

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, kemajuan teknologi mengalami peningkatan yang pesat, yang memiliki dampak yang signifikan pada banyak industri, terutama sektor pendidikan. Efek yang paling nyata dari perkembangan teknologi ini adalah pengaruhnya yang signifikan terhadap aktivitas sehari-hari. Manusia harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk menghadapi tantangan global. Integrasi teknologi dalam bidang pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, produktif, dan menarik bagi siswa. (Unik Hanifah, dkk., 2018, h. 124). Kehadiran teknologi memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, terutama dalam mempermudah akses terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran membutuhkan pemanfaatan teknologi. Teknologi dapat membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih menarik (Iskandar, 2019, h. 22). Media pembelajaran merupakan elemen yang tak terpisahkan dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan siswa dalam proses pengembangan pengetahuan. Pengembangan potensi diri peserta didik akan lebih efektif jika guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan tepat (T. Nurita, 2018, h. 171). Guru dan siswa memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, jadi mereka harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, guru harus mampu menggunakan teknologi untuk mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Alat ini berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan

menggunakan media yang memiliki kemampuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh pendengar. Multimedia interaktif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis bagi siswa, yang pada gilirannya dapat merangsang daya pikir mereka dan memberikan umpan balik untuk pengembangan media pembelajaran (Maharani, 2018, h. 3).

Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran melibatkan pengembangan multimedia dalam proses pendidikan. Pembelajaran multimedia mencakup teks digital, gambar, animasi, video, dan audio. Bahan ajar yang diberikan oleh alat ini terdiri dari narasi dan instruksi yang disusun dalam sistem interaktif yang memiliki stimulus dan respons yang teratur. Menurut penelitian, fitur khusus multimedia yang lebih efektif dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan memenuhi kebutuhan mereka. Karakteristik ini menunjukkan keunggulan multimedia dalam pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai penelitian oleh (Akbar, 2016, h. 124) yang mengindikasikan bahwa media interaktif sangat ideal untuk digunakan dalam proses pendidikan dan siswa sangat menyukainya.

Ikhtiari, (2014, h. 46) Dengan menggabungkan teknologi, kita dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif. Salah satu media yang digunakan untuk pengembangan ini adalah multimedia interaktif. Ini menggabungkan elemen media visual, audio, dan audiovisual secara interaktif dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Materi dan evaluasi yang disajikan melalui media interaktif dirancang secara menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan meningkatkan kemampuan

siswa ini mampu meningkatkan motivasi siswa dan mendapat respon positif dari mereka.

Dengan integrasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ke dalam pendidikan, beragam jenis media berkembang dalam berbagai format dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga seorang guru harus memahami nilai saat memilih dan menggunakan media dalam proses belajar mengajar serta landasannya, dan juga kemampuan serta keterampilan yang cukup untuk memilih media dengan baik. Ina Magdalena, dkk (2021, h. 313) menyatakan bahwa pemanfaatan dalam media pembelajaran akan memudahkan siswa dengan menguasai pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang dirancang untuk memikat minat siswa sehingga mereka tidak cepat merasa bosan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk bersemangat belajar.

Pembelajaran merupakan usaha untuk meningkatkan pemahaman yang kuat terhadap materi pembelajaran. Ayu Reza, dkk., (2022, h. 222) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar memiliki potensi untuk menggali inovasi dari guru dan siswa serta meningkatkan mutu pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan pengembangan inovatif dari para guru. Selain itu, Kurikulum Merdeka Belajar juga mendorong guru untuk menggunakan materi dan metode berkualitas yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi, minat, dan bakat siswa. Sebagai contoh, penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar (SD) menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bertujuan agar siswa mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan

sosial. Pembelajaran IPAS dapat membantu guru meningkatkan profesionalisme. Kemudian supaya media pembelajaran penting agar pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan.

Data hasil belajar siswa juga dikumpulkan pada kelas IV SDN 19 Rantau Utara.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Ulangan Harian siswa kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≤ 70	Belum Tuntas	20 Siswa	66,7 %
2.	≥ 70	Tuntas	10 Siswa	33,3 %
Jumlah			30 Siswa	100%

(Sumber: SDN 19 Rantau Utara)

Dari data yang tercantum dalam tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM lebih rendah daripada jumlah siswa yang telah mencapai KKM, dengan perbandingan 66,7% dibanding 33,3%. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Indah Rezeki Siregar S.Pd., guru wali kelas IV SDN 19 Rantau Utara, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, di mana siswa kesulitan memahami pelajaran guru. Masalah ini terkait dengan keterbatasan media pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas guru masih belum mengaplikasikan materi pembelajaran menggunakan media khususnya pada pembelajaran IPAS, sehingga siswa akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti konsep pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan yang disebutkan, diperlukan Media interaktif adalah cara inovatif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Karena, multimedia interaktif dapat mengatasi hasil belajar yang rendah karena menyediakan beragam cara untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pengalaman Penggunaan multimedia interaktif membuat pengalaman belajar lebih

menarik dan melibatkan siswa, serta memungkinkan penyesuaian terhadap gaya belajar individu. Multimedia interaktif juga meningkatkan retensi informasi dan memperdalam pemahaman materi dengan menggunakan visual, audio, dan interaksi langsung. Multimedia interaktif dianggap cocok untuk materi IPAS karena kemampuannya menggabungkan beberapa media menjadi satu, memungkinkan guru untuk mengembangkan pembelajaran kontekstual yang memberikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan oleh siswa secara bersamaan meningkatkan kemungkinan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Dalam pengembangan multimedia interaktif, berbagai aplikasi dapat digunakan, salah satunya Canva, yang mampu menciptakan produk multimedia interaktif dengan banyak komponen, termasuk teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video. Diharapkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran dan pada gilirannya meningkatkan pencapaian belajar siswa. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas dapat menentukan identifikasi masalah sebagai berikut.:

- a. Pada kegiatan proses pembelajaran, Guru masih menerapkan metode konvensional yang cenderung membosankan dan tidak menarik.
- b. Belum di kembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPAS.

- c. Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan tidak merangsang keaktifan siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi tersebut, peneliti dapat mempersempit fokus permasalahan yang akan diteliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan penelitian lebih terarah dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti akan membatasi cakupan masalah penelitian ini pada “Bagaimana Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024?
- b. Bagaimana praktikalitas terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024?
- c. Bagaimana efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui validitas kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.
- b. Untuk mengetahui praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.
- c. Untuk mengetahui efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun beberapa manfaat pada penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan informasi terkait Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024 .

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta menginspirasi motivasi belajar mereka.

b. Bagi Guru

Agar guru dapat memperluas pengetahuannya dalam menciptakan dan mengaplikasikan media pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memberikan contoh kegiatan berbincian multimedia interaktif menggunakan canva dalam kegiatan pembelajaran kepada siswa dengan melakukan proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan pengembangan berbasis multimedia interaktif menggunakan canva memberikan manfaat bagi sekolah sebagai sumber belajar dan umpan balik untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini meningkatkan pemahaman dan pengalaman peneliti tentang pembuatan multimedia interaktif menggunakan Canva dalam pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.

e. Bagi Lembaga PGSD

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber dan mendukung penelitian lebih lanjut tentang pengembangan multimedia interaktif. Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.