

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang kompetitif sangat bergantung pada peran sentral sektor pendidikan. Agar mampu mencetak lulusan yang berdaya saing di kancah internasional, standar pendidikan harus ditingkatkan melalui integrasi teknologi. Seiring dengan pesatnya digitalisasi, teknologi informasi tidak hanya menjadi *trend*, tetapi menjadi instrumen krusial dalam memperbarui mutu instruksional. Hal ini dipertegas oleh Huraerah dkk. (2023) yang mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi komunikasi di ranah edukasi berfungsi sebagai pendorong efektifitas belajar sekaligus memperlebar akses layanan pendidikan. Implementasi teknologi ini sangat krusial dimulai sejak level sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis. Melalui metode yang interaktif, siswa didorong untuk mengasah kecakapan berpikir kritis, kemampuan berinteraksi, serta semangat kolaborasi sebagai fondasi intelektual mereka.

Inovasi media pembelajaran menjadi titik temu antara teknologi dan peningkatan mutu edukasi di sekolah dasar, sebagaimana diungkapkan oleh Kusmiyati dan Tobing (2024). Implementasi teknologi ini bertujuan untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan interaktif. Selain memudahkan siswa dalam mengakses materi yang lebih beragam, penggunaan teknologi juga mengubah pola pengajaran di kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat informasi, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang

mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, mandiri, dan inovatif dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran berbantuan teknologi merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting dalam mendukung kelancaran dan ketercapaian tujuan proses belajar di kelas. Dalam memilih media pembelajaran Berbantuan teknologi, tentunya guru harus memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Dewantara dkk. (2020, h. 16) bahwa memahami keragaman gaya belajar di antara siswa merupakan aspek penting dari kompetensi pedagogis yang harus dimiliki oleh guru. Dengan memahami gaya belajar sebagai bagian dari keunikan setiap individu, guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang lebih efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suatu gagasan atau produk baru yang dapat mendukung perannya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, kesesuaian media berarti bahwa alat yang digunakan harus efektif dan tepat sasaran, disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta selaras dengan perkembangan teknologi. Dalam rangka mengakomodasi perbedaan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang disajikan dalam beragam bentuk, seperti teks, visual, audio, video, dan aktivitas digital yang menarik. Salah satu media berbasis teknologi yang mampu memadukan berbagai format tersebut adalah multimedia pembelajaran interaktif. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran

dengan mendorong pemahaman dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Indrawan dkk. (2020, h.16) yang menyatakan bahwa multimedia memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain penggabungan berbagai jenis media yang dapat menarik minat belajar siswa, adanya interaksi langsung dengan materi, serta kemudahan dalam mengendalikan jalannya kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada 22 Oktober 2024, teridentifikasi sejumlah kendala signifikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Peneliti menemukan bahwa metode pengajaran masih bersifat konvensional dan sangat bergantung pada buku teks, sehingga guru kesulitan menciptakan suasana kelas yang dinamis. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi tidak maksimal. Meski fasilitas teknologi di sekolah sebenarnya tersedia, optimalisasi media digital dalam materi IPAS belum berjalan. Kondisi ini dipertegas melalui hasil wawancara dengan guru kelas V yang mengungkapkan keterbatasan alat peraga di sekolah. Selama ini, guru cenderung mengandalkan modifikasi barang bekas sebagai media alternatif. Tanpa dukungan media yang memadai, antusiasme siswa berkurang, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan membaca. Mengingat karakteristik dan gaya belajar siswa yang beragam, penggunaan inovasi multimedia interaktif menjadi kebutuhan dalam pembelajaran. Namun, hambatan waktu dan manajemen sarana prasarana membuat integrasi teknologi ini belum terealisasi. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan strategis untuk memaksimalkan potensi sumber daya teknologi yang ada guna meningkatkan

kualitas pembelajaran IPAS.

Kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi menjadi salah satu dampak permasalahan yang akan menjadi faktor tidak terpenuhinya kebutuhan belajar siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut didukung dengan perolehan hasil formatif tengah semester pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Formatif Tengah Semester IPAS Siswa Kelas V SDN 104254 Sidodadi Ramunia

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70	Tuntas	12	41%
< 70	Tidak Tuntas	17	59%
Total		29	100%

Sumber: Data Nilai IPAS Kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia

Rendahnya hasil belajar IPAS di kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia terlihat dari rekapitulasi nilai formatif tengah semester. Statistik menunjukkan bahwa 59% siswa (17 orang) tidak mencapai skor KKM yang ditetapkan pada angka 70, sementara sisanya yang berjumlah 12 orang (41%) dinyatakan tuntas. Ketidakcapaian target akademik ini memberikan petunjuk kuat bahwa proses pembelajaran masih kekurangan media pembelajaran digital. Kurangnya pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi menjadi faktor utama di balik lemahnya pemahaman konsep dan hasil ujian siswa.

Pemanfaatan instrumen digital seperti multimedia interaktif *Canva* dapat menjadi strategi untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan efektif. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengejar hasil belajar yang

lebih baik, tetapi juga membangun motivasi dari dalam diri siswa. Hal ini selaras dengan riset yang dilakukan oleh Setiyawan dkk. (2024), di mana integrasi teknologi dipandang sebagai katalisator yang memperkuat pemahaman konsep sekaligus membangkitkan semangat belajar di kalangan siswa. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat diakses dan digunakan melalui perangkat elektronik antara lain *smartphone*, tablet, laptop, serta PC. Namun, multimedia pembelajaran interaktif perlu dibuat melalui aplikasi seperti *Canva*, *Powtoon*, *Articulate Storyline*, *Adobe Captivate*, dan sebagainya agar mendapatkan media yang menarik dan interaktif. Dalam hal ini peneliti memilih *Canva* sebagai aplikasi untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia adalah hasil pengolahan berbagai jenis media dalam format digital, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi, yang dimanfaatkan untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Indrawan dkk, 2020, h. 12).

Menyikapi berbagai kendala yang telah diuraikan, muncul sebuah kebutuhan untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia. Upaya perbaikan tersebut difokuskan pada penyediaan multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”**. Penelitian ini ditujukan sebagai sarana pemecahan masalah yang efektif dalam

meningkatkan efektivitas pengajaran dan perolehan hasil belajar siswa di masa depan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung bersifat monoton serta belum mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran berbasis digital belum dimanfaatkan secara optimal, yang berdampak pada rendahnya daya tarik serta efektivitas proses pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, batasan masalah difokuskan pada pengkajian kualitas produk multimedia interaktif *Canva* dari sisi kelayakan, praktisitas, dan pengaruhnya terhadap efektifitas belajar. Ruang lingkup materi IPAS Kelas V pada Topik C Bab 6 yang bertema "Indonesiaku Kaya Alamnya". Seluruh rangkaian pengambilan data dan implementasi dilakukan di SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia selama Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keterbatasan masalah yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia?
2. Bagaimana kepraktisan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia?
3. Bagaimana keefektifan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia.
2. Untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari multimedia pembelajaran interaktif

berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat dari segi teori dan manfaat dari segi praktik, yang dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan melalui penerapan teknologi dalam bentuk inovasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, sekaligus meningkatkan prestasi belajar dan memotivasi siswa dalam mempelajari IPAS.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif melalui aplikasi *Canva*.

3. Bagi sekolah, pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Canva* diharapkan mendorong perhatian lebih terhadap peningkatan fasilitas dan sarana pendukung proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran sekaligus memperluas pemahaman terkait penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY