BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia serta memiliki keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan lingkungan. Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks dan meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain, maka apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara sistematis perlu memahami faktor yang terlibat dalam pendidikan. Komponen yang berada pada sistem pendidikan perlu dikenali secara mendalam agar komponen-komponen tersebut dapat dikembangkan guna mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam menciptakan kehidupan bangsa yang demokratis, terbuka, dan cerdas. Hal tersebut perlu adanya pembaharuan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi sebagai sumber pengembangkan kemampuan dan membentuk bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan memiliki kecerdasan serta memiliki tanggung jawab.

Pendidikan memberikan penekanan pada perubahan dan transformasi, tetapi perlu didukung oleh pengetahuan baru. Pemahaman akan pengetahuan baru hanya didapat melalui pembelajaran di sekolah dengan proses interaksi peserta didik dan sumber belajar, sedangkan perubahan dan transformasi akan terjadi setelah adanya proses pemahaman. Pendidikan akan berhasil apabila mendapatkan dukungan dari proses pembelajaran yang baik melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar. Sumber belajar harus mampu mengkaitkan ilmu

pengetahuan dengan berbagai pemahaman baru sesuai dengan realitas kehidupan yang akan menjadi inspirasi bagi perubahan dan tranformasi.

Pendidikan menjamin keberlangsungan hidup bangsa, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pada kehidupan yang akan datang, manusia dihadapkan oleh berbagai tantangan yang disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menimbulkan globalisasi yang memerlukan sumber daya manusia yang memiliki pemikiran logis, kreatif, dan kritis sehingga mampu memilih dan mengolah informasi yang diterima secara arif. Sumber daya manusia yang diharapkan dapat dibentuk melalui proses pembelajaran di sekolah, karena sekolah menyiapkan generasi yang memiliki kualitas dan kemampuan yang dibutuhkan oleh kehidupan yang akan datang.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru.[1] Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma atau nilai-nilai dengan tujuan untuk menggugah partisipasi agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama antara komunikator dan komunikan.[2] Dalam melihat pencapaian pembelajaran yang efektif melalui proses komunikasi yang berlangsung dan sarana yang digunakan oleh pendidik dalam penyampaian materi. Sarana yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dan membantu efektivitas pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran masa pandemi Covid-19 menyebabkan ketertinggalan pembelajaran *(learning loss)*, sehingga pemerintah merancang merdeka belajar dalam kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka

---

[1] Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas* (Malang: Madani, 2017), h. 4.
[2] Farida, Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. Juni 2015, Volume 6, Nomor 1, h. 26.

menguatkan kemerdekaan guru sebagai pengendali proses pembelajaran, melepaskan tuntutan proses pembelajaran yang tidak melihat perbedaan peserta didik, dan menguatkan hak dan kemampuan peserta didik untuk menentukan proses pembelajaran melalui penetapan tujuan pembelajaran, merefleksikan kemampuan, dan mengambil langkah sesuai tindakan yang digunakan dalam beradaptasi dengan lingkungan serta bertanggung jawab pada keberhasilan. Pembaharuan dalam menggunakan kurikulum dilakukan sebagai upaya penting dalam memulihkan pembelajaran. Kurikulum merdeka dirancang sesuai dengan kemampuan potensi peserta didik sesuai dengan fase perkembangan, sehingga pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan. Selanjutnya, guru dapat mengajar sesuai tahap capaian dan perkembangan karakteristik peserta didik. Selain itu, pembelajaran pada kurikulum merdeka dilakukan melalui kegiatan proyek agar peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi. Pembaharuan pada kurikulum mendapatkan pem-belajaran yang berkualitas, variatif, dan ekspresif serta progresif, sehingga materi yang diajarkan dapat mempengaruhi kebutuhan peserta didik dan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan.

