

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu yang sering didengar dalam sebuah kehidupan dan sejak kecilpun sudah menjalani beberapa tahap pendidikan baik formal maupun non formal. Dengan adanya dunia pendidikan masyarakat bisa dapat memajukan kehidupan bangsa dan bisa berfikir lebih kongnitif, afektif dan psikomotor. Menurut undang-undang Sidiknas No. 20 Tahun 2003 bahwa 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.

Tujuan pendidikan adalah melaksanakan kegiatan belajar, sehingga peserta didik mendapatkan bimbingan dan dorongan dari pendidik pada saat mengikuti proses belajar mengajar.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar ada 8 (delapan) bidang studi yang dipelajari, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial atau dikenal juga dengan IPS. Dijenjang pendidikan Sekolah Dasar mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran untuk mengetahui keadaan sosial dan lingkungan sekitar. Menurut Setiawati, dkk (2019: 164) mata pelajaran IPS merupakan perpaduan antar disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Maka dari itu materi IPS berisikan tentang penjelasan-

penjelasan yang dapat mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman serta kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat, sehingga dengan mata pelajaran IPS mampu membekali siswa agar dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Untuk mencapai pembelajaran IPS yang maksimal maka sudah seharusnya pendidik menyiapkan media pembelajaran. Menurut Yuanta (2019:93) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya.

Namun kenyataan dilapangan bahwa guru cenderung tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana yang peneliti temukan melalui observasi selama peneliti melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bahwasanya : peneliti dapat melihat secara langsung media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran masih kurang efektif sehingga banyak peserta didik mengalami ketidak seriusan belajar, peserta didik masih banyak yang bermain-main pada saat jam pelajaran berlangsung, ada yang tidak fokus dalam belajar, ada yang tidur, ada yang memilih untuk berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Kemudian dengan guru kelas V bernama Ibu Yuliana di SD Negeri 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan, diperoleh informasi bahwa : (1) Dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan media gambar, pada media tersebut terdapat beberapa gambar ukuran A4 yang ditempel pada kertas

karton lalu ditempelkan ke papan tulis sebagai media pembelajaran. Kelemahan pada media tersebut gambar yang ditempel masih kurang jelas pada peserta didik yang duduk dibelakang sehingga peserta didik kurang memperhatikan pendidik pada saat menjelaskan pelajaran, (2) media lain yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran cenderung menggunakan gambar yang ada pada buku cetak yang dimiliki peserta didik, (3) Media pembelajaran yang tersedia masih kurang menarik, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran, (4) belum tersedianya media video pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran salah satunya berupa video pembelajaran dengan aplikasi canva. Menurut Hapsari (2021:24) “Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik serta dapat menampilkan gambar dan video sehingga dapat membuat suatu ilustrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video.”

Istilah dari video adalah berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Fadhi (2015:26) “video adalah sebuah teknologi yang dilakukan secara penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, serta perekonstruksian dengan urutan gambar diam dan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.” Dengan adanya video pembelajaran siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi serta penyampaian materi dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik membuat siswa tertarik untuk mendengarkannya.

Ditambah dengan adanya warna yang menarik disertai dengan gambar yang ada pada Aplikasi Canva.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi canva pada KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya untuk memahami pembelajaran dengan baik melalui penggunaan sebuah video yang sudah disediakan. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Canva untuk Kelas V SD Negeri 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan media gambar, pada media tersebut terdapat beberapa gambar ukuran A4 yang ditempel pada kertas karton lalu ditempelkan ke papan tulis sebagai media pembelajaran.
2. Media yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran cenderung hanya menggunakan gambar yang ada pada buku cetak.
3. Media pembelajaran yang tersedia masih kurang menarik, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Belum tersedianya media video pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi.
5. Media yang digunakan oleh pendidik tidak efektif sehingga banyak peserta didik mengalami ketidakseriusan dalam belajar dan peserta didik lebih memilih berbicara dengan teman sebangkunya daripada mendengar pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah serta hasil yang diinginkan tercapai, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi canva untuk kelas V SD pada KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran IPS dengan aplikasi canva untuk kelas V SDN 12 Api-Api KD 3.4 yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran IPS dengan aplikasi canva untuk kelas V SDN 12 Api-Api KD 3.4 yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media video pembelajaran IPS dengan aplikasi canva untuk kelas V SDN 12 Api-Api KD 3.4 yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media video pembelajaran IPS dengan aplikasi canva untuk kelas V SDN 12 Api-Api KD 3.4 yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki Manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik

Supaya dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya pengetahuan dalam suatu permasalahan pada penelitian.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat melakukan proses belajar yang lebih menyenangkan melalui media video yang menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPS untuk kelas V KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang media video yang menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPS serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media video yang menggunakan aplikasi canva dapat menambah media pembelajaran IPS untuk kelas V SD Negeri 12 Api-api Kabupaten Pesisir Selatan.

d. Bagi Peneliti Lain

Pada media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif dan acuan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang berkaitan dengan media video yang menggunakan Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPS.

3. Manfaat Akademik

Untuk mengembangkan wawasan pengetahuan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneliti.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik yaitu video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPS untuk kelas V SD adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Media video pembelajaran dibuat dengan aplikasi canva dengan menggunakan perangkat keras berupa laptop.

2. Mata pelajaran dipakai adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas V SD. Media yang dikembangkan tentang KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian diantaranya: (1) Pembukaan video, berisi judul media, dan materi yang dipelajari (2) Uraian Kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. (3) Materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia (4) Profil peneliti dan penutup.
4. Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia.
5. Ukuran huruf pada media video pembelajarannya yang dibuat dengan aplikasi Canva yaitu pada judul besar ukurannya 45 sedangkan pada penjelasan ukurannya 40. Dan jenis hurufnya yaitu Alegreya Medium.
6. Penyajian media video pembelajaran menggunakan, desain yang menarik, suara (suara peneliti) dan *background* musik.