

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 mengalami akselerasi yang pesat dan memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital membawa perubahan signifikan dalam kegiatan pembelajaran, di mana pemanfaatan teknologi menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu pendidikan (Adiani, 2022). Kehadiran teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu efektivitas penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Siswanto dkk., 2021).

Kegiatan belajar mengajar, media memiliki fungsi penting sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran berperan dalam merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta minat peserta didik sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam proses belajar (Tafonao, 2018). Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dikembangkan secara lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan platform digital yang mudah diakses. Media digital berbasis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Arsyad, 2019).

Faktanya, hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 19 Agustus 2025, di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung Anom menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Cuaca dan Pengaruhnya, belum berjalan secara optimal. Guru memang telah menggunakan media berupa video pembelajaran sederhana, namun video tersebut hanya berisi teks dan gambar tanpa animasi atau tampilan interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep cuaca dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi Cuaca dan Pengaruhnya di kelas III sekolah dasar merupakan salah satu topik yang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual. Hal ini disebabkan karena konsep cuaca, perubahan yang terjadi, serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari masih cukup abstrak bagi siswa usia

sekolah dasar. Melalui pemanfaatan media berbantuan Canva yang berbasis dengan Problem based learning, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata..

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari selasa, 19 Agustus 2024 bersama wali kelas III SD Negeri 104219 Tanjung Anom, penulis menemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Cuaca dan Pengaruhnya. Adapun permasalahan yang muncul yaitu penggunaan media pembelajaran sudah menggunakan tayangan video sederhana yang dibuat oleh guru. Namun video tersebut hanya menampilkan teks dan gambar tanpa dilengkapi dengan animasi maupun tampilan interaktif lainnya.

Penggunaan media video sederhana memang sudah cukup membantu dalam penyampaian materi, namun belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang aktif, mudah melupakan materi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi cuaca dan pengaruhnya. Faktanya kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya inovasi baru dalam penyajian media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.



**Gambar 1.1 Guru Menggunakan Video Pembelajaran**

Gambar 1.1 terlihat Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 19 Agustus 2024 di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung Anom, terlihat bahwa guru masih menggunakan media berupa video pembelajaran sederhana dalam proses belajar mengajar. Video tersebut hanya menampilkan teks dan gambar statis tanpa animasi atau elemen interaktif, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa terlihat kurang fokus dan cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memiliki keinginan dan harapan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan Canva pada materi Cuaca dan Pengaruhnya di mata pelajaran IPAS. Inovasi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep cuaca secara konkret sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

*Problem Based Learning* (PBL) ialah pembelajaran yang didasarkan pada masalah kontekstual yang memerlukan penyelidikan buat menyelesaikannya (Yelianti, 2020). Sehubungan dengan pendapat menurut kritis *Problem based learning* merupakan model yang mengarahkan partisipan didik buat menyusun pengetahuan mereka sendiri, meningkatkan keahlian tingkatan besar serta keahlian inquiry, dan tingkatan rasa yakin diri (Kritis, 2020). Kelebihan Canva yaitu mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran karena telah tersedia berbagai template, desain grafis, serta animasi yang menarik. Melalui aplikasi Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih kreatif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan daya tarik dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, Canva juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan karena guru dapat menyajikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang dikemas secara menarik.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Cuaca dan Pengaruhnya. Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar siswa

sekaligus menjadi inovasi bagi guru dalam penyediaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian sekaligus memandang perlunya pengembangan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media pembelajaran berbasis PBL dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan Pengaruhnya di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung anom ”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada video sederhana tanpa dilengkapi animasi maupun tampilan interaktif.
2. Diperlukan Media pembelajaran yang dirancang secara menarik agar mampu menarik pusat perhatian siswa dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran khususnya materi cuaca dan pengaruhnya.
3. Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya melalui aplikasi Canva yang dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan Masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *problem based learning ( PBL )* dengan berbantuan *canva* pada materi cuaca dan pengaruhnya di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun pelajaran 2025/2026.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada pemaparan mengenai pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas Media pembelajaran berbasis *problem*

*Beased learning* (PBL) dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan pengaruhnya di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung anom T.P 2025/2026.

2. Bagaimana tingkat kepraktisan Media pembelajaran berbasis *Problem beased learning* (PBL) dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan pengaruhnya di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung anom T.P 2025/2026.

### 1.5 Tujuan Peneletian

Ada Tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *problem beased learning* (PBL) dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan pengaruhnya di kelas III SD negeri 104219 tanjung anom T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *problem beased learning* (PBL) dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan pengaruhnya di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung anom T.P 2025/2026.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka peneliti ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis
 

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Canva, khususnya pada materi Cuaca dan Pengaruhnya di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmiah bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital yang kreatif dan interaktif.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Membantu siswa dalam memahami materi Cuaca dan

Pengaruhnya secara lebih mudah dan menyenangkan.

- 2) Meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS.
- 3) Melalui media berbasis Canva yang interaktif, diharapkan dapat menumbuhkan.
- 4) kreativitas, semangat, dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh wawasan baru dalam mengembangkan dan menggunakan media digital berbasis Canva yang menarik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

c. Bagi Sekolah

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis PBL dengan Canva ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, sehingga suasana belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi maupun ide dalam mengembangkan media pembelajaran digital lainnya, sehingga mampu menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan bagi peneliti lain di bidang yang relan.