

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak individu yang setiap manusia yang berakal dan memiliki pikiran. Pendidikan sendiri berasal dari kata “didik”, kemudian kata didik ini memperoleh tambahan awalan me dan menjadi “men-didik”, yang berarti membimbing, mengarahkan, dan mengajar mengenai akhlak dan kecerdasan intelektual (Rahmat, 2019.h.5).

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 mengattur mengenai Sistem Pendidikan, undang-undang tersebut menjelaskan pendidikan sebagai “bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan dengan harapan peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, dengan memiliki kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian yang berakhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar, pendidikan di Indonesia mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai dengan Perguruan Tinggi.

Sekolah dasar merupakan jenjang Pendidikan paling dasar pada Pendidikan formal yang ada di Indonesia, dengan rentan usia anak-anak yang berada disekolah dasar adalah diantara usia 7-12 tahun. Penjelasan mengenai pendidikan di Indonesia dapat dilihat pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 17 dimana didalam undang undang tersebut berisi mengenai pendidikan sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan utama dan sebagai landasan jenjang pendidikan diatasnya atau pendidikan menengah. Melihat undang-undang diatas maka perlu perhatian khusus pada pendidikan dasar sebagai penunjang utama jenjang pendidikan diatasnya, maka perlu strategi yang tepat dalam pengembangan materi pendidikan dengan bantuan teknologi pada dunia pendidikan.

Priambodo et al., (2023) menyampaikan perkembangan teknologi memiliki hubungan erat dengan hal-hal yang mencakup ruang lingkup dunia pendidikan dan lembaga sekolah. Penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sangat diperlukan sebagai penunjang dan media pembelajaran dengan bantuan fitur yang menarik dan lebih efisien dalam penggunaannya. Kemajuan yang ada saat ini harus mampu dimanfaatkan dengan baik oleh para tenaga pendidik, teknologi yang ada saat ini harus benar-benar dimanfaatkan untuk membantu dan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang cepat pula dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat

agar tidak ketinggalan. Dalam dunia pendidikan, teknologi juga sering digunakan sebagai media dan prasarana interaksi antara guru dan siswa. Teknologi saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena sangat menunjang proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan siswa. Namun teknologi mempunyai dampak positif dan negatif terhadap dunia pendidikan, sehingga perlu adanya adaptasi terus menerus terhadap perkembangan teknologi di dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar (Sunandari et al., 2023).

Akhmadan dalam (Hulwani et al., 2021) menyampaikan penggunaan teknologi pada dunia pendidikan adalah sebagai media pada proses pembelajaran. Penggunaan teknologi berupa media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam proses menyampaikan materi pembelajaran, pembuatan materi yang dapat mudah dipahami siswa, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Arsyad dalam (Lestari, 2023) Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih beragam dan tidak lagi monoton. Pembelajaran yang monoton dengan cepat menimbulkan kebosanan dikalangan siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif antara guru dan siswa salah satunya yaitu menggunakan fitur-fitur yang mendidik dan inovatif. Seperti canva yang menghadirkan sumber belajar secara digital dalam bentuk slide, video, penilaian, simulasi, dan lainnya sehingga memungkinkan siswa belajar mandiri di mana saja. Canva merupakan platform yang dapat diakses secara online maupun offline dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung maupun tidak langsung. Canva memiliki fitur yang beragam dan dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan gratis (Mudinillah, 2021).

Media canva direkomendasikan oleh para guru karena mudah digunakan, mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan memudahkan guru memantau kemajuan setiap siswa (Pelangi, 2020). Mendukung pernyataan tersebut, (Rusdiana et al., 2021) Media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi Canva efektif dan efisien bagi para guru, dan guru di seluruh dunia dapat menggunakan aplikasi ini. Feri & Zulherman (2021) menyampaikan bahwa objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi sesuai dengan kebutuhan yang akan lebih menarik jika di presentasikan. Feri & Zulherman (2021) menyatakan bahwa objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi jika diinginkan dan akan menjadi lebih menarik saat disajikan.

Pada Pembelajaran IPAS Bab 6, “Indonesiaku Kaya Budaya”, memuat bagian tentang sains dan pembelajaran sains yang mengeksplorasi keragaman budaya Indonesia, mulai dari kearifan lokal, warisan budaya, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Oleh karena itu, bahan ajar ini sangat penting bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang sebagai aset tradisi dan budaya yang tidak tergantikan. Manusia dan budaya mempunyai keterkaitan yang sama seperti pendidikan dan budaya, karena pendidikan merupakan proses transmisi nilai-nilai budaya dan berperan dalam melestarikan budaya.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti bersama wali kelas IV selama empat bulan mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SD Negeri 4 Penukal yang dimulai 14 Agustus – 01 Desember 2023, di kelas IV terdapat permasalahan yang saya temui yaitu siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dapat berdampak pada hasil belajar mereka seperti : siswa cenderung banyak diam dan pasif dalam kegiatan pembelajaran pada diskusi atau aktivitas yang sedang berlangsung, dikarenakan media yang digunakan kurang interaktif sehingga dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

