

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki arti sebagai upaya sadar dan terencana yang melibatkan bantuan yang disediakan secara sengaja.¹ Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan tujuan utama pendidikan nasional adalah memastikan perkembangan peserta didik menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kreativitas. Penguasaan dalam bidang teknologi merupakan wujud persaingan yang menunjukkan majunya suatu bangsa. Kemajuan teknologi didasari oleh pengetahuan dasar, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA).² Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan belajar secara optimal kepada peserta didik. Namun, banyak guru yang mengakui kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa dalam belajar.³

Pembelajaran IPA perlu dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Pemilihan media yang tepat akan secara maksimal membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam konteks pengajaran, media

¹ La Moma, 'Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi', *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36.1 (2017), 130–139 <<https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.10402>>.

² Anatri Desstya and others, 'Model Pendidikan Paulo Freire, Refleksi Pendidikan Ipa Sd Di Indonesia (Relevansi Model Pendidikan Paulo Freire Dengan Pendidikan IPA Di Sekolah Dasar)', *Profesi Pendidikan Dasar*, 1.1 (2018), 1 <<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.2745>>.

³ M. Taufiq, N. R. Dewi, and A. Widiyatmoko, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science-Edutainment', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3.2 (2014), 140–145 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3113>>.

memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan, menjadi perantara yang efektif dalam proses belajar mengajar.⁴ Guru diharapkan untuk berkreasi dalam memilih alat bantu pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mengandalkan penjelasan lisan tanpa bantuan media pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai hasil penelitian dari Ade wahyu yang menyebabkan siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.⁵

Memahami IPA akan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.⁶ Melalui pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat melaksanakan sikap ilmiah yang ditemukan pada seorang peneliti, seperti kejujuran, keberanian, tanggung jawab, rasa ingin tahu, ketekunan, keterbukaan, kemampuan membedakan opini dan fakta, serta kepedulian terhadap lingkungan. Namun, konsep materi IPA yang luas membuat siswa sulit memahami khususnya pada materi daur hidup hewan.⁷

⁴ Masrinawatie Hukama, Muhifbatul, Laihat, 'Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 149 Palembang', *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 4.1 (2017), 64–73.

⁵ Alice Yeni Vrawati Wote, Mardince Sasingan, and Okvin Elserlis Kitong, 'Efektivitas Penggunaan Model Quantum Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA', *Journal of Education Technology*, 4.2 (2020), 96-102. <<https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.24369>>.

⁶ Ade Ayu Anjelina Putri, Ign Wayan Swatra, and I Made Tegeh, 'Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas III Sd', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1.1 (2018), 21–32.

⁷ Alvin Vikiantika, Ita Kurnia, and Dwi Novia Rachmawati, 'Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5984–5994 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>>.

Kurangnya media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Siswa juga kekurangan motivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang monoton, sehingga merasa bosan selama pembelajaran.⁸

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA. Beberapa studi terdahulu mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui multimedia pembelajaran interaktif⁹, metode pembelajaran team quiz¹⁰, penugasan individu pada mata pelajaran IPA¹¹. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran inovatif. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah menggunakan media audio visual berbasis animasi. Video audio visual berbasis animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.¹² Video audio visual berbasis animasi adalah serangkaian gambar yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai

⁸ Ghullam Hamdu and Lisa Agustina, '* Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12.1 (2011), 25–33.

⁹ Ermawati and Desy Rufaidah, 'Implementation of Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) and PPK (Strengthening of Character Education) in Explanation Text Learning Development of Grade 8th', *Proceedings: The International Conference on Technology, Education, and Science*, 1.1 (2019), 33–48.

¹⁰ I Gusti Agung Sri Parnayathi, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA', *Journal of Education Action Research*, 4.4 (2020), 473–480. <<https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28642>>.

¹¹ A Saputri, 'Motivasi Dan Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendekatan Penugasan Individu Pada Mata Pelajaran IPA', *Skripsi: IAIN Palangka Raya*, 2020 <<http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2986>>.

¹² Firdausy Armansyah, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 224–229 <<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>>.

dengan alur yang telah ditentukan dalam setiap interval waktu.¹³ Objek yang digunakan dalam video animasi meliputi gambar hewan, gambar tumbuhan, dan lain sebagainya. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa, terutama siswa SD.

Video audio visual juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang disampaikan oleh guru dan mengabaikan inti dari materi tersebut.¹⁴ Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat efektif dalam menggunakan animasi dalam pembelajaran, serta mengelola media tersebut agar siswa lebih terfokus pada isi materi dari pada animasinya. Pengembangan media audio visual telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti Gita Permata Puspita¹⁵ mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva, Isdayanti¹⁶ mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis adobe flash, Erwin Putera Permana¹⁷ mengembangkan multimedia interaktif. Tetapi dari penelitian terdahulu belum ditemukan adanya pengembangan media audio visual pada materi daur hidup hewan kelas IV SD. Karena itu, penelitian ini sangat

¹³ Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 9–18 <<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>>.

¹⁴ Wahyullah Alannasir, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Journal of EST*, 2.3 (2016), 81–90.

¹⁵ Yuyun Asnawati, and Sutiah Sutiah, 'Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Journal of Islamic Education*, 9.1 (2023), 64–72 <<https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>>.

¹⁶ Isdayanti, Lukman Nulhakim, and Ahmad Syachruraji, 'Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2020), 390–406.

¹⁷ Erwin Putera Permana and Desy Nourmavita, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal PGSD*, 10.2 (2017), 79–85 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>>.

penting untuk dilakukan. Dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul pengembangan media audio visual pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran:

1. Keterbatasan pengetahuan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.
3. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran, sehingga peserta didik mengalami rasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
4. Kurangnya pemahaman materi dan keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi daur hidup hewan.
5. Kurangnya motivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang monoton, sehingga merasa bosan selama pembelajaran.

Dalam mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti video animasi, dalam pembelajaran IPA. Pengembangan media audio visual juga perlu dilakukan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media berbasis audio visual menggunakan platform Canva untuk menjelaskan materi daur hidup hewan kepada siswa kelas IV di SD?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media berbasis audio visual dengan menggunakan Canva dalam penyampaian materi daur hidup hewan kepada siswa kelas IV di SD?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media berbasis audio visual dengan menggunakan platform Canva pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang tertera, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media audio visual berbasis canva pada mata pelajaran IPA dengan materi daur hidup hewan di kelas IV SD.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis canva yang memenuhi kriteria layak diimplementasikan pada materi daur hidup hewan di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media audio visual berbasis canva pada materi daur hidup hewan kelas IV di SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang pendidikan, terutama dalam memenuhi

standar pendidikan nasional, terutama dalam mata pelajaran IPA, pada materi daur hidup hewan. Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis:

Dari segi teoritis, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat sebagai tambahan pengetahuan dan sumber referensi bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti, terutama terkait penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis:

Dari segi praktis, manfaat penelitian ini antara lain:

a. Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya pada materi daur hidup hewan.

b. Bagi guru

dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang penggunaan sumber pembelajaran yang efektif.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan dan sumbangan pemikiran mengenai sumber belajar