

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32,2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuandari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut,berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS terutama pada Sekolah Dasar (SD) diharapkan bukan sebagai suatu momok melainkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari diri serta alam sekitar, dan lebih lanjut dapat memahami dalam penerapannya di dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pelajaran terlebih lagi pelajaran IPAS, membutuhkan suatu alat atau yang sering dikatakan dengan Media Pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Media atau alat pembelajaran digunakan sebagai alat perantara bagi siswa agar dapat memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi yang dipelajari di kelas. Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang harus benar-benar diperhatikan oleh guru dalam mempersiapkan pembelajaran sebelumnya.

Ada banyak sekali macam-macam media yang digunakan di dalam kelas seperti media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Ketika proses belajar pada materi ciri-ciri makhluk hidup lebih lagi pada sekolah dasar yang menjadi tempat penelitian saya, guru hanya menggunakan media yang disediakan dari sekolah yaitu media gambar saja sehingga guru hanya menerangkan dengan mempedomani buku panduan dan media gambar itu saja. Maka dari itu yang melatarbelakangi sekolah hanya menggunakan media gambar saja karna sekolah hanya menyediakan sedikit media pembelajaran yang lebih efektif atau bersifat nyata dan juga guru kurang pengetahuan atau pemahaman terhadap pembuatan media yang menyebabkan guru tidak atau bahkan kurang pengetahuannya membuat media pembelajaran. Ketergantungan hanya mempedomani buku saja, guru menjadi pribadi yang tidak bertanggung jawab atas penerus atau transfer ilmu kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 104222 Sei Gelugur Kelas IV pada tanggal 5 Agustus 2025, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS

Kelas	KKTP	Nilai < 70	%	Nilai >70	%	Jumlah	%
IV	70	15	68%	10	32%	25	100%

Sumber: Wali kelas IV

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas IV dari 25 siswa, terdapat 15 (68%) siswa mendapat nilai < 70 dan 10 (32 %) siswa mendapat nilai ≥ 70 . Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas IV SD 104222 Sei Gelugur belum maksimal pada mata pelajaran IPAS. pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Sebelumnya, kegiatan belajar di kelas cenderung

kurang menarik karena guru hanya memanfaatkan media yang terbatas, seperti gambar dan buku panduan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik menjadi pasif serta kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD 104222 Sei Gelugur tersebut diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan papan. Permainan papan termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019).

Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, guru memiliki sarana yang lebih kreatif dan interaktif dalam menyampaikan materi. Canva memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik secara visual, seperti video, animasi, maupun presentasi interaktif yang relevan dengan topik pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak, seperti materi ciri makhluk hidup, melalui tampilan yang konkret dan menarik.

Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media digital. Guru tidak lagi hanya bergantung pada buku atau media sederhana yang disediakan sekolah, melainkan mampu berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses belajar menjadi lebih hidup, komunikatif, dan mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Guru belum menerapkan media *canva* khususnya pada mata pelajaran IPAS pada materi sumber daya alam saat mengajar di kelas.
2. Siswa masih banyak yang tidak berperan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
3. Hasil nilai ulangan harian IPAS siswa rendah atau belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya sebagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada pengaruh media pembelajaran berbasis *canva* mata pelajaran IPAS Ciri-ciri makhluk hidup kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* mata pelajaran IPAS materi Ciri Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis canva mata pelajaran IPAS materi Ciri Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.
2. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.
3. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104222 Sei Gelugur.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Media *canva* dapat menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa saat belajar.
1. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
2. Bagi peneliti
 - a. Sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas belajar IPAS di kelas ketika telah menjadi seorang guru dan menjadi bahan untuk penelitian lanjutan.