

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan (Negara, (Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UUD N0. 2 Tahun 1989, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3)

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih

banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017: 158- 159). Berdasarkan definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan untuk membimbing peserta didik agar selalu aktif mengembangkan potensi diri melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan, serta menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak, sebagai manusia dan juga masyarakat untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi Media Pembelajaran menurut Hamalik dalam Arsyad (2017, hlm. 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Guru dapat menggunakan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan lingkungan belajar, Pengembangan Media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar online yang tersedia juga merupakan peluang besar untuk memperkaya materi yang disiapkan, tetapi pada kenyataannya guru tidak memanfaatkan teknologi ini secara maksimal, karena rendahnya produktivitas guru dalam memberikan materi dengan lingkungan belajar yang menarik dan berkualitas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi yang ada. Teknologi informasi meliputi komputer,

peralatan kantor elektronik lainnya, peralatan industri, dan telekomunikasi,” seperti dikemukakan Mulyadi (2014: 21).

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 oktober 2023 di kelas IV SDN PERCONTOHAN KABANJAHE , pada proses pembelajaran IPS tentang peninggalan sejarah, penulis menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa yaitu rendahnya minat belajar hal ini dikarenakan kurangnya kemauan dan rendahnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan materi pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi IPS tentang peninggalan sejarah”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Siswa merasa bosan dalam pembelajaran IPS karna media yang kurangmenarik

2. Guru terlalu monoton pada sebuah buku dan cenderung menggunakan metode ceramah
3. Kurangnya keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan berkonsentrai pada batasan tantangan penelitian pengembangan ini seperti yang dijelaskan dibawah ini untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini secara spesifik utuk mencapai tujuan dan sasaran yang diartisipasi:

1. Mengetahui efektifitas media pembelajaran canva dengan tema peninggalan sejarah
2. Mengembangkan media pembelajaran canva pada materi peninggalan sejarah
3. Pengembangan penggunaan media pembelajaran canva tema peninggalan sejarah
4. Mengetahui kelayakan media pembelajaran canva tema peninggalan sejarah

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uruain pada latar belakang adapun rumusan yang disimpulkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran canva mataeri peninggalan sejarah di kelas IV SDN PERCONTOHAN KABANJAHE tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran canva pada materi peninggalan sejarah di kelas IV SDN PERCONTOHAN KABANJAHE tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keperaktisan produk media pembelajaran canva pada materi peninggalan sejarah di kelas IV SDN PERCONTOHAN KABANJAHE tahun ajaran 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran canva yang membuat gambar-gambar peninggalan sejarah
2. Pendidik beserta siswa dipermudah dalam penggunaan media pembelajaran canva yang sudah mudah dimengerti
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami peninggalan sejarah menggunakan media pembelajaran canva .

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media canva terdiri dari laptop, infokus, animasi.

1. Desain dari animasi canva yang ada di laptop mempermudah siswa mengerti tentang materi peninggalan sejarah
2. Media pembelajaran canva yang dikembangkan adalah gambar gambar yang bergerak dan animasi yang menarik perhatian peserta didik
3. Media pembelajaran canva ini memiliki perana penting juga bagi proses pembelajaran pada materi yang diajarkan murid akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan keterkaitan akan hal baru yang dibawakan oleh guru

### 1.7 Manfaat Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi bidang pendidikan dan non pendidikan ada pun manfaat yang diperoleh antara lain adalah:

1. Bagi guru media pembelajaran canva ini dapat dijadikan guru untuk menciptakan suasana belajar yang memiliki daya keaktifan dan ketertarikan serta menambahkan motivasi belajar peserta didik
2. Bagi siswa meningkatkan keaktifan belajar dan pengetahuan dalam proses pembelajaran
3. Bagi peneliti menambah wawasan pengetahuan dan karakteristik media

pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat diharapkan menjadi contoh atau referensi untuk peneliti lainnya dan dapat di perbaiki apa bila ada kekurangan dalam penggunaan media tersebut

4. Bagi sekolah menjadi sebuah penyelesaian masalah dalam memaksimalkan pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah

### 1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media pembelajaran canva ini yang dibuat dan didesain semenarik mungkin seperti gambar yang bagus dan penjelasan tentang materi yang dibuat akan menarik minat peserta didik dalam belajar dan peserta didik mudah memahami dan mengerti sehingga hasil dan minat belajar peserta didik semakin meningkat dalam pembelajaran IPS peninggalan sejarah tersebut.

