

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman teknologi saat ini, pendidikan sangat penting karena teknologi berkembang sangat pesat salah satunya dalam bidang Pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar dari setiap orang untuk memperbaiki pola pikirnya. Ada berbagai jenis media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media canggih terdiri dari alat elektronik dan non elektronik, dan media yang menggunakan teknologi akan lebih efisien dan efektif (Endang Sawitri, 2019). Dengan pendidikan yang telah berkembang cukup pesat, mudah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, bahkan pengetahuan yang ingin mereka pelajari. Teknologi digunakan dalam pendidikan sebagai alat belajar, serta sebagai bahan untuk mencari dan menghasilkan materi. Oleh karena itu, kemajuan teknologi saat ini menghadirkan tantangan bagi dunia pendidikan di era komputer dan internet saat ini (Aspi, 2022). Selain itu, kurikulum merdeka mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efisien dan efektif (Masfuah, 2022).

Rekomendasi ini mendorong guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami pelajaran (Sulistyarini & Fatonah, 2022; Rahma et al., 2023). Saat ini, sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diterapkan di kelas satu dan empat. Kurikulum merdeka dimulai pada tahun 2022 untuk memperbaiki hilangnya belajar akibat pandemi (Kemendikbud, 2022b).

Hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas V di SD Negeri Kedunguter, Kec. Karangtengah, Kab. Demak pada hari Senin, 18 Maret 2024, SD Negeri Dukun 1, Kec. Karangtengah, Kab. Demak pada hari Selasa, 19 Maret 2024, dan SD Negeri Sampang 2, Kec. Karangtengah, Kab. Demak pada hari Rabu, 20 Maret 2024 menunjukkan bahwa ada masalah terkait penggunaan buku ajar sebagai cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Guru menjelaskan bahwa penggunaan e-modul sangat penting dalam proses belajar mengajar. Selain

berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa, penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Buku paket, yang merupakan sumber media cetak, seringkali menjadi pegangan bagi siswa dan guru. Peserta didik kurang antusias dan tidak memahami proses pembelajaran karena mereka jenuh saat belajar IPAS. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai. Dalam situasi seperti ini, guru harus lebih kreatif dalam mengubah dan mengubah proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ini tertarik untuk membuat bahan ajar baru yang terdiri dari e-modul berbasis *canva* yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS. Kesimpulan dari masalah di atas adalah bahwa jika siswa tidak menggunakan e-modul, mereka akan sampai pada titik jenuh dan tidak memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, siswa akan kurang interaktif dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, membutuhkan sebuah media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa untuk memahami materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Salah satunya dengan menggunakan e-modul berbasis *canva*.

Modul elektronik adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam berbagai format. Menurut Sulis (2020), menyediakan sumber belajar dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan sumber belajar, pengalaman belajar dan wawasan siswa akan meningkat. Ini terjadi karena sumber belajar dapat mendorong siswa untuk belajar karena mereka dapat berinteraksi dengannya. Menurut Kemendikbud (2017), sumber belajar yang baik seharusnya memiliki media yang mudah digunakan, instruksi yang disampaikan mudah dipahami, dan siswa dapat menanggapi dengan mudah. E-modul memiliki fitur interaktif yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Maka dari itu, pengembangan e-modul diperlukan untuk meningkatkan peran guru agar siswa dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Selain pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran guru juga harus menerapkan dan memilih aplikasi yang cocok dengan karakteristik siswa, salah satu aplikasi yang bisa diterapkan adalah *canva*.

Canva adalah alat desain grafis online yang mudah digunakan yang memiliki animasi bergerak dan mampu menyematkan link video secara interaktif (Pemimaizita, 2022). Penggunaan mudahnya dapat membantu guru lebih mudah dan menghemat waktu dalam desain bahan ajar serta memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Ali et al. (2020), yang menyatakan bahwa *Canva* adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Salah satu manfaat dari aplikasi ini adalah kemampuan untuk membuat modul elektronik dengan animasi bergerak yang membuatnya lebih menarik. Selain itu, dengan menambah link video yang dapat digunakan ke dalam modul elektronik, *canva* menjadi pilihan yang tepat untuk pembuatan modul yang lebih interaktif.

Penggunaan e-modul berbasis *canva* didukung oleh, penelitian yang dilakukan oleh Sonia Mariska, (2022) pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa karena materi-materi yang dirangkum dalam e-modul berasal dari berbagai sumber yang relevan dengan kurikulum saat ini. Selain itu, penggunaan aplikasi *canva*, yang memiliki tampilan yang menarik, dapat meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Oktariani Efitri, (2021) e-modul berbasis *canva* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Reta Triyuniar, (2023) produk yang dihasilkan terkategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Alwiah Nur Aulia, (2022) bahan ajar e-modul berbasis *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Puput Putry El Mushan (2023) e-modul Berbasis *canva* Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana di SMKN 40 Jakarta dinyatakan sangat layak dan sangat praktis, serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari paparan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah pengembangan e-modul, penggunaan aplikasi *canva*,

sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini ada yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama, serta materi yang digunakan.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, serta kelima penelitian tersebut terdapat perbedaan topik yang diteliti, dalam penelitian ini mengembangkan e- modul berbasis *canva* pada mata pelajaran IPAS. Peneliti mengangkat judul” Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Sarana dan prasarana yang tersedia kurang dimanfaatkan
2. Bahan ajar yang digunakan hanya buku teks dan modul lembar kerja
3. Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran belum tersedia
4. Belum mengembangkan e-modul berbasis *canva* pada materi rantai makanan dan jarring-jaring makanan mata Pelajaran IPAS.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut.

1. Pengembangan e-modul berbasis *canva* bersifat digital learning berupa aplikasi berbasis *canva*.
2. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur keefektifan e-modul yang diukur berdasarkan komponen validitas materi dan validitas media.
3. Penelitian mengacu pada mata Pelajaran IPAS pada Tingkat Sekolah Dasar kelas V yaitu materi rantai makanan dan jarring-jaring makanan.
4. Belum mengembangkan e-modul berbasis *canva* pada materi rantai makanan dan jarring-jaring makanan pada mata pelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar.
2. Mengembangkan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar.
3. Menganalisis kelayakan desain E-Modul Berbasis *canva* mata pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar.
4. Menganalisis keefektifan desain e-modul berbasis *canva* mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan e-modul *canva* serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan pembelajaran IPAS.

1.6.1 Manfaat Teoritis

E-modul berbasis *canva* dapat dijadikan referensi bagi penelitian lain dan dapat dikembangkan kembali. E-modul berbasis *canva* dapat memperbaiki kualitas Pendidikan, serta sebagai motivasi pengembangan e-modul.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peserta Didik

Pengembangan e-modul berbasis *canva* diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan e-modul berbasis *canva*; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat pada e-modul; meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPAS; membantu siswa untuk berpikir kritis; meningkatkan motivasi siswa; serta siswa dapat belajar secara mandiri

1.6.2.2 Guru

Manfaat pengembangan e-modul berbasis *canva* bagi guru antara lain: memudahkan guru menyampaikan materi dengan bantuan e-modul berbasis *canva*; memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, mandiri, *critical thinking* dan menyenangkan; meningkatkan motivasi belajar IPAS; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

1.6.2.3 Sekolah

Pengembangan e-modul berbasis *canva* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran di sekolah; menambah pengetahuan bagi guru-guru tentang pengembangan media pembelajaran; hasil dari penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil – hasil penelitian yang telah dilakukan guru lain.

1.6.2.4 Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan e-modul berupa e-modul berbasis *canva* yang di dalamnya mengkombinasikan teks, gambar serta video, e-modul ini berisi materi transfer

energi antara makhluk hidup. Rancangan awal pengembangan e-modul berbasis *canva*, ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Rancangan E-modul Berbasis Canva

Halaman	Keterangan
Pada e-modul berbasis <i>canva</i> terdapat petunjuk penggunaan, CP, TP, ATP, materi yang ditunjang dengan gambar dan video, terdapat LKPD, permainan, dan kuis.	
Tampilan Awal	Cover terdapat judul e-modul Petunjuk penggunaan e-modul Capaian Pembelajaran Tujuan Pembelajaran
Tampilan Isi	Materi yang ditunjang dengan gambar dan video Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Permainan
Tampilan Penutup	Biografi Peneliti Glosarium Daftar Pustaka