

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan atau bantuan dalam mengembangkan potensi fisik dan mental yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan agar mereka mampu hidup mandiri (Abdillah dkk, 2019, p. 24). Pendidikan adalah proses pembelajaran, keterampilan, pengetahuan serta kebiasaan sekelompok orang yang menurun ke generasi selanjutnya melalui pembinaan dan penelitian (Masrur, 2022, p. 28).

Pembelajaran adalah terjadinya proses belajar dan hasil belajar. Belajar membutuhkan interaksi antar guru dan peserta didik saat proses belajar berlangsung. Guru menyampaikan informasi ataupun peserta didik yang menerima informasi dari guru tersebut, pesan dapat berupa kalimat, kata-kata, pesan, gambar dan sebagainya, pesan tersebut dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah. (Hasan, 2021, p. 65). Mata pelajaran yang ada saat ini sudah terpisah. Tidak digabungkan seperti dulu menjadi tematik. Seperti Bahasa Indonesia. mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) IPA diajarkan disemester satu dan IPS disemester dua. IPAS Merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka penggabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS hanya ada pada kurikulum merdeka.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan interaksi dengan lingkungannya. (Adnyana, 2023, p. 65).

Beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di SD Negeri 72 Palembang, terkait proses pembelajaran mata pelajaran IPAS belum terlaksanakan dengan maksimal, pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan buku cetak muatan IPAS yang terdapat dari sekolah dan tidak menggunakan prasarana seperti proyektor, komputer yang disediakan oleh sekolah dengan baik, maka dari itu Guru jarang menggunakan media lain saat proses pembelajarannya. Karena guru hanya menggunakan metode konvensional, peserta didik kurang memperhatikan saat proses pembelajaran dan pembelajaran terjadi kurang menyenangkan.. saat proses pembelajaran berlangsung yang didapatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM (Kriteria ketuntasan maksimal) yaitu dengan skor nilai 70. Hal tersebut membuktikan pembelajaran yang berlangsung belum terlaksanakan dengan baik. Peserta didik kelas IV C terdiri dari 31 orang, peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 13 orang atau 41,93%, peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 18 orang atau 58,07% dengan nilai rata-rata 62. Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang kompleks yang harus dijelaskan dengan jelas, contohnya pada materi norma dan adat istiadat, menjelaskan keberagaman norma dan adat di Indonesia sehingga siswa sulit untuk memahami materinya. Hal tersebut juga menjadi salah satu permasalahan jika hanya menggunakan buku

cetak muatan IPAS yang didapatkan dari sekolah. Oleh karena itu, guru memerlukan media untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung agar guru lebih mudah dalam menjelaskan materi yang kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini salah satu masalah yang harus diperbaiki. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menciptakan pembelajaran yang menarik yang didasarkan dengan karakteristik siswa kelas tinggi salah satunya ialah memiliki kemampuan pemahaman teknologi yang lebih baik dibandingkan anak kelas rendah.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan maksud untuk meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar. sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sudrajat, 2021, p. 224). Proses belajar menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan dampak positif agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat membantu untuk proses interaksi antar guru dan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi maksimal. Bentuk media pembelajaran sudah banyak berubah dengan awal mula yang biasanya berbentuk fisik, saat ini berbentuk *online* (Nadillah, 2022, p. 23) .

Dengan banyaknya jenis media pembelajaran, cara yang efektif untuk proses pembelajaran dapat tercapai dengan kompleks ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Yuli , 2020, p. 31) dengan judul, "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berbasis Kurikulum 2013” dengan memperoleh hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji T satu sampel dengan hasil yang baik, maka dapat disimpulkan penelitian yang dilakukan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Maharani, 2019, p. 32).

