

# **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 sesuai dengan pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan individu secara intelektual, moral, maupun sosial melalui pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga merupakan sarana pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik agar siap menghadapi tantangan di masa depan.

Di era saat ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berlangsung sangat pesat dan membawa pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan demi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (mabarun, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, interaktif, dan menarik merupakan salah satu strategi yang perlu diterapkan guru. Pemilihan media tersebut tidak hanya harus sesuai dengan perkembangan teknologi, tetapi juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, perlu mendapat perhatian karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang masih transisi dari berpikir konkret menuju abstrak. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui contoh nyata, gambar, maupun visualisasi yang sederhana. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kompetensi dasar yang penting dikuasai siswa adalah kemampuan menemukan gagasan pokok teks bacaan. Gagasan pokok merupakan

inti dari sebuah paragraf, sehingga kemampuan menemukannya akan berpengaruh pada keterampilan membaca pemahaman siswa. Namun pada praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi gagasan pokok karena mereka cenderung hanya membaca sekilas tanpa memahami isi bacaan secara mendalam.

Berdasarkan hasil observasi bersama guru dan siswa di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu, ditentukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menemukan gagasan pokok teks bacaan, masih belum berjalan optimal. Materi ini sebenarnya sangat penting karena menjadi dasar keterampilan membaca pemahaman. Dengan mampu menemukan gagasan pokok, siswa tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga dapat memahami inti informasi dalam teks secara lebih mendalam.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu mengalami kesulitan, khususnya pada materi menemukan gagasan pokok teks bacaan. Banyak siswa cenderung menggangkap seluruh isi paragraf sebagai gagasan pokok, atau sebaliknya hanya mengambil kalimat pertama tanpa menelaah makna keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam membaca masih perlu diasah.

Guru saat ini menggunakan media berupa video sederhana yang hanya menampilkan teks bacaan dan gambar. Media ini masih terbatas karena belum dilengkapi animasi, ilustrasi bergerak, maupun aktivitas interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Misalnya, siswa belum mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung seperti menandai kalimat utama, memberi warna pada bagian penting teks, atau melihat ilustrasi bergerak yang menyoroti kalimat inti dalam paragraf. Keterbatasan media inilah yang membuat siswa cenderung cepat merasa bosan, dan kesulitan memahami gagasan pokok secara menyeluruh.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran berbantuan *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran lebih variatif, seperti presentasi interaktif, video animasi, maupun

latihan soal yang disertai ilustrasi dan efek visual. Dengan bantuan *Canva*, guru dapat menyajikan teks bacaan dalam bentuk yang lebih menarik, misalnya dengan menambahkan animasi untuk menyorot gagasan pokok, ilustrasi pendukung yang sesuai dengan isi bacaan, serta latihan interaktif yang memungkinkan siswa menandai atau memilih kalimat inti secara langsung. Video ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih aktif, tetapi juga membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang cara menemukan gagasan pokok.

Penggunaan media berbantuan *Canva* diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyajikan tampilan yang dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dengan media ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami isi teks bacaan, lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta lebih terlatih dalam menemukan gagasan pokok sebuah paragraf.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video sederhana yang selama ini digunakan masih memiliki keterbatasan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran baru berupa media berbantuan *Canva*. Video ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu memahami materi menemukan gagasan pokok teks bacaan secara lebih interaktif, menarik dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Canva* Pada Materi Menemukan Gagasan Pokok Teks Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu Tahun Ajaran 2025/2026.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu masih mengalami kesulitan dalam membedakan gagasan pokok dengan kalimat penjelas teks bacaan.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, salah satunya berupa video sederhana yang hanya menampilkan teks bacaan dan gambar, tanpa adanya animasi, maupun aktivitas interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif.
3. Siswa menjadi cepat bosan, kurang termotivasi, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi gagasan pokok tidak maksimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini difokuskan dan tetap terarah untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Canva* Pada Materi Menemukan Gagasan Pokok Teks Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu. Fokus penelitian ini hanya pada uji kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan video pembelajaran berbantuan *canva* pada materi menemukan gagasan pokok pada teks bacaan kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan video pembelajaran berbantuan *canva* pada materi menemukan gagasan pokok pada teks bacaan IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran berbantuan *canva* pada materi menemukan gagasan pokok teks bacaan berdasarkan respon guru dan siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbantuan *canva* pada materi menemukan gagasan pokok teks bacaan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2025/2026.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pengembangan video pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media interaktif untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, terutama pada materi keterampilan bahasa.

#### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menemukan gagasan pokok teks bacaan melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia digital yang akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari. Media ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membaca.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis, kreatif, dan mudah digunakan untuk mengajarkan keterampilan membaca pemahaman. Guru dapat memanfaatkan *canva* sebagai solusi untuk mengadakan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan efektif.

#### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pemanfaatan media digital. Sekolah dapat

memfasilitasi guru untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **4. Bagi Penelitian Lain**

Penelitian ini dapat acuan atau rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis digital, terutama dalam pemanfaatan aplikasi *canva* pada bidang studi lain atau jenjang penelitian yang berbeda.