Selain adanya perubahan pada kurikulum pendidikan, ada pula perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam era revolusi 4.0. Kemunculan era revolusi 4.0 melahirkan inovasi pada dunia dan masyarakat agar menyelesaikan permasalahan sosial dan tantangan melalui koneksi keterhubungan antara ruang maya *(cyber space)* dengan ruang nyata *(pshycal space)*. Era revolusi 4.0 memiliki fokus utama terhadap teknologi sebagai komponen penting, sehingga dapat mengakibatkan adanya kecerdasaan buatan *(artificial intelligence)* dalam penerapannya di mana teknologi canggih menekan berbagai bidang yang telah dilakukan oleh tenaga manusia.[3] Hal tersebut memberikan dampak negatif berupa degrasi manusia, sehingga timbul penyempurnaan dengan adanya era *society* 5.0 yang meningkatkan efektifitas kolaborasi teknologi

[3] Windra, Pembelajaran Menyambut Era Society 5.0, 2021, (https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1082/779), h. 363. Diunduh tanggal 18 Agustus 2023.

dengan manusia. *Society* 5.0 *emerged after we went through the industrial revolution* 4.0 *which was considered to have the potential to degrade the role of humans themselves. In Society* 5.0, *humans are the center but still technology based. Society* 5.*0 requires patented breakthroughs in an effort to face the challenges that will be posed by society* 5.0.[4] *Era society* 5.0 sebagai komponen utama dan bukan sebagai *passive component* pada era revolusi 4.0. Pembaharuan pada era ini menghasilkan nilai baru dengan kolaborasi pada sistem, informasi, dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Era *society* 5.0 menuntut manusia untuk lebih cepat menggali informasi dan menciptakan inovasi baru dalam menunjang kelangsungan hidup.

Pendidikan di masa mendatang akan terjadi perubahan paradigma mendasar, yaitu teknologi mempercepat penyaluran ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi mempengaruhi rancangan dan implementasi sistem informasi pendidikan sehingga penggunaan teknologi pada pembelajaran perlu dilakukan. Pemerintah perlu mempersiapkan guru dalam menggunakan teknologi sesuai kondisi yang ada di lingkungan pendidikan dan akusisi teknologi membutuhkan pertimbangan yang matang agar rencana yang sudah dirancang tidak ketinggalan setelah diintegrasikan.

Selanjutnya, pemerintah bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menghadirkan merdeka belajar yang memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik untuk belajar tanpa batasan ruang dan mendorong peserta didik mengusai berbagai ilmu yang berguna untuk memasuki jenjang selanjutnya. Merdeka belajar di era *society* 5.0 dapat mengembangkan *soft skill* yang berkaitan dengan komunikasi, kerja sama, dan kreativitas. Merdeka belajar harus mampu membekali peserta didik bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak harus melalui tatap muka di kelas secara konvensional melainkan pembelajaran dapat dilakukan pada kelas virtual dengan memanfaatkan teknologi. Merdeka belajar menuntut guru untuk menguasai keahlian, kemampuan

---

[4] Nova Jayanti Harahap, The Education In Era Society 5.0. *Jurnal Eduscience*. April 2023, Volume 1, Nomor 1, h. 238.

beradaptasi dengan teknologi, kemampuan memberikan pembelajaran yang variatif, kemampuan kerja sama yang baik, dan profesional dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif melalui optimalisasi penggunaan teknologi sebagai alat bantu dan menanamkan peserta didik dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan zaman dalam bidang teknologi dapat mengakibatkan fenomena kehidupan yang dapat dipelajari sebagai bagian dari khazanah keilmuan. Teknologi saat ini berkembang pesat sehingga perlu adanya penyesuaian dalam bidang pendidikan. Dalam menghadapi fenomena yang berkaitan dengan era *society* 5.0 perlu adanya peran satuan pendidikan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS dapat menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan, karena memiliki tujuan mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, sehingga memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mengembangkan rasa ingin tahu, dapat memecahkan masalah, memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, dapat berkompetisi dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS dapat menjadi pondasi utama, sehingga mampu mengembangkan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku yang sesuai dengan lingkungan. Selain itu, ketika peserta didik mempelajari IPS, peserta didik akan menjadi individu yang peka terhadap masalah sosial di masyarakat, memiliki sikap positif untuk menyeimbangkan kekurangan, dan memiliki cara yang tepat untuk mengatasi masalah yang menimpa dirinya dan masyarakat.

