL berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernpasan Manusia kelas V UPT SD Negeri 067258 TA 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Masalah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif dengan mengintegrasikan pendekatan media pembelajaran interaktif atau digital. Dengan demikian, hal ini dapat berkontribusi pada desain metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa depan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

#### 1. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media video pembelajaran untuk pelajaran IPA bagi siswa kelas V SD, diharapkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka tentang sistem pernapasan manusia akan meningkat karena media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

#### 2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media video berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* sebagai media yang alternatif untuk memudahkan penyampaian materi tentang sistem pernapasan manusia secara menarik dan efisien. Selain itu, penelitian ini mendorong guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

#### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber belajar atau kajian dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada

materi sistem pernapasan manusia dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva*.

#### 4. Bagi peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan empiris untuk studi-studi selanjutnya dalam pengembangan media berbasis PBL, baik untuk mata pelajaran sains lainnya maupun mata pelajaran lain.

