

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan Revolusi Industri 4.0 telah menegaskan perubahan era, dengan dimulainya era kreatif (Kusumaryono, 2020). Pada era globalisasi saat ini masyarakat dituntut bukan hanya cerdas tetapi juga kreatif yang penuh inisiatif untuk menciptakan ide - ide baru, penemuan dan teknologi baru yang tidak kalah saing dari negara yang sudah maju. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan sikap, pemikiran, dan prilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar peserta didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi menciptakan pengetahuan baru tidak hanya menjadi pencari kerja tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan. Diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi inovatif, kompetitif serta kreatif untuk era revolusi industri saat ini. Hal dapat diterapkan guna mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai penunjang pendidikan yang ideal. Pendidikan ideal dimana lingkungan sekolah yang suportif sehingga karakter anak dapat dibentuk, anak dapat menguasai materi serta kurikulum yang berkembang sesuai zaman. Kurikulum saat ini ialah kurikulum merdeka yang menghadirkan pembelajaran intrakurikuler

beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi.

Dalam hal ini penggunaan media merupakan sarana yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran merupakan koneksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang dapat dari lingkungan belajar juga lingkungan sekitar. Pembelajaran merupakan kegiatan pendidik memberikan bantuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran juga tabiat, selain itu juga pendidik membimbing pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Dengan kata lain pendidik membantu peserta didik belajar dengan baik dan menjadi lebih baik. Saat ini pembelajaran didukung dengan adanya media pembelajaran seperti *Microsoft Powerpoint, Google Slide, Focusky, Powtoon, Quizizz, Uizlet, Canva, dsb.*

Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik Triningsih (2021, h. 129). Canva merupakan alat desain *online* dengan berbagai opsi pengeditan, Aplikasi ini dapat membuat berbagai desain visual juga audio. Dengan hal ini media ini dapat dikatakan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, serta meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik.

Berpikir kreatif menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, mempunyai variasi jawaban, memiliki kemampuan menguasai suatu konsep permasalahan, menyampaikan ide atau gagasan suatu topik

permasalahan. Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang dikembangkan dalam kurikulum saat ini, sehingga berpikir kreatif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar di mana hasil belajar biasanya dipengaruhi pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep pembelajaran serta kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran terutama dalam kurikulum medeka pada mata pelajaran IPAS. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan sehingga fokus yang dicapai bukan hanya seberapa jauh atau banyak cakupan materi yang dipelajari tetapi juga peningkatan kreatifitas peserta didik.

Rendahnya berpikir kreatif dialami di SDN 101768 Tembung pada kelas V yang dimana kurangnya fokus peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung, minat baca juga minat belajar peserta didik tergolong rendah karena tidak ada hal yang memotivasi peserta didik. Peserta didik tidak dapat memberikan gagasan baru dan cenderung diam pada saat pendidik bertanya terutama pada pembelajaran IPAS. Rendahnya berpikir kreatif peserta didik juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah dimana tidak seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pembelajaran IPAS, dapat kita lihat dari tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 101768 Tembung

Mata Pelajaran	KKTP	Peserta Didik	Presentase
IPAS	> 70	6	30%
	= 70	3	15%
	< 70	11	55%
Jumlah		20	100%

Dari hasil observasi yang dilakukan ini ditemukan bahwa buku IPAS untuk kurikulum merdeka saat ini belum tersedia di SD tersebut oleh karena itu peserta didik masih menggunakan BUPENA sebagai acuan dan disesuaikan dengan materi yang ada pada buku IPAS yang mana ketercapian tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka tidak tercapai secara keseluruhan. Bukan hanya buku saja yang tidak lengkap, media pembelajaran juga kurang memadai di kelas V SDN 101768 Tembung, media pembelajaran yang tersedia ialah media sederhana yang biasanya ada di lingkungan sekolah. Media berbasis IT juga jarang diberikan oleh pendidik karena berdasarkan hasil wawancara pendidik kesulitan dalam memasang *infocus* dan juga pendidik belum mengenal betul *website* atau aplikasi pendukung seperti canva dalam pembuatan media ajar.

Hal ini menjadi suatu yang harus segera diatasi, Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dari rendahnya berpikir kreatif yang mempengaruhi hasil belajar ialah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik terutama dalam kurikulum merdeka saat ini yang menuntut penggunaan

IT dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang disediakan adalah menyediakan media yang dikembangkan melalui aplikasi canva.

Berdasarkan latar belakang diatas yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berpengaruh dalam proses pembelajaran . Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung & Faiza (2019, h. 32) canva layak digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang didesain dengan fitur – fitur yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. media ini dapat dikatakan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, serta meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan, pada pembelajaran IPAS ditemukan masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar peserta didik yang mempengaruhi berpikir kreatif peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik yang rendah.
3. Buku IPAS untuk kurikulum merdeka belum tersedia.
4. Media yang disediakan kurang bervariatif .
5. Pendidik belum maksimal dalam penggunaan media berbasis IT.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, peneliti ingin membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas V SD N 101768 Tembung sebanyak 20 siswa.
2. Penelitian berfokus pada pengembangan media berbasis canva guna meningkatkan berpikir kreatif siswa.
3. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS BAB II – Topik A Memakan dan Dimakan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di SD N 101768 Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS pada BAB II Harmoni dan Ekosistem materi Memakan dan Dimakan di SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V pembelajaran IPAS SDN 101768 Tembung T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, yakni:

1. Secara Teoretis

Diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pada pembelajaran IPAS terhadap peserta didik jenjang Sekolah Dasar serta diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara praktis

a) Bagi peserta didik, dalam hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat berdampak positif bagi pembelajaran di kelas serta dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif disertai dengan partisipasi peserta didik dalam

pembelajaran sebagai salah satu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik juga dengan adanya media berbasis canva dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

- b) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan pembelajaran IPAS serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan untuk setiap materi yang disajikan.