IPS yang dikemas dengan menyenangkan dan menarik, menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, kreatif, kepekaan sosial, kerja sama dalam kelompok, mampu memecahkan masalah, dan berani menyampaikan pendapat akan melahirkan peserta didik yang cerdas, berjiwa sosial, dan berkarakter. Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan teknologi memerlukan kerja sama yang andil dalam meningkatkan kuantitas dan kualitas mata pelajaran IPS di era *society* 5.0. Pembelajaran IPS yang dirancang secara sistematis, komprehensif, dan

terpadu dalam kegiatan belajar mengajar akan memperoleh tujuan, yaitu peserta didik mendapatkan pemahaman yang luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Program IPS yang komprehensif mencakup empat dimensi, yaitu pengetahuan *(knowledge)*, keterampilan *(skills)*, nilai dan sikap *(value and attitudes)*, dan tindakan *(action)*. Apabila proses pembelajaran IPS dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan, maka kualitas sumber daya manusia akan meningkat.

Pada pelaksanaan pembelajaran di era *society* 5.0 terdapat kesenjangan guru dalam memanfaatkan teknologi yang disebabkan oleh kurangnya saluran komunikasi untuk mendapatkan informasi pembelajaran berbasis teknologi dan tidak ada pendampingan untuk memanfaatkan teknologi. Pemerintah perlu melakukan pendampingan dan pelatihan kepada guru, sehingga guru dapat menerapkan inovasi, mengganti sistem lama dengan cara-cara baru, dan menciptakan cara pengajaran yang baru dengan mengedepankan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran di kelas IV SDN Halim 01 Jakarta Timur, peneliti menemukan bahwa guru hanya menggunakan media *PowerPoint* dan video pembelajaran yang bersumber dari Youtube. Selanjutnya, guru memberikan tugas melalui lembar latihan evaluasi dan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta buku selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti meminta izin untuk melihat nilai sumatif tengah semester (STS) tahun 2023/2024 di kelas IV SDN Halim 01 Jakarta Timur, peneliti melihat data nilai sumatif tengah semester (STS) mata pelajaran IPAS bahwa peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah ketentuan minimum dalam materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Halim 01 Jakarta Timur bahwa pada saat ini pembelajaran masih fokus terhadap materi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Guru kelas mengalami kesulitan saat melaksanakan pembelajaran mata

pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, karena materi tersebut cukup banyak, sehingga peserta didik sulit memahami dan mengingat. Selain itu, guru diberikan beban administrasi dari pemerintah, sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar, kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah berupa inFocus, *speaker*, dan Wi-Fi untuk penggunaan media pembelajaran di kelas, dan kurang optimal mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat guru kelas, media pembelajaran belum cukup menunjang pembelajaran dan membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi dan perkembangan peserta didik.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan lima peserta didik kelas IV di SDN Halim 01 Jakarta Timur ditemukan kondisi pembelajaran yang terdapat diskusi kelompok dan tanya jawab di kelas. Peserta didik mengalami kebingungan dengan adanya pembaharuan proses pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka, sehingga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menyatu dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), di mana peserta didik memiliki pandangan bahwa isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial sama dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam. Peserta didik cukup mengetahui tentang kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Namun, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami dan mengingat materi kerajaan-kerajaan Islam, Hindu, dan Buddha di Indonesia dimulai mengenal kerajaan-kerajaan yang menganut agama Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, letak dari masing-masing kerajaan, kehidupan ekonomi dan sosial masing-masing kerajaan, raja-raja yang memimpin masing-masing kerajaan, penyebab keruntuhan dari masing-masing kerajaan, dan peninggalan sejarah dari masing-masing kerajaan. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan, dapat membantu memahami materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, dan dapat diakses dengan mudah

