

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan secara keseluruhan telah berkembang, terutama dalam hal teknik pembelajaran, karena adanya inovasi dalam teknologi. Pembelajaran tidak lagi sebatas buku dan ceramah. Siswa kini dapat menggunakan media menarik yang menumbuhkan minat. Dalam kurikulum sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Salah satu pokok bahasan IPA kelas IV SD adalah gaya dan gerak. Namun demikian, banyak siswa mengalami tantangan dalam memahami konsep-konsep ini karena konsep-konsep tersebut bersifat abstrak dan memerlukan eksperimen atau suatu bentuk pemahaman yang divisualisasikan. Konsep seperti gaya gesek, gaya gravitasi dan gaya listrik cenderung sulit bagi siswa karena materi tersebut cukup abstrak dan tidak selalu dapat dilihat dalam kehidupan nyata dan seringkali siswa sulit membedakan gaya tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Penelitian ini mampu menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya penggunaan Canva pada pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar. Dengan semakin majunya teknologi dalam kehidupan pendidikan, penelitian ini juga menambah referensi bagaimana media digital dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah.

Penyajian materi IPA melalui integrasi teks, gambar, dan animasi meningkatkan pemahaman siswa SD sebesar 30%. Hal ini karena multimedia memanfaatkan kapasitas memori kerja (*working memory*) secara optimal (Puspitasari., 2020). Dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan teks yang terintegrasi, karena hal ini memanfaatkan kapasitas memori kerja manusia dengan lebih efektif.

Saat ini teknologi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan dan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik adalah Canva. Canva merupakan salah satu alat desain grafis yang memiliki banyak pilihan untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif, mengingat tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda. Melalui Canva, guru dapat menyiapkan video pengajaran yang mengintegrasikan konsep sains seperti gaya dan gerak menggunakan animasi, ilustrasi, teks, dan narasi suara. Misalnya, konsep gaya gesek dapat dianimasikan dengan menunjukkan suatu benda bergerak pada permukaan kasar dan permukaan halus, dan animasi suatu benda jatuh dari ketinggian tertentu dapat digunakan untuk menggambarkan gaya gravitasi.

Seperti yang diutarakan Prahani dkk. (2021) menegaskan bahwa teknologi digital seperti Canva berperan sebagai *cognitive tools* yang membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi visual dan proyek kolaboratif. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Canva juga memungkinkan guru dan siswa bekerja sama untuk membuat proyek pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih inklusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2019) yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai salah satu bentuk teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti gaya dan gerak secara lebih konkrit dan visual.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Cipacing khususnya di kelas IV terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap materi gaya dan gerak masih sangat rendah. Materi gaya gravitasi, gaya gesek, dan gaya listrik biasanya sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga kesulitan membedakan jenis-jenis gaya tersebut. Hal ini disebabkan karena sifat materinya yang abstrak dan tidak dilengkapi dengan pemanfaatan media visual yang memadai. Strategi pembelajaran yang masih berbasis ceramah dan masih terpaku pada buku paket juga berkontribusi

terhadap rendahnya pemahaman siswa. Menurut penelitian yang dilakukan Dewi dan Saputra (2019), metode pembelajaran konvensional seperti ceramah cenderung menjadikan siswa sebagai pembelajar yang pasif dan kurang rasa ingin tahunya, terutama ketika membahas topik-topik abstrak seperti gaya dan gerak. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sebagaimana dikemukakan oleh Rusman (2018) dapat memungkinkan siswa memvisualisasikan ide-ide abstrak sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik.

Dampak dari masalah di atas yaitu akan terjadi miskonsepsi atau kesalahan konsep pada siswa. Kesalahpahaman ini tidak hanya bersifat sementara, namun dapat berlangsung dalam jangka waktu yang sangat lama bahkan sampai mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Jika siswa mempunyai miskonsepsi terhadap konsep-konsep dasar seperti gaya gravitasi, gaya gesek, atau gaya listrik, maka hal ini akan menjadi penghambat kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran. Misalnya, siswa tidak akan dapat memahami mengapa benda jatuh ke tanah atau bagaimana mobil dapat berhenti setelah rem diinjak. Selain itu, miskonsepsi yang salah juga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa kehilangan motivasi belajar karena jika tidak mampu memahami materi dan tidak dijelaskan dengan tepat maka mereka menjadi frustrasi. Pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan menantang berubah menjadi tugas yang membosankan dan menakutkan. Siswa mungkin mulai menghindari pelajaran ini karena mereka merasa materinya terlalu rumit atau tidak relevan dengan kehidupan nyata.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak, maka strategi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan membuat media pembelajaran video berbasis Canva. Media ini diharapkan dapat membuat siswa memahami materi gaya dan gerak secara lebih visual, interaktif, dan menarik. Canva dipilih sebagai platform karena mudah digunakan dan memiliki fitur yang lengkap sehingga memungkinkan terciptanya materi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pratiwi dan Nugroho (2021) menyatakan

bahwa pembelajaran melalui media Canva dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena desainnya menarik dan mudah diakses.

