

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses berkelanjutan yang berasal dari penyesuaian yang lebih maju dalam perkembangan manusia baik secara fisik maupun mental. Proses ini melibatkan kesadaran akan keberadaan Tuhan dan tercermin melalui interaksi

A. Suryanti, (2021) Perundang undangan tentang Sistem Pendidikan No 20 talaan 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian din, kepribadian, kecerdasan, akhlak mula serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata didik serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an' sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing Dapat di defenisi pengajaran ialah sebuah cara peribahan etika serta perilaku oleh individu atan sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka menatangkan supaya atam mamisia melalui mendewasakan Pendidikan pembelajaran, bumbungan serta pembinaan pristiwa diúc (2022:12)

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana yang dilakkukan mengembangkan potenu yang dimiliki oleh peserta dadik tentu berbeda beda yang nantinya adalah tugas seorang pendidik untuk mampas melihat dan mengasah potens potensi yang dimiliki peserta didiknya sehingga mampu berkembang menjadi manusia berguna bagi masyarakat bangsa dan negara Anjel (2022:2).

Namun demikian, masalah yang kerap dihadapi dunia Pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam praktiknya, kegiatan belajar mengajar masih didominasi teori, sementara penerapan dalam kehidupan sehari-hari relatif kurang diperhatikan. Akibatnya, siswa cenderung hanya memahami materi secara kognitif tanpa benar-benar mampu menghubungkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sudana dalam kutipan Rahman, dkk (2023:2) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha untuk mengajarkan siswa, dalam pengertian

ini secara implisit menjelaskan bahwa pembelajaran mencakup kegiatan memilih, menetapkan, serta mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, diperlukan alat pendukung atau alat bantu yang berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi pengetahuan, baik visual maupun verbal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terlaksananya proses pembelajaran Suciati, dkk (2022:2).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu pendidik memberikan pengajaran yang maksimal kepada peserta didik. Guru perlu mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan agar tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis media pada pembelajaran IPA. Materi pembelajaran IPA kelas V tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya merupakan materi pembelajaran tentang beraneka macam hewan yang di kelompokkan sesuai dengan jenis makanannya sangat penting bagi siswa sekolah dasar kelas V, karena materi ini merupakan materi yang berkesinambungan dengan materi hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem, selain itu agar siswa lebih paham dan mengetahui jenis hewan termasuk golongan pemakan apa.

Penyampaian materi pembelajaran IPA, diperlukan sebuah media pembelajaran *powerpoint* berbasis *canvas elain* itu, focus pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media Power Pomt, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini tentunya dapat memungkinkan para pendidik menciptakan materi pembelajaran interaktif yang inovatif proses kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif sangat penting penting bagi siswa, agar siswa dapat memberikan materi pembelajaran yang dapat diterima siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini tentunya dapat memungkinkan para pendidik menciptakan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada bulan agustus 2025 di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur, dapat dilihat bahwa aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung tidak semangat, siswa belajar hanya menggunakan buku pembelajaran dan PPT sebagai media pembelajaran selain itu guru juga belum memaksimalkan media pembelajaran. Yang ada di sekolah sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan jenuh pada saat proses belajar mengajar berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis *Canva*.

Mengingat peserta didik saat ini bergaya digital native, sehingga, melalui penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat menciptakan pengalaman baru yang diharapkan dapat menjadi dampak positif untuk pembelajaran saat ini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun, sebagaimana penelitian tersebut hanya membahas terkait konten yang secara umum, tidak secara spesifik terkait materi pembelajaran, dan cenderung memanfaatkan fitur video penyampaian materi secara panjang lebar dengan durasi yang lebih lama. PPT di sisi lain menawarkan keunikan yang peneliti dapatkan pada saat explore fitur di media *Canva*. Dengan menawarkan berupa konten singkat dalam bentuk gambar yang dapat di slide Febriati (2023), peneliti memanfaatkan PPT untuk menggugah materi pembelajaran yang akan menjadi topik pembahasan pada media pembelajaran PPT berbasis *Canva*. Jadi kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan fitur slide *Canva*, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian lain, khususnya di tingkat Sekolah Dasar Selain itu, fokus pada penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis *Canva*.

Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPA sangat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang akan diajarkan karena membuat siswa tidak jenuh dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif di harap kan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang akan dijelaskan oleh pendidik. Selain itu membuat proses

pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yang membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas belum maksimal
2. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa mudah merasa jenuh dan bosan di kelas.
3. Peserta didik mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Peserta didik cenderung hanya mengandalkan buku teks dan ppt sebagai sumber pembelajaran, sehingga kurang terpapar pada variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman.
5. Metode pembelajaran yang berfokus pada buku menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam dalam proses belajar.
6. Buku dan ppt sebagai media pembelajaran membatasi akses siswa terhadap berbagai sumber informasi yang lebih kaya dan beragam
7. PPT yang dipaparkan masih kurang menarik siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pembelajaran IPA, pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SPF 104222 SEI GLUGUR T.P 2025/2026.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media Power Point Interaktif berbasis Canva pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media Power Point Interaktif berbasis Canva pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur?

#### **1.5 Tujuan Penulisan**

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

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media Power Point Interaktif berbasis canva materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media Power Point Interaktif berbasis Canva materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur .

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran IPA berbasis Canva.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi peserta didik dapat menambah pengetahuan dan memotivasi pembelajaran IPA yang menyenangkan.

- b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan menggunakan media pembelajaran IPA berbasis Canva.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas disekolah.
- d. Bagi peneliti menjadi landasan awal untuk menindak lanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan kepada peneliti mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan bekal untuk mengajar nantinya.