tanpa keterbatasan ruang dan waktu serta sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pada proses pembelajaran perlu menggunakan media yang menekanan peserta didik sebagai subyek belajar agar dalam pelaksanaan pembelajaran bukan hanya guru saja sebagai sumber belajar, melainkan peserta didik juga harus dijadikan sebagai sumber belajar, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Penggunaan media juga dijadikan faktor pendukung di mana guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas, karena media sebagai perantara terjadinya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebuah media dijadikan sebagai pendukung yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media pembalajaran yang tepat dapat merubah situasi kelas, cara berpikir, dan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media harus digunakan secara maksimal agar dapat memberikan respon positif bagi peserta didik dalam menangkap sebuah materi. Penggunaan media pembelajaran pada materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dapat meningkatkan *historical thinking skill* pada peserta didik yang merupakan langkah awal untuk belajar sejarah.

Perubahan yang terjadi dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan menuntut untuk berubah dan melakukan perubahan lainnya. Upaya peningkatan kuantitas, kualitas, efektifitas, dan efisiensi pendidikan selalu dikembangkan oleh pemerintah dan masyarakat. Upaya pengembangan dapat dilakukan melalui teknologi informasi dan komunikasi, interaksi antara pengajar dengan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *unreal time* (waktu tidak

nyata), kemudian peserta didik mendapat bantuan berupa informasi pelengkap bagi materi pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Pembelajaran yang menggunakan teknologi akan memberikan pengaruh signifikan terhadap pembelajaran. Selain teknologi, guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien, maka guru perlu memperhatikan perencanaan pembelajaran dengan baik dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, guru harus memiliki kinerja yang dapat memberikan pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik bagi peserta didik, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran di mana faktor utama berada tekad, kemauan, dan usaha dari guru. Pada proses pembelajaran membutuhkan teknologi untuk dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Namun, terdapat guru yang memiliki kekurangan dalam menguasai perkembangan teknologi, sehingga guru membutuhkan bantuan dari orang lain untuk mempelajari teknologi. Guru harus menyadari bahwa pada kondisi pembelajaran di luar ruang kelas membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan dapat menarik serta menjaga perhatian peserta didik, maka peneliti tertarik dengan mengembangkan media pembelajaran secara *online* agar dapat digunakan oleh peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran secara nyata.

Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education*. Canva *for Education* telah diresmikan oleh pemerintah pada tahun 2022 untuk memberikan suatu inovasi dalam proses pembelajaran pasca pandemi yang berkaitan dengan kurikulum merdeka. Penggunaan Canva *for Education* memerlukan akun belajar.id yang telah tersedia bagi guru dan peserta didik melalui sistem pendataan skala nasional yaitu Dapodik (Data Pokok Pendidikan), sehingga langsung dapat

terhubung dengan sekolah tempat proses pembelajaran. Canva *for Education* dapat dikatakan fleksibel dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan dalam setiap situasi dan kondisi apapun. Selain itu, Canva *for Education* dapat mengasah kreativitas peserta didik untuk belajar melakukan kolaborasi dengan guru untuk mendesain proyek. Peneliti menghadirkan media pembelajaran melalui Canva *for Education* berisi materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang dapat dipahami oleh peserta didik dan dapat membuat isi materi menjadi nyata, sehingga dapat melatih pikiran peserta didik menjadi kritis, kreatif, dan inovatif. Pada media ini tersedia animasi yang menarik, backsound yang dapat membuat peserta didik semangat, dan berisi materi serta latihan soal yang dilengkapi dengan pembahasan. Hasil publikasi Canva *for Education* dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, handphone, dan komputer, sehingga memudahkan bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kawiyah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar" pada tahun 2013 menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III sekolah dasar.[5] Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mahyudin yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI dan BP Fase C-Sekolah Dasar" pada tahun 2023.[6] Persamaan antara penelitian pengembangan tersebut dengan penelitian yang akan digunakan adalah mengembangan Canva pada fitur *presentation* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, perbedaan penelitian pengembangan tersebut dengan penelitian pengembangan ini terletak

---

[5] Zahra Kamila dan Kawiyah, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 1, Nomor 7, h. 81

[6] Ahmad Mahyudin, Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*. Agustus 2023, Volume 3, Nomor 4, h. 174.

pada Canva yang digunakan, yaitu Canva yang sudah terintegrasi dengan akun belajar.id, materi yang disajikan pada penelitian ini berisi materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, dan kelas yang digunakan sebagai tempat penelitian pengembangan ini adalah kelas IV SDN Halim 01 Jakarta Timur.