Di era digital saat ini, pembelajaran yang berlangsung perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Canva menjadi sebagai media yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran di kelas. Muzinillah (2021) menyampaikan bahwa canva merupakan media pembelajaran interaktif dan memiliki relevansi besar untuk pembelajaran berbasis digital. Ende (2022) menggambarkan canva sebagai media pembelajaran berbasis web yang

mengedepankan interaktivitas selama pembelajaran. Hapsari, (2023) lebih lanjut menjelaskan bahwa Canva sangat efektif membantu siswa memahami materi mata pelajaran IPAS yang banyak ditemukan hal- hal yang bersifat abstrak.

Salah satu media pembelajaran terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis Canva. Gapadia yang merupakan singkatan dari “Ragam Pakaian Adat” merupakan materi yang memperkenalkan beragam pakaian tradisional Indonesia. Media audiovisual Canva ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan kapan saja, serta kuis dan permainan yang melibatkan siswa dalam proses pengajaran nilai-nilai budaya dan berpartisipasi dalam pelestarian budaya.

Melihat berbagai uraian yang ada di atas, penulis mencoba meneliti media pembelajaran IPAS berbasis canva untuk melihat kevalidan, efektif dan kepraktisan. Pada dasarnya penggunaan canva dalam pembelajaran telah diteliti, namun masih belum banyak ditemukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penulis menyampaikan gagasan dan berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang berisi mengenai bahan ajar.

Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA CANVA MATERI GAPADIA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 PENUKAL”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dalam proses belajar siswa pasif dan merasa bosan dikarenakan cara mengajar guru yang cenderung monoton.
- b. Pendidik belum memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang interaktif, banyak pendidik yang masih menekankan pembelajaran pada tugas dan penilaian.
- c. Peserta didik yang cenderung pasif dan tidak terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini memfokuskan pada:

- a. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif canva.
- b. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV pada materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia khususnya di pulau Sumatera
- c. Hasil belajar yang diteliti yaitu pada ranah kognitif atau pengetahuan tingkat C3 (pemahaman/*application*) dan C4 (analisis/*analysis*)

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian ini berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, yaitu:

- a. Apakah media canva materi Gapadia pada mata pelajaran IPAS valid diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal?
- b. Apakah media canva materi Gapadia pada mata pelajaran IPAS praktis diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal?
- c. Bagaimana tingkat keefektifan materi Gapadia pada mata pelajaran IPAS diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu untuk:

- a. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dalam penggunaan media canva pada mata Pelajaran IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal.
- b. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan media canva pada mata Pelajaran IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal.
- c. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam penggunaan media canva pada mata Pelajaran IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 4 Penukal.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah uraian manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan teori dan wawasan baru mengenai pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran IPAS.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media canva diharapkan mampu meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar IPAS. Sebagai sebuah inovasi baru, penggunaan canva juga diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai menjadi media pembelajarran yang efektif dan meningkatkan kemampuan kemampuan siswa.

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk siswa. Hal ini diharapkan menjadi ide baru yang inovatif untuk dapat membantu proses kegiatan pembelajaran, dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

3) Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperdalam pengetahuannya tentang pembelajaran IPAS dan juga dapat memilah dan memilih media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan diskusi dan referensi oleh peneliti lain yang melakukan tema penelitian yang sama.

1.7 Spesifik Produk Yang Dikembangkan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif canva ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Mata Pelajaran yang dibahas pada pengembangan ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kurikulum Merdeka Materi GAPADIA (Ragam Pakaian Adat).

Tabel 1.1 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Bab 6 Topik B

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
1. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.	Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, budaya, kearifan lokal, sejarah dan upaya pelestarian di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
2. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	

Sumber: (Peneliti, 2024)

- b. Materi dalam media interaktif canva dibuat dan dirancang dengan semenarik mungkin.
- c. Materi yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran yaitu gambar, teks, suara dan animasi.

- d. Didalam sebuah gambar berisi dengan materi yang terkait tentang Keragaman Pakaian Adat Indonesia yang ada di Sumatera.
- e. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan halaman situs web yaitu canva.
- f. Dirancang media interaktif memiliki beberapa bagian yaitu:
- 1) Gambar disetiap materi Keragaman Pakaian Adat
 - 2) Di slide bagian halaman materi selanjutnya terdapat Quiz
 - 3) Tombol petunjuk kembali dan lanjut
 - 4) Produser penggunaannya dapat ditampilkan pada komputer dan laptop.