

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Pasal ini menjabarkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan secara umum adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, moral, maupun sosial, melalui pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan. Pendidikan mencakup segala bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang ditransfer dari satu generasi berikutnya, dengan tujuan membentuk manusia yang lebih baik, berpengetahuan luas, dan mampu berperan aktif dalam masyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sekedar transfer ilmu, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan dimasa depan.

Saat ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berlangsung dengan sangat cepat. Perkembangan ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang efisien dan efektif menjadi suatu keharusan sesuai dengan standar kurikulum pada aspek proses pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Mabarun, 2025:1). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, interaktif, dan menarik menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mendukung proses belajar mengajar. Pemilihan media

tersebut tentu tidak hanya harus relevan dengan perkembangan teknologi, tetapi juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, khususnya siswa sekolah dasar.

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas III perlu menjadi perhatian dalam memilih media pembelajaran. Hal ini penting karena keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan tahap perkembangan berpikir siswa. Berdasarkan teori perkembangan Kognitif, siswa kelas rendah berada pada tahap dimana anak lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata, gambar maupun simulasi. Oleh karena itu, Penggunaan media pembelajaran yang menampilkan animasi, visualisasi serta pengalaman belajar yang konkret sangat penting untuk membantu siswa memahami materi dengan baik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting disekolah dasar. Salah satu materi IPAS kelas III adalah Pancaindra manusia, yang membahas fungsi mata, telinga, hidung, lidah dan kulit dalam kehidupan sehari-hari. Materi dianggap sulit oleh siswa karena sebagian besar fungsi indra tidak dapat mereka amati secara langsung tanpa bantuan media pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya media yang mampu menyajikan visualisasi agar materi lebih mudah dipahami siswa.

Faktanya dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS dikelas III SD Negeri 107393 Diski masih kurang optimal. Guru saat ini menggunakan media gambar yang dikemas dalam video sederhana, yang berisi tulisan dan gambar diam tanpa animasi, maupun aktivitas interaktif. Video tersebut sebenarnya disertai suara, namun hanya berupa musik latar tanpa penjelasan materi. Media video sederhana tersebut dibuat oleh guru menggunakan aplikasi KineMaster, yaitu aplikasi untuk mengedit video yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Namun, video yang dibuat dengan KineMaster ini hanya menampilkan gambar dan tulisan tanpa adanya animasi atau penjelasan suara dari guru, sehingga tampilannya masih sederhana dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini membuat pembelajaran cenderung berjalan satu arah, di mana guru menjelaskan sementara siswa hanya melihat dan mendengarkan. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi

kurang optimal, karena mereka tidak banyak berinteraksi dengan materi maupun guru, akibatnya siswa mudah merasa bosan karena tayangan yang dilihat kurang bervariasi, dan mereka kesulitan membayangkan bagaimana sebenarnya pancaindra bekerja, misalnya bagaimana mata menerima cahaya atau telinga menangkap bunyi. Dengan demikian, media tersebut belum mampu membantu siswa memahami materi secara menyeluruh, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Selain berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 107393 Diski, identifikasi permasalahan pembelajaran IPAS juga diperkuat oleh data awal berupa hasil asesmen formatif (Ulangan harian) pada materi pancaindra yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh wali kelas. Data hasil ulangan harian tersebut digunakan sebagai bahan analisis kebutuhan (*need assessment*) pada tahap awal penelitian dan bersifat sebagai data pendukung dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan data yang mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam Kurikulum Merdeka, diketahui bahwa dari 20 peserta didik, terdapat 9 peserta didik yang belum mencapai KKTP, sedangkan 11 peserta didik telah mencapai KKTP. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pancaindra masih belum optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pancaindra.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah video pembelajaran berbantuan *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis digital yang menyediakan berbagai template dan fitur menarik untuk membuat presentasi maupun video. Dengan menggunakan media *Canva*, guru dapat merancang media pembelajaran yang tidak hanya berisi teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi animasi, ilustrasi bergerak, serta audio penjelasan. Interaktivitas dalam media ini tidak disisipkan langsung didalam video, melainkan muncul melalui kegiatan yang dipandu guru selama pemutaran video. Misalnya menjelaskan pancaindra, media menampilkan animasi

bergerak seperti telinga, kemudia guru dapat memancing siswa dengan pertanyaan, “Anak-anak, coba sebutkan contoh benda yang bisa kita dengar dengan telinga.” Melalui cara ini, siswa tidak hanya menonton, tetapi juga aktif menjawab, menebak, dan berdiskusi sehingga dengan ini mereka bisa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Media berbentuk video ini diyakini lebih mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan tampilan yang dinamis dan variatif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui visualisasi yang lebih nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran disekolah dasar yang menekankan pada belajar melalui pengalaman nyata. Dengan penggunaan video *Canva*, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, seta lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar yang dikemas dalam video sederhana yang selama ini digunakan masih memiliki keterbatasan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran baru berupa video berbantuan *Canva*. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran IPAS pada materi pancaindra secara lebih interaktif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Berbantuan *Canva* Pada Materi Pancaindra Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 107393 Diski Tahun Pelajaran 12025/2026”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah masalah yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran IPAS Pada materi pancaindra yang digunakan sebelumnya berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi KineMaster, yang hanya menampilkan gambar dan tulisan tanpa animasi serta

tanpa penjelasan suara guru, sehingga tampilannya masih sederhana dan kurang menarik bagi siswa.

2. Media video pembelajaran yang digunakan kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga siswa mudah merasa bosan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas.
3. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu sepenuhnya mendukung pemahaman siswa terhadap materi pancaindra pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah penelitian ini difokuskan pada pengembangan video berbantuan aplikasi *Canva* berupa video pembelajaran pada materi Pancaindra kelas III SD Negeri 107393 Diski. Fokus penelitian ini hanya pada uji kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan video berbantuan *Canva* pada materi Pancaindra kelas III SD Negeri 107393 Diski T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan video berbantuan *Canva* pada materi Pancaindra kelas III SD Negeri 107393 Diski T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan video berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPAS materi “Pancaindra” kelas III SD Negeri 107393 Diski T.P 2025/2026.

2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan video berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPAS materi “Pancaindra” Kelas III SD Negeri 107393 Diski T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media ajar berbantuan teknologi, khususnya aplikasi *Canva*, dalam pembelajaran IPAS ditingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada literatur pendidikan mengenai efektivitas media ajar berbantuan aplikasi *Canva* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancaindra manusia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : Penelitian ini diharapkan membantu siswa kelas III memahami materi Pancaindra manusia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
- b. Bagi Guru : Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media ajar berbantuan teknologi yang inovatif dan efektif khususnya dalam pembelajaran IPAS materi Pancaindra. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk meningkatkan metode pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

- c. Bagi sekolah : Penelitian ini diharapkan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 107393 Diski melalui penggunaan video modern yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.
- d. Bagi Peneliti : Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan video berbantuan teknologi.

