

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan agen perubahan yang memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir, nilai, dan keterampilan individu yang pada akhirnya mendorong transformasi sosial, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat (Satria dkk., 2025). Pendidikan bukan hanya sekadar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga pewarisan budaya dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya (Yuni dkk., 2025). Karena itu, siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru yang memiliki persiapan matang agar dapat berkembang secara maksimal (Dhinda dkk., 2024). Secara lebih lanjut dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar sangatlah penting. Keberhasilan atau kegagalan tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, proses belajar tersebut akan berjalan optimal apabila didukung oleh kemampuan siswa dalam memahami konsep.

Pemahaman konsep merupakan elemen penting dalam proses belajar, karena dengan memahami suatu konsep, siswa dapat meningkatkan berbagai keterampilan serta potensi mereka melalui materi yang diajarkan (Holifah & Sanoto, 2025). Sejalan dengan itu, dalam konteks pendidikan, pemahaman konsep yang baik juga membantu siswa menguasai materi secara mendalam serta mampu mentransfer pengetahuan tersebut untuk menghadapi berbagai situasi (Nurhangesti & Seruni, 2024). Pemahaman konsep yang kuat membuat siswa mampu menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan konteks nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kemampuan pemahaman konsep itu sangat dibutuhkan dalam berbagai pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran IPAS, karena memiliki nilai penting bagi siswa. Pemahaman pada satu konsep akan mempengaruhi penguasaan konsep-konsep berikutnya dalam pembelajaran IPAS karena konsep-konsep tersebut saling terkait (Evasufi dkk., 2024).

Sebagaimana diketahui materi IPAS pada hakikatnya mengharapkan supaya siswa dapat memahami konsep dengan baik, tetapi juga mampu menerapkan

pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Nadhifah dkk., 2023). Pada struktur kurikulum, salah satu materi IPAS yang diajarkan di kelas IV adalah perkembangbiakan tumbuhan. Perkembangbiakan tumbuhan merupakan elemen dasar yang harus dipahami oleh siswa. Pemahaman konsep mengenai topik tersebut tidak hanya penting bagi pengetahuan akademis tetapi juga bagi penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari serta upaya keberlanjutan lingkungan (Noviana dkk., 2024).

Namun berdasarkan data hasil observasi, pada saat guru mengajukan pertanyaan sederhana terkait bagian bunga beserta fungsinya, cara biji dapat tersebar, atau bagaimana penyerbukan terjadi, 90% siswa tampak kebingungan dan diam tidak mampu memberikan jawaban. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku paket. Menurut Aulia & Abduh, (2022) pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung monoton, hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan menjadi pasif serta dapat mengurangi hasil belajar siswa. Selain itu ditemukan juga data bahwa pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV SDN Maleber itu masih belum optimal, dibuktikan dari data hasil nilai ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 seperti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN Maleber Tahun Ajaran 2025/2026

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	<75	Tidak Tuntas	19	63%
2	≥75	Tuntas	11	37%
Jumlah			30	100%

(Sumber: “Data Dokumentasi Nilai Siswa Kelas IV SDN Maleber Tahun Ajaran 2025/2026”)

Berdasarkan tabel 1.1 diatas jelas terlihat bahwa masih banyak siswa yang nilai IPAS dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), atau dengan kata lain siswa yang nilainya di bawah 75 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya di atas 75. Yakni hanya 37% atau 11 siswa yang tuntas dalam

pembelajaran IPAS, dan 63% atau 19 siswa yang tidak tuntas dari keseluruhan 30 siswa. Terlihat jelas bahwa nilai hasil siswa yang tidak tuntas lebih besar daripada siswa yang tuntas. Hal tersebut sejalan dengan data yang diperoleh dari *Trend in Internasional Mathematic and Science Study* (TIMSS) yang memposisikan Indonesia tergolong rendah (peringkat 35 dari 46 negara) tahun 2015, maka Pemerintah Indonesia kemudian memutuskan tidak menjadi salah satu objek evaluasi TIMSS pada tahun 2019 dan 2023 sembari merumuskan sistem evaluasi (Arfansyah dkk., 2025). Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 standar rata-rata global literasi sains yaitu 485, sedangkan skor rata-rata Indonesia sebesar 383 menduduki peringkat ke 67 dari 81 negara (Firahma & Subekti, 2025).

