

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipahami sebagai proses pembentukan pribadi. Kata proses menunjuk pada pendidikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistematis yang terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik (Sasongko, 2018). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, banyak ditemukan kendala berupa metode pembelajaran yang masih konvensional dan dominasi penggunaan buku paket sebagai bahan ajar utama. Hal ini menyebabkan keterbatasan variasi bahan ajar, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, kurangnya motivasi, serta hasil belajar yang tidak optimal.

Hasil observasi di SD Swasta HKBP Teladan Medan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas pada PPT dari canva yang hanya berisi teks saja dari sekolah dan LKS cetak. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti juga menemukan sekitar 45%, yaitu 7 dari 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan 55% adalah 9 siswa sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Swasta HKBP Teladan Medan, Pemanfaatan teknologi di kelas IV masih terbatas dan belum maksimal dilakukan di dalam pembelajaran. Membuat siswa cenderung pasif selama pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi membosankan, kurang menarik minat dan juga kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang ada pada mata pelajaran IPAS. Padahal, sebagian besar siswa sudah terbiasa dalam menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada era teknologi sekarang ini siswa akan lebih merasa tertarik pada gambar atau

permainan maupun animasi yang bisa membuat mereka lebih ingin tahu dan semangat sehingga perlu adanya inovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dalam perkembangan teknologi.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah menggunakan bahan ajar digital berbasis *canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template menarik, interaktif, serta dapat diakses secara gratis. Dengan memanfaatkan *canva*, guru dapat mengembangkan bahan ajar berupa modul digital, *e-book*, maupun media visual interaktif yang lebih menarik secara tampilan, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penggunaan aplikasi *canva* dapat mengoptimalkan pembelajaran IPAS yang dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan aplikasi *canva* disajikan dengan tampilan yang menarik (Indriani, 2024).

Berdasarkan uraian yang telah dikumpulkan oleh Peneliti, maka pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Swasta HKBP Teladan Medan dianggap penting dan relevan. Upaya ini tidak hanya sebagai inovasi untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, tetapi juga sebagai bentuk implementasi nyata pembelajaran abad 21 yang berorientasi pada kreativitas, literasi digital, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan T.A 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran IPAS cenderung konvensional dengan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan.
2. Pembelajaran di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan sudah menggunakan aplikasi *canva* namun hanya berbasis ppt dari *canva* yang hanya berisi teks saja.

3. Hasil observasi menemukan sekitar 45% yaitu 7 dari 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
4. Pemanfaatan teknologi di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan masih terbatas dan belum maksimal dilakukan di dalam pembelajaran.
5. Inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar masih kurang karena keterbatasan waktu, dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* untuk mata pelajaran IPAS materi Magnet kelas IV di SD Swasta HKBP Teladan Medan, dengan fokus materi yang sesuai kurikulum merdeka dan topik yang dianggap sulit oleh siswa. Penelitian hanya mengkaji aspek validitas dan kepraktisan bahan ajar tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah agar hasilnya relevan dengan konteks pembelajaran di tempat tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat di rumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* dalam mata pelajaran IPAS materi gaya magnet di kelas IV di SD Swasta HKBP Teladan Medan T.A 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* dalam mata pelajaran IPAS materi gaya magnet kelas IV di SD Swasta HKBP Teladan Medan T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* dalam mata pelajaran IPAS materi gaya magnet di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan T.A 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* dalam pelajaran IPAS materi gaya magnet di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan bahan ajar digital berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini juga diharapkan memperkaya literatur tentang implementasi kurikulum merdeka melalui inovasi bahan ajar yang relevan dengan keterampilan abad 21.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV memahami tentang pelajaran IPAS dengan cara yang lebih efektif dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif khususnya dalam pembelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar digital berbasis *canva* untuk menyampaikan materi IPAS secara lebih efektif, efisien, dan menarik sehingga proses pembelajaran

Lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* dapat menjadi contoh praktik baik dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka serta meningkatkan citra sekolah sebagai lambang pendidikan yang adaptif terhadap zaman.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis *canva*.

