

BAB I

PENDAHULUAAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Faktor yang menentukan keberhasilan Pendidikan sangat banyak dan diantaranya merupakan kemampuan seorang pendidik yang baik pada saat mengajar, sebagai seorang guru mempunyai tugas mengajar serta menanamkan nilai dan sikap kepada siswanya untuk melakukan tugas-tugas tersebut diperlukan berbagai kemampuan serta keperbadian karena guru juga dianggap sebagai contoh seorang pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Fathurohman, P dan Sutikno, M.S (dalam Jemmyanto Paulus Donggeari *et al*, 2022).

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa unsure yakni: pesertadidik (siswa), pendidik (guru), interaksi edukatif antara peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) materi pembelajaran, kurikulum pendidikan dan metode/model (yang menunjang pendidikan untuk mencapai tujuan didalam pendidikan). Unsur-unsur pendidikan di atas tidak dapat dipisahkan satu sama lain dikarenakan unsure pendidikan tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Secara umum, tugas guru adalah sebagai fasilitator yang bertugas sebagai pencipta situasi yang dapat menciptakan minat belajar siswa bertambah di dalam proses belajar dan mengajar dan mempertimbangkan tuntutan kurikulum, kondisi siswa dan model pembelajaran. Guru harus selalu memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, setiap guru harus menguasai model dalam mengajar agar dapat mengelola kelas secara baik sehingga tercipta iklim belajar yang kondusif.

Guru harus mampu membuat siswa terfokus pada materi yang diajarkan agar siswa mampu memahami pelajaran yang akan diajarkan kepadanya. Jika guru terampil dalam menggunakan model dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan,

pasti pembelajaran itu akan menyenangkan dan siswa juga akan aktif dalam proses belajar di kelas.

Namun guru yang ada saat ini tidak semua menggunakan model pembelajaran atau pun media gambar pembelajaran sebagai alat bantu, kebanyakan guru hanya menggunakan metode caramah dan penugasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini berakibat siswa tidak aktif dalam pembelajaran (Monalisa Br PA, 2018).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SLTA bahkan juga di Perguruan Tinggi Pembelajaran IPA memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan siswa

Teknologi merupakan segala sesuatu sarana yang digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia dalam menjaga kelangsungan hidup. Perkembangan teknologi juga sebagai indikator kemajuan suatu peradaban manusia pada setiap masanya dan itu menjadi dasar untuk perubahan dan perkembangan teknologi kedepannya. Kemajuan sebuah teknologi sangat berimplikasi pada perubahan kehidupan manusia baik secara positif maupun negatif. Besarnya pengaruh dari teknologi membuat manusia terus melakukan berbagai pengembangannya untuk menciptakan teknologi-teknologi baru demi memudahkan kehidupan manusia dalam berbagai hal. (Bahtiar, 2018) Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman.

Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar. IPTEK sangat di butuhkan dalam dunia pendidikan karena tujuannya yaitu untuk memudahkan pendidikan dalam kondisi apapun. (Mahardika *et al*, 2021)

IPTEK adalah singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Seseorang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dibidang teknologi dengan mendapatkan informasi melalui IPTEK. Menurut Horton B, dan Chester L, H. Ilmu Pengetahuan merupakan suatu usaha untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan diandalkan serta bisa diuji secara sistematis menurut tahap-tahap yang teratur dan berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu. Sedangkan teknologi adalah sarana yang menyediakan kebutuhan untuk kelangsungan hidup manusia.(dalam Mulyani & Haliza, 2021:103)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan. (Hasan et al., 2021)

Terdapat beberapa media pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan, dengan berbagai macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan sendiri, salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah media *CANVA*. Media *CANVA* merupakan aplikasi yang memuat berbagai macam fitur-fitur yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. (Rohima & Keguruan, n.d. 2023) Selain itu, *CANVA* dapat meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengembangkan kreativitas peserta didik, selain itu aplikasi *CANVA* adalah sebuah tools untuk desain

grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *CANVA* saat tersedia dalam beberapa versi, web, iOS, dan android. Tujuan media *CANVA* dalam pembelajaran yaitu untuk membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. (Hakeu et al., 2023)

Materi “Ciri-Ciri Makhluk Hidup” pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III merupakan salah satu topik penting yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar tentang makhluk hidup melalui kegiatan pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap lingkungan sekitar. Materi ini mencakup beberapa aspek mendasar seperti Bergerak, pernapasan, membutuhkan makanan dan minuman, pertumbuhan, dan perkembangan yang menjadi ciri utama makhluk hidup.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Salah satu media yang dinilai efektif adalah video animasi berbasis *CANVA*, karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan dinamis. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melihat representasi konkret dari proses kehidupan makhluk hidup, sehingga mempermudah mereka dalam memahami konsep abstrak secara lebih nyata. Selain itu, penyajian visual interaktif melalui animasi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Oleh karena itu, penerapan media video animasi berbasis *CANVA* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada materi “Ciri-Ciri Makhluk Hidup.”

Tabel 1.1 Nilai hasil ulangan harian materi pelajaran IPA kelas III Semester Genap Tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 068007 Medan Tuntungan

Nilai KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Ketentuan		Total
70	III	27	12	15	44%	60%	100%
Jumlah		27					

Sumber Data: Guru wali kelas III SD UPT Negeri 068007 Medan Tuntungan

Berdasarkan, Tabel 1.1 Hasil Wawancara yang dilakukan dikelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan, dikarenakan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS masih banyak yang belum tuntas dan belum mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Di kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan masih menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III masih kurang dan perlu untuk ditinggikan. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA menggunakan metode caramah dan penugasan belum cukup efektif mendorong peningkatan hasil belajar. Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai untuk anak SD pada saat proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperbaiki hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk memilih Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis CANVA Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis CANVA Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi permasalahan pembelajaran IPA di UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan diantaranya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA.
2. Guru cenderung hanya menggunakan gambar yang tersedia di dalam buku paket.
3. Belum adanya media pembelajaran video animasi berbasis *CANVA* pada pelajaran IPA
4. Siswa cenderung kurang memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang ada. Adapun batasan penelitian pada masalah ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar IPA Siswa menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026
2. Bagaimana hasil belajar IPA Siswa Tanpa menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026

3. Apakah ada Pengaruh signifikan terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA Siswa menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA Siswa Tanpa menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026
3. Untuk mengetahui adanya Pengaruh signifikan terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dapat menghasilkan teori bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CANVA* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tp. 2025/2026

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat Praktis pada penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa

Sebagai salah satu saran efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA

2. Manfaat bagi guru

Dapat menjadi salah satu saran alternatif sebagai pemilihan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA

3. Manfaat bagi sekolah

Membawa gagasan kesekolah untuk memperaiki proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pada sekolah

4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti jika akan melakukan penelitian yang sejenis

