

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peranan penting untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia serta menjamin kelangsungan kehidupan bangsa dan negara (Fakhruddin & Lubis, 2023, p. 1659). Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan mutu dan martabat manusia, mengurangi kebodohan dan kekurangan pada diri serta meningkatkan rasa kesatuan dan persatuan bangsa. Dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan potensi pada diri seseorang sehingga menjadi berkualitas. Pada suatu lembaga formal yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan memiliki batasan waktu yang harus diselesaikan dengan baik agar dapat dimanfaatkan untuk menjadikan seseorang memiliki kompetensi yang lebih baik. Kemudian dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kemampuan maupun keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat sehingga pendidikan yang didapat oleh siswa mampu mengembangkan potensi - potensi yang dimiliki oleh siswa sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Seiring perkembangan zaman, diperlukan sistem belajar dengan pembelajaran yang canggih dan mudah didapatkan. IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) merupakan suatu alat bantu menggunakan komputer yang dapat berguna dalam suatu pembelajaran agar siswa lebih aktif dan dapat

meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, dengan adanya teknologi dapat membantu menambah pengetahuan, informasi dan menambah wawasan siswa dengan cakupan yang luas. Teknologi sebagai salah satu perantara dalam menunjang pembelajaran agar menjadi efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Perkembangan IPTEK dapat membantu dalam penerapan pembelajaran yang berorientasi pada teknologi.

Dalam proses pembelajaran diperlukan perangkat, alat ataupun media yang mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan kondusif selain itu, kehadiran alat atau media dapat membantu guru untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Menurut Susanto, dkk. (2018, p. 518) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengatasi pembelajaran menjadi membosankan. sehingga media memiliki manfaat untuk memberikan informasi atau pesan kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, kegunaan media dimanfaatkan untuk membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Kemudian untuk memastikan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran maka ada beberapa jenis hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan media yaitu harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, keadaan tempat, jumlah siswa serta materi yang akan disampaikan. Sehingga media seperti video yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar karena video merupakan media yang sering ditonton anak - anak sebab dalam penyajian suatu video dapat menampilkan gambar - gambar

yang menarik dan memberikan efek suara sehingga tidak bosan saat menontonnya (Riski, dkk., 2023, p. 271).

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terus berkembang sesuai zaman, sistem pembelajaran selalu dilingkupi dengan teknologi sehingga menjadi pilihan yang dapat membantu mempermudah dalam proses belajar mengajar. Pembuatan Media dengan adanya teknologi menjadi lebih kreatif dan inovatif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan karakteristiknya. Video menjadi salah satu media kreatif dan inovatif karena media ini dapat menampilkan gambar maupun suara sehingga tidak membosankan dan meningkatkan fokus belajar (Yuanta, 2020, p. 95). Video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu materi yang dipelajari dapat ditonton secara berulang sesuai yang diinginkan, video dapat memberikan informasi secara serentak dan waktu yang sama, dengan adanya video pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri.

Maka dalam menyajikan sebuah video diperlukan alat untuk mengedit agar lebih menarik. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat diakses melalui HP, laptop maupun komputer serta memiliki *template* yang menarik dan dapat digunakan sesuai kebutuhan seperti dalam mendesain video pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif (Wulandari & Mudinillah, 2022, p. 110). Selain itu, aplikasi canva dapat berguna dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga kelas menjadi komunikatif menampilkan gambar - gambar yang menarik dan

memberikan efek suara sehingga tidak bosan saat menontonnya (Riski, dkk., 2023, p. 271).

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terus berkembang sesuai zaman, sistem pembelajaran selalu dilingkupi dengan teknologi sehingga menjadi pilihan yang dapat membantu mempermudah dalam proses belajar mengajar. Pembuatan Media dengan adanya teknologi menjadi lebih kreatif dan inovatif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan karakteristiknya. Video menjadi salah satu media kreatif dan inovatif karena media ini dapat menampilkan gambar maupun suara sehingga tidak membosankan dan meningkatkan fokus belajar (Yuanta, 2020, p. 95). Video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu materi yang dipelajari dapat ditonton secara berulang sesuai yang diinginkan, video dapat memberikan informasi secara serentak dan waktu yang sama, dengan adanya video pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri.

Maka dalam menyajikan sebuah video diperlukan alat untuk mengedit agar lebih menarik. Canva adalah salah satu aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet yang bisa diakses melalui HP, laptop maupun komputer serta memiliki *template* yang menarik dan dapat digunakan sesuai kebutuhan seperti dalam mendesain video pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif (wulandari & Mudinillah, 2022, p. 110). Selain itu, aplikasi canva dapat berguna dalam membantu proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih aktif sehingga menjadikan kelas yang komunikatif.

Menurut Rosada, dkk. (2023, p. 391) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kumpulan pengetahuan alam yang berkaitan mengenai bencana alam yang terjadi disekitar lingkungan tempat tinggal manusia. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berdasarkan kurikulum di Sekolah Dasar memberikan dan menumbuhkan sikap ilmiah siswa karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tersusun secara sistematis dan bersifat nyata sehingga dapat dilakukan dengan suatu percobaan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting untuk dipelajari karena memberikan pemahaman konsep - konsep sains dan dapat menerapkannya kedalam kehidupan sehari – hari. Dengan adanya video pembelajaran menjadi salah satu alternatif dalam menyampaikan materi mengenai kejadian-kejadian alam yang terjadi dilingkungan kehidupan sekitar dengan dikemas secara menarik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 31 Palembang bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah serta penugasan sehingga siswa tidak fokus dan tidak tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru dikarenakan sistem belajar yang terlalu menonton. Selain itu, guru kelas III SD Negeri 31 Palembang memberikan informasi bahwa guru kelas III dalam mengajar sehari - hari hanya menggunakan buku paket dan papan tulis. Maka dari itu, didapatkan permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu minimnya penggunaan media berbantuan teknologi saat proses belajar mengajar. Sebagian guru kurang sekali menggunakan media pembelajaran

dengan bantuan teknologi dikarenakan proses pembuatannya yang cukup rumit, selain itu kesibukan guru sehingga tidak menyediakan atau membuat media pembelajaran tepat dan cocok dengan kebutuhan belajar sedangkan media sangat dibutuhkan agar proses belajar menjadi efektif.

Seperti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III SD Negeri 31 Palembang diketahui bahwa hasil belajar pada materi perubahan energi ini hanya 7 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 10 orang dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih sulit untuk memahami materi dan dari cara guru dalam menyampaikan materi dikelas kurang bervariasi ini yang membuat siswa kurang menerima secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sangat dibutuhkan media yang menarik, kreatif, dan inovatif untuk membantu memberikan pemahaman materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena materi ini perlu penalaran dan pemahaman. Kemudian rendahnya motivasi belajar siswa selain disebabkan karena minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta hanya dengan menyimak dipapan tulis saja membuat siswa kurang bersemangat dan menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan sekaligus menghasilkan sebuah pengembangan produk berupa video pembelajaran berbantuan canva. Canva merupakan aplikasi yang memiliki

kelebihan yaitu memiliki template yang menarik untuk mendesain berbagai bahan ajar serta media ajar yang kreatif dan inovatif. Canva adalah suatu aplikasi yang dapat dijadikan media dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat membutuhkan kehadiran media yang membantu dalam penyampaian informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kamila, dkk. (2023) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar mendapat kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan website canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih praktis dengan memberikan gambaran yang lebih kongkret saat menyajikan materi topik pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Deswita & Amini (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran canva dari hasil tingkat validitas media pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 88.3% yang berkategori "Valid". respon guru diperoleh nilai 96.8% dengan kategori "Sangat Praktis", dan respon siswa diperoleh nilai 95,1% dengan kategori "Sangat Praktis".

Dalam hal ini penggunaan media berbantuan teknologi dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, yang bertujuan baik guru maupun siswa

agar berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, media mampu meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka peneliti mengembangkan media ajar yang berjudul :
“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN CANVA PADA MATERI PERUBAHAN ENERGI UNTUK KELAS III SD”
Pada tahun akademik semester Genap 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

- a. Materi pembelajaran IPA masih sulit dipahami siswa sehingga nilai siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70.
- b. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi.
- c. Metode pembelajaran masih menggunakan ceramah dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini adanya batasan masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Media yang dikembangkan berbentuk video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Canva.
- b. Mengembangkan video pembelajaran pada Materi Perubahan Energi.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk kelas III SD Negeri 31 Palembang.

- d. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dilakukan untuk melihat valid dan praktisnya media yang digunakan dalam proses belajar.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi perubahan energi untuk kelas III SD yang valid ?
- b. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi perubahan energi untuk kelas III SD yang praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi perubahan energi untuk kelas III SD yang valid.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi perubahan energi untuk kelas III SD yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a) Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi penelitian dalam

membuat suatu karya ilmiah dibidang pendidikan dan dapat dijadikan referensi kajian relavan untuk penelitian selanjutnya.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa lebih semangat, meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi atau memberikan ide baru untuk guru dalam menggunakan media video pembelajaran yang bervariasi dan dapat ikut serta dalam kemajuan perkembangan teknologi.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan canva.

4) Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar dapat menjadikan referensi dalam melakukan penelitian yang relavan dengan penelitian ini.

1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media video pembelajaran berbantuan canva untuk kelas III SD Negeri 31 Palembang. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan :

- a. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi canva serta produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran untuk siswa kelas III SD.
- b. Materi yang dikembangkan berdasarkan KI dan KD sesuai pada silabus.
- c. Mengembangkan media video pembelajaran dengan materi perubahan energi dengan dilengkapi cover, logo kampus, animasi, gambar, materi, penutup, pada akhir video dilengkapi profil peneliti, serta diisi dengan penambahan *background* musik dan pengisi suara peneliti sebagai pemaparan materi.
- d. Dapat diakses menggunakan HP, Laptop maupun Komputer.
- e. Untuk tampilan video ditampilkan dengan menggunakan infokus dan layar proyektor.