Penelitian ini sangat perlu dilakukan mengingat masih rendahnya minat belajar peserta didik, rendahnya pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran, dan rendahnya fokus serta keaktifan peserta didik ketika guru menyampaikan materi, sehingga menyebabkan nilai sumatif tengah semester (STS) di bawah ketentuan minimum. Selanjutnya penggunaan media dalam pembelajaran IPAS masih kurang bervariasi, keterbatasan waktu dan kesempatan dalam mendesain, membutuhkan biaya yang cukup banyak, tidak terhubung dengan akun peserta didik yang sudah disediakan oleh pemerintah, kurang inovatif dan kurang dimengerti, Selain itu, guru mengalami kesulitan saat menyampaikan materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mengatas permasalahan pembelajaran di kelas yang mudah di akses dan terintegrasi dengan akun belajar.id yang sudah disediakan oleh pemerintah sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV untuk pembelajaran di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perubahan era kehidupan masyarakat.
2. Perubahan dalam dunia pendidikan, yaitu kurikulum merdeka.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga membutuhkan suatu hal yang dapat digunakan secara sederhana dalam proses pembelajaraan.

4. Peserta didik memiliki pendapat bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang tidak penting dan membosankan.
5. Rendahnya pemahaman, fokus, dan keaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran
6. Peserta didik memiliki kesulitan dalam mengenal kerajaan-kerajaan yang menganut agama Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, letak dari masing-masing kerajaan, kehidupan ekonomi dan sosial masing-masing kerajaan, raja-raja yang memimpin masing-masing kerajaan, penyebab keruntuhan dari masing-masing kerajaan, dan peninggalan sejarah dari masing-masing kerajaan.
7. Peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara efisien dan praktis sesuai dengan kondisi dan situasi dunia pembelajaran.
8. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
9. Perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik dengan Canva *for Education* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, peneliti perlu memberikan batasan masalah untuk memperjelas permasalahan yang ada, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan fokus penelitian, maka masalah penelitian dapat dirumuskan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar?

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva *for Education*.

   Hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.
2. Jenjang Pendidikan

   Pada penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai bentuk kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV sekolah dasar.
3. Muatan Pembelajaran

   Muatan pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini, adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil peneltian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dan guru dalam melakukan pengembangan media

pembelajaran. Guru dan peserta didik mendapatkan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* yang diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan sistem pembelajaran dan peserta didik.

2. Manfaat secara praktis

Beberapa manfaat praktis penelitian ini berdasarkan golongan untuk para pembaca, antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* dapat dimanfaatkan guru sebagai referensi ketika mengajarkan kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, mengembangkan proses pembelajaran yang efektif, prkatis, dan fleksibel serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk turut serta dalam pengembangan teknologi sesuai dengan ranah pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa media Canva *for Education* dapat digunakan guru sebagai referensi ketika mengajarkan materi kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV sekolah dasar sehingga kinerja guru dapat meningkat dan memberikan motivasi kepada guru untuk mengembangkan daya kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan terhubung dengan akun belajar.id yang sudah disediakan oleh pemerintah secara gratis, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik, optimal, dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif yang menarik, kreatif, dan inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik, untuk menambah

khasanah dari perkembangan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Semoga penelitian ini membuat sekolah menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diselesaikan sebagai tugas akhir sebagai syarat kelulusan mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Semoga penelitian yang peneliti lakukan dapat menambah wawasan bagi peneliti dan memperlancar kelulusan peneliti.

e. Penelitian selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *for Education* diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik. Penelitian ini perlu dikembangan dari segi materi, desain, dan kelas.