Berdasarkan hasil penelitian Sindi Maulia (2023), Canva merupakan platform yang sangat efektif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis gambar. Aplikasi ini tidak hanya diperkaya dengan berbagai desain yang menarik dan mudah digunakan, namun juga mampu memacu kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Canva menawarkan beragam template untuk semua jenis desain, mulai dari infografis, poster, presentasi, hingga brosur, yang dapat dimodifikasi atau digabungkan sesuai kebutuhan pendidikan untuk memudahkan pengguna dalam mendesain materi pembelajaran.

Namun pada penelitian yang dilakukan oleh Farisia dkk. (2024) ini juga teridentifikasi beberapa kekurangan Canva, seperti bergantung pada koneksi internet yang stabil dan tersedianya berbagai fitur berbayar. Namun, aspek positif Canva dalam mendukung pembelajaran visual dan mendidik kreativitas siswa menjadikannya alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran saat ini. Dengan demikian, Canva dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran di era digitalisasi.

Penelitian ini mempunyai beberapa kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva khususnya pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD. Penelitian-penelitian terdahulu mengenai penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran IPA juga bersifat umum, kurang memperhatikan subjek tertentu. Penelitian ini khusus berfokus pada materi gaya dan gerak, materi ini menjadi tantangan untuk dipelajari bagi siswa SD karena sifatnya yang abstrak sehingga perlu ditangani dengan cara yang lebih interaktif.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA, namun juga secara praktis berkontribusi dalam menghadirkan solusi baru dalam mengatasi hambatan siswa dalam menguasai ide-ide abstrak seperti gaya dan gerak. Harapannya, penelitian ini

dapat menjadi contoh untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis visual untuk materi lain di Sekolah Dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran video berbasis Canva pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD. Adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video berbasis Canva pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis Canva pada materi gaya dan gerak?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi gaya dan gerak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video berbasis Canva?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video yang dapat mengatasi rendahnya pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini secara khusus ialah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video berbasis Canva pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis Canva pada materi gaya dan gerak
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi gaya dan gerak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video berbasis Canva

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan pengembangan media pembelajaran video menggunakan Canva, berharap dapat memberikan kontribusi baik untuk berbagai pihak, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mampu menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya penggunaan Canva pada pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar. Dengan semakin majunya teknologi dalam kehidupan pendidikan, penelitian ini juga menambah referensi bagaimana media digital dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Media pembelajaran video ini memberikan pilihan baru dalam mengajarkan materi khususnya pada gaya dan gerak, dimana terdapat lebih banyak pilihan bagi guru dalam menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik. Guru dapat menghindari proses pembelajaran yang monoton melalui penggunaan media ini.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran video ini akan memungkinkan siswa menghubungkan konsep gaya dan gerak dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, mereka tidak hanya memahami teori namun juga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan contoh penggunaan media pembelajaran digital yang dapat diikuti oleh mata pelajaran lain. Sekolah juga dapat mengembangkan lebih banyak materi berbasis digital apabila hasilnya terbukti efektif. Hal ini akan meningkatkan kualitas pendidikan secara umum.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini juga dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan penggunaan Canva dalam pembelajaran agar dapat ditingkatkan lebih lanjut. Dengan teridentifikasinya kekurangan tersebut, peneliti kemudian dapat merancang model pembelajaran yang lebih efisien dan tepat untuk digunakan dalam kebutuhan pendidikan di masa depan.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memberikan pembatasan ruang lingkup agar pembahasan terarah dan tidak menimbulkan kekeliruan atau meluasnya pembahasan. Adapun ruang lingkup pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas IV SD semester genap tahun ajaran 2024/2025.
2. Penelitian ini terbatas pada materi gaya dan gerak, dan tidak mencakup materi-materi lain dalam IPA.
3. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang menyesuaikan beberapa proses, yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Developement, Implementation, Evaluation*). Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One-group, pretest-posttest design*. Wawancara, tes, dan uji coba produk digunakan dalam pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran.