

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memang merupakan hak dan kewajiban setiap warga negara Indonesia, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 5 undang-undang tersebut disebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pemerintah wajib membiayai pendidikan dasar serta mendorong pendidikan menengah dan tinggi untuk masyarakat. Pasal ini menegaskan pentingnya akses pendidikan yang merata dan berkualitas untuk seluruh rakyat Indonesia dan pada pasal 6 menjelaskan setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa

“Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, emosional, intelektual, dan keterampilan yang berguna bagi individu serta masyarakat luas.”<sup>1</sup>

Muhibbin Syah mengatakan pendidikan harus dilaksanakan secara berjenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, dengan setiap tahap memiliki tujuan dan kurikulum yang spesifik. Selain itu, pendidikan harus dilakukan secara berkesinambungan, yang berarti setiap tahap pendidikan harus saling terkait dan membentuk sebuah kesinambungan dalam pembelajaran seumur hidup.<sup>2</sup>

Untuk memperoleh fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jadi pihak yang terkait dalam aktivitas pendidikan bisa berupaya meningkatkan mutu pendidikan, yang pada puncaknya tentu berpengaruh baik terhadap mutu

---

<sup>1</sup> “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003, BAB I-IV.”

<sup>2</sup> Muhibin Syah, “*Psikologi Pendidikan* (Bandung, Rosda Karya, 2004).”

pembelajaran murid. Jadi, pemerintah sebagai pengambil keputusan harus memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan mutu pendidikan, seperti menyediakan kesempatan belajar dan sarana prasarana yang tepat, menciptakan guru yang handal, terdidik, bertanggung jawab, dan melakukan perbaikan dan mengamati untuk mengetahuinya sesuatu yang bisa memperlambat terwujudnya rencana pendidikan sekolah dasar.

Sekolah dasar sebagai salah satu pelaksana proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pengajarannya, tidak hanya informasi saja, tetapi media dan metode juga diutamakan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan mutu pengajaran tercermin dari hasil belajar.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dicapai seseorang sesudah tahap pembelajaran yang bisa menimbulkan perubahan perilaku peserta didik, meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan untuk memperbaikinya.<sup>3</sup> Hasil belajar juga suatu perubahan tingkah laku yang dicapai murid sesudah merasakan pembelajaran. Sebuah indikator terwujud atau belumnya sebuah tahap pembelajaran merupakan hasil belajar murid yang kita lihat.

Hasil belajar sangat berperan dalam pembelajaran. Tahap penilaian hasil belajar bisa memberikan informasi kepada guru mengenai terwujudnya tujuan pembelajaran murid melalui proses belajar mengajar. Selain itu, berdasarkan informasi tersebut, guru bisa mengelolah dan merencanakan lebih banyak aktivitas siswa baik untuk semua kelas maupun secara pribadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di sekolah yang berada di kecamatan petir, peneliti berhasil mendapatkan data bahwasanya dilihat dari data lapangan terdapat informasi terkait materi gaya di sekitar kita peserta didik masih kesulitan memahami pada materi tersebut. Berdasarkan

---

<sup>3</sup> "Hairunnisa, Hairunnisa, Saripuddin Saripuddin, and Sarion Sarion. 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya pada Pelajaran IPA Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV B.' *Social Science Academic* 2.1 (2024): 29-36."

hasil observasi beberapa siswa memperoleh nilai kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) khususnya pada pembelajaran IPAS. Dalam hal ini terdapat beberapa faktor penyebab permasalahan itu terjadi, diantaranya; media yang kurang mendukung dalam pembelajaran IPAS sehingga belajar murid pasif, siswa yang tidak aktif ketika belajar dengan sikap tidak aktif ini hanya bisa memperoleh ilmu yang murid pelajari, belum mempunyai rasa rajin dalam belajar dan belum mempunyai rasa keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga murid belum bisa mengetahui materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Mata pelajaran tersebut dikhususkan untuk pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu disiplin ilmu yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman yang holistik tentang dunia dan fenomena yang ada di dalamnya. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami hubungan antara aspek alamiah dan sosial dari kehidupan, serta bagaimana keduanya saling mempengaruhi.<sup>4</sup>

Adapun peningkatan hasil belajar IPAS ditentukan oleh banyak hal sebab setiap materi pembelajaran mempunyai tingkatan dan kesulitannya, materi yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi sehingga menginginkan alat bantu yakni media pembelajaran. Media merupakan alat yang mengungkapkan beberapa pesan pembelajaran. Media sebagai pengaruh dalam tahap pembelajaran di kelas. Hal ini dipengaruhi media pembelajaran berupa alat dan digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten dari satu pihak ke pihak lain. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas dan

---

<sup>4</sup> “Budiwati, Rini, et al. ‘Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi.’ *Jurnal Basicedu* 7.1 (2023): 523-534.”

mempermudah proses pembelajaran. Maka dari itu media yang diperlukan dalam pembelajaran IPAS yaitu media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan fitur yang menggabungkan banyak hal seperti gambar, video, animasi dan audio menjadi komponen yang dapat menciptakan interaksi antara pengguna aplikasi ini. Media interaktif mampu memberikan sebuah penyajian yang menarik sebab berisi kumpulan dari beberapa gambar, animasi, dan audio.<sup>5</sup> Hal ini bisa menyenangkan siswa kemudian siswa tertarik untuk mengamati materi pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Fitra & Maksum, sekarang terdapat beberapa media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang sering digunakan oleh guru sebab dapat digunakan secara *online* dan bisa menyampaikan pesan kepada siswa. Salah satu *platform* yang bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yakni aplikasi *canva*.<sup>6</sup>

*Canva* sebagai salah satu aplikasi desain *online* yang memiliki beragam menu *editing* untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, *pamphlet*, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain. Guru dapat membuat bahan ajar yang menarik seperti presentasi, poster, infografis, dan lembar kerja siswa dengan mudah dan cepat menggunakan berbagai template yang tersedia di *canva*. Dengan berbagai template yang sudah tersedia, guru tidak perlu membuat desain dari nol, sehingga dapat menghemat waktu dalam mempersiapkan materi pembelajaran. *Canva* menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, dan font yang dapat membantu guru untuk berkreasi dan membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan menarik.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> “Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar’, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7.1 (2022), 72–83 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>>.”

<sup>6</sup> “Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar’, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7.1 (2022), 72–83 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>>.”

<sup>7</sup> Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7.1 (2022), 72–83 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>>.”

*Canva* sebagai aplikasi berbasis teknologi, menyediakan berbagai manfaat dan ruang belajar yang sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Dengan berbagai template profesional, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan visual. Ini membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Guru dan siswa dapat mengembangkan keterampilan desain grafis mereka. *Canva* menyediakan alat dan sumber daya yang mudah digunakan bahkan untuk pemula. *Canva* memungkinkan guru dan siswa untuk bekerja bersama secara real-time pada proyek desain. Ini memfasilitasi kolaborasi dalam tugas kelompok dan proyek kelas.<sup>8</sup>

Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media berbasis *canva* untuk IPAS di SD diantaranya: Nurhalisa yang mengembangkan penggunaan media interaktif berbantuan *canva* pada pembelajaran IPAS materi siklus air dengan pendekatan saintifik,<sup>9</sup> Tresnangingtyas yang mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *canva make a match* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD,<sup>10</sup> Ningsih yang mengembangkan pengembangan acuan ajar kontekstual dalam pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita di kelas IV SDN 12 pontianak kota<sup>11</sup> Dewi mengembangkan pengembangan acuan ajar e-modul berbasis persoalan dalam muatan pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita kelas IV SD negeri 9 sesetan<sup>12</sup> Subhan yang mengembangkan pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan

---

<sup>8</sup> Neli Rahmaniah, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka", JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education),."

<sup>9</sup> Sukmawarti, Siti Nurhalisa., "*Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik.*" Ability:"

<sup>10</sup> Tresnangingtyas, Alfi, dan Fatih, "*pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis make a match untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD.*"

<sup>11</sup>Ningsih, Sirindu Pujia, Hery Kresnadi, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya., "Ningsih, Sirindu Pujia, Hery Kresnadi, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya. 'pengembangan bahan ajar kontekstual pada mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita di kelas IV SDN 12 pontianak kota.' Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP) 7.1 (2024): 2735-2742."

<sup>12</sup>"Dewi, I. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Masalah Pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD Negeri 9 Sesetan. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2024."

aplikasi *canva* pada materi gaya di sekitar kita kelas IV SDN 01 koto baru<sup>13</sup> Pana mengembangkan pengembangan modul pembelajaran *etnopedagogik* berbasis kearifan lokal sasak dalam pembelajaran IPAS kelas IV<sup>14</sup> dan Salsabilla mengembangkan pengembangan modul ajar kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS.<sup>15</sup> Hasil penelitian tersebut membuktikan terjadi pemaksimalan yang cukup signifikan pada kemampuan murid ketika menggunakan media pembelajaran interaktif.

Dari penelitian sebelumnya bisa dilihat bahwa media interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan kemampuan murid SD. Peneliti termotivasi melakukan penelitian pengembangan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk mengembangkan hasil belajar murid kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian sebelumnya terletak pada media pembelajaran *puzzle* berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD, sedangkan yang peneliti buat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menginginkan untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Di Kelas IV SD/MI”**

---

<sup>13</sup>“Subhan, Muhammad, Estuhono Estuhono, and Riska Yulia. ‘Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV SDN 01 Koto Baru.’ JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains 11.2 (2023).”

<sup>14</sup>“Pana, Anggio, Asrin Asrin, and Muhammad Sobri. ‘pengembangan modul pembelajaran etno pedagogik berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV.’ Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9.1 (2024): 1709-1724.”

<sup>15</sup>“Salsabilla, Nadia Seftiani, and Muhammad Nurhalim. ‘pengembangan modul ajar kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS.’ Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam 7.1 Februari (2024): 37-47.”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan di atas, bisa diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Media yang digunakan belum mendukung dalam pembelajaran IPAS sehingga peserta didik kurang aktif belajar
2. Peserta didik memperoleh nilai di bawah rata-rata KKTP pada muatan IPAS materi gaya di sekitar kita

## C. Batasan Masalah

Supaya lebih baik dalam penelitian ini, jadi penulis membatasi penelitian ini dalam :

1. Media interaktif dipergunakan untuk kelas IV sekolah dasar
2. Media interaktif berkaitan dengan materi gaya di sekitar kita

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, jadi rumusan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi gaya di sekitar kita?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar murid sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi gaya di sekitar kita?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita.

## **F. Manfaat Penelitian**

Diinginkan penelitian ini bisa memberikan manfaat baik kepada siswa, guru, peneliti dan sekolah dalam pengelolaan pendidikan, khususnya di SDN Kadugenep.

Manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pembelajaran dan bisa memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai media interaktif berbasis *canva* dalam pembelajaran IPAS bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya tentu merasakan dunia Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diinginkan bisa memberikan kerja sama dalam pemaksimalan nilai pendidikan sekolah dan kinerja guru.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan media pendamping pada pembelajaran IPAS bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada tahap pembelajaran untuk memaksimalkan semangat belajar murid dalam tahap pembelajaran sangat menarik.

- c. Bagi peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai wawasan dan pengalaman untuk menyelesaikan persoalan di sekolah dan menjadi fasilitas pengembangan wawasan mengenai media pembelajaran untuk sekolah dasar.



d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diinginkan menjadi rujukan bagi penelitian seterusnya dan sebagai bahan masukan dan pembanding pada peneliti selanjutnya

### **G. Spesifikasi Produk Yang akan dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah suatu media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang berupa pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dikembangkan dari aplikasi yang berupa video, *powerpoint*, tulisan, gambar, animasi, suara serangkaian proses materi gaya di sekitar kita
2. Materi yang ada di dalam media pembelajaran tersebut yakni pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita
3. Media pembelajaran tersebut sangat menarik ketika pembuatan materinya supaya menarik dan tidak mati sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* bisa digunakan ketika pembelajaran daring dan luring
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang telah diciptakan bisa dimanfaatkan kapan dan dimana saja, bermula dari *Youtube*, *Whatsapp*, *Google Drive* dan lain-lain.