Media interaktif memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung dengan materi yang dipelajari melalui berbagai fitur seperti opsi, simulasi, latihan, dan umpan balik yang ada pada media. Media interaktif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan-kegiatan interaktif seperti bertanya, berbicara, dan melakukan eksperimen. Media interaktif didefinisikan sebagai jenis media yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan pengguna biasanya peserta didik. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif kepada penggunanya, melainkan juga mengizinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran atau pengalaman yang disajikan. (Jafnihirda dkk, 2023, p. 229).

Seorang guru harus dapat memanfaatkan teknologi di era perkembangan Zaman sekarang, banyak sekali aplikasi yang sering digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu aplikasi *powerpoint*. Namun aplikasi *powerpoint* memiliki kekurangan seperti terbatasnya fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi (Sari, 2023, p. 740). Aplikasi yang memiliki berbagai fitur dan elemen yang mendukung dalam media pembelajaran interaktif terdapat pada aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan salah satu *platform* yang bias digunakan oleh semua kalangan, aplikasi *canva* juga merupakan aplikasi yang banyak memiliki fitur untuk digunakan dengan berbagai kegiatan, salah satunya dengan menjadikan media pembelajaran

interaktif berbasis canva (Ayun , 2023). Selain itu aplikasi canva juga dapat membantu guru menjadi lebih kreatif saat membuat media pembelajaran didalam aplikasi canva banyak fitur-fitur yang dapat digunakan secara gratis seperti *template*, video, animasi, teks bahkan audio. Guru dapat menarik minat siswa saat proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran terlaksanakan dengan kompleks dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Tidak hanya guru aplikasi canva juga dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi canva dapat memiliki dampak yang positif oleh seorang pengguna dengan mengaplikasi fitur-fitur tersedia dengan baik (Resmini, 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Kamilah , 2023, p. 74) dari Universitas Muhammadiyah berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”, didapatkan hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan canva pada materi pecahan kelas III Mendapat skorpersentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak digunakan, hasil validasi dari ahli juga mencapai skor presentasi 93% dengan kategori yang sama, sementara hasil respon peserta didik yang diperoleh mencapai 83%. Oleh karena itu, penelitian ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik kelas III.. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Jayanti dkk, 2023, p. 799) dari universitas PGRI Palembang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang”, menghasilkan skor persentase 87,2 % dengan

katagori sangat valid. Skor kepraktisan yang didapatkan 85,1% dan dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri 72 Palembang.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas terkait pengembangan media interaktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat, maka dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung terbatas.
- 2) Ketika guru menjelaskan peserta didik kurang memperhatikan.
- 3) Proses pembelajaran kurang menyenangkan.
- 4) Peserta didik kesulitan saat proses pembelajaran pada matapelajaran IPAS.
- 5) Kurangnya pemanfaatan prasarana yang disediakan.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan penlitian ini

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva.
- 2) Peneliti menggunakan materi norma dan adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 72 Palembang.
- 3) Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.4. Perumusan Masalah

- 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 72 Palembang?
- 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 72 Palembang?
- 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 72 Palembang?

1.5. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran ineraktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ineraktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ineraktif berbasis canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Berikut manfaat penelitian secara teoritis dan praktis:

1.6.1. Manfaat teoritis

Hasil ini diharapkan dapat menambahkam wawasan yang luas, serta dapat terjadinya dampak positif bagi Pendidikan di Indonesia dalam pengembangan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat kelas IV.

1.6.2. Manfaat praktis

- 1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam mengerti materi yang akan dipelajari serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif saat belajar.

2) Bagi guru

Hasil peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran serta dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital bagi Pendidikan di Indonesia yang akan datang.

1.7. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva.

- 1) Aplikasi canva premium digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif.
- 2) Berbagai *template* menarik dapat digunakan pada aplikasi canva premium.
- 3) Produk yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk peserta didik.
- 4) Produk yang dihasilkan berupa perangkat lunak yang dapat digunakan pada *laptop, handphone* dan komputer.

5) *Slide* presentasi dapat ditampilkan menggunakan *proyektor*.