Rendahnya pemahaman konsep ini diduga dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran dan minimnya penggunaan teknologi untuk memvisualisasikan proses perkembangbiakan tumbuhan. Menurut Wulandari dkk., (2023) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam perkembangan zaman dan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa (Titin dkk., 2023). Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Maleber yang menyampaikan bahwa “*Selama ini hanya pakai buku paket dan mengajak siswa keluar untuk mengamati tumbuhan atau bunga yang ada disekitar sekolah, belum pernah membuat media animasi karena keterbatasan waktu*”.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa guru masih menghadapi keterbatasan dalam menyediakan media yang mampu mendukung penyampaian materi secara maksimal. Maka untuk meningkatkan pemahaman konsep perkembangbiakan tumbuhan, penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *canva* dapat menjadi solusi. Hal ini sejalan dengan teori multimedia yang dikemukakan oleh Mayer bahwa pembelajaran multimedia akan efektif ketika siswa membangun pemahaman dari kombinasi kata-kata dan

gambar yang mereka lihat, seperti teks, ilustrasi, narasi, maupun animasi (Prameswari, 2021). Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika materi disajikan dengan mengintegrasikan teks atau narasi dengan visual yang statis maupun dinamis, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada teks (Nurhatmi, 2025).

Menurut Mayer dan Mareno (2002) animasi merupakan salah satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek, penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Miharja & Lestari, 2021). Media animasi juga sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena materi atau informasi dapat divisualisasikan melalui gambar animasi yang menghidupkan materi. Hal ini diperkuat oleh Lee & Owens yang menyatakan bahwa penggunaan animasi dan efek khusus akan sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik. Visualisasi berupa animasi dinilai lebih mudah diterima, dipahami, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Riyanti & Jarmita, 2021).

Aplikasi *canva* merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi online yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, *canva* memiliki keunggulan yaitu menyediakan beragam fitur menarik, seperti pilihan tema, *template*, dan *font* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan (Sobandi dkk., 2023). Aplikasi *canva* mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, karena aplikasi *canva* memudahkan siswa berimajinasi terhadap materi yang disampaikan guru, mempermudah perancangan desain presentasi agar lebih menarik dan interaktif serta memungkinkan pengguna mengeksplorasi kreativitas melalui berbagai fitur yang tersedia (Taupik & Fitriani, 2021). Sehingga media ini dapat membantu

siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang mudah diamati.

Oleh karena itu, dengan melibatkan siswa kelas IV SDN Maleber dalam penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada materi perkembangbiakan tumbuhan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep mereka. Pemanfaatan media animasi yang menarik diharapkan mampu membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar, membantu siswa membangun pemahaman konsep yang lebih tepat, runtut, dan mudah dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai data yang disajikan di atas dengan keunggulan media *canva* dan diketahui bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* maka perlu dikembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva*. Oleh karena itu peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Maleber”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Terdapat 90% siswa yang tampak kebingungan dan diam tidak mampu memberikan jawaban saat diajukan pertanyaan sederhana mengenai perkembangbiakan tumbuhan.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku paket.
3. Pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV SDN Maleber itu masih belum optimal.
4. Belum dikembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva*.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam, maka peneliti perlu membatasi penelitian yang dilakukan. Maka, batasan masalahnya yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran animasi berbasis *canva*, yang memuat penyajian materi dan *quiz* interaktif sederhana menggunakan fitur *hyperlink* antar *slide*.
2. Produk pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* hanya terbatas pada materi IPAS “Topik C: Perkembangbiakan Tumbuhan”.
3. Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* hanya terbatas pada kelas IV SD Negeri Maleber.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber yang layak.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber yang efektif.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi berupa:

1. Media pembelajaran animasi berbasis *canva* berfungsi sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa kelas IV untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan.
2. Media pembelajaran animasi berbasis *canva* dikembangkan menggunakan *platform canva*, dengan memanfaatkan fitur animasi dan *hyperlink* untuk menyajikan materi dan *quiz*. Media digunakan dengan cara menampilkan slide melalui perangkat IFP (*Interactive Flat Panel*).
3. Media pembelajaran animasi berbasis *canva* didesain dengan tampilan *slide* animasi berisikan materi dan *quiz* interaktif memberikan respon “benar” atau “salah” melalui *hyperlink* antar *slide*, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memperkuat pemahaman konsep materi.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk kedepannya dan juga dapat di jadikan contoh dalam penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan wawasan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva*.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *canva*.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadikan titik ukur untuk pengembangan media pembelajaran ini yaitu antara lain:

1. Media pembelajaran animasi berbasis *canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPAS mengenai perkembangbiakan tumbuhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Dapat membantu mengenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran berbasis *canva* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.