

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia seperti yang tertuang pada Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa peserta didik diharapkan dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Anwar 2022) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani rohani, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis yang bertanggung jawab

Selama ini pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya dengan memperbarui kurikulum yaitu yang terbaru menerapkan Kurikulum Merdeka. Usaha ini menjelaskan bahwa pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan. Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan harus didukung oleh semua pihak, termasuk para pengelola lembaga pendidikan di tingkat pusat, wilayah sampai pada tingkat sekolah termasuk di kelas (Semiawan, 2002). Esensi Kurikulum Merdeka adalah pendidikan berpatokan pada esensi belajar, untuk mendukung setiap minat dan bakat yang dimiliki

siswa. Tujuan merdeka belajar adalah untuk memitigasi ketertinggalan pembelajaran secara efektif. Ide dari gagasan ini dilandasi oleh esensi kemerdekaan berpikir untuk menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Sudaryanto, dkk. 2020). Oleh karena itu, perlu adanya langkah positif demi mempercepat perkembangan tujuan kurikulum yang sedang berlaku.

Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka Kurikulum memfokuskan kepada materi yang bersifat esensial dan pengembangan karakter siswa. Adapun karakteristik dari kurikulum ini ialah: 1) Kegiatan belajar yang berbasis proyek untuk mengembangkan *soft skills* dan sifat sesuai dengan profil belajar Pancasila. 2) Berfokus pada materi yang bersifat esensial sehingga para siswa banyak mempunyai waktu dalam pembelajaran khususnya numerasi dan literasi. 3) Membuat pembelajaran yang lebih fleksibel bagi pengajar untuk melaksanakan kegiatan belajar yang berdiferensiasi sesuai dengan kesanggupan siswa serta melaksanakan suatu penyesuaian pada konteks dan muatan lokal. Menerapkan kegiatan berbasis proyek dapat dilakukan melalui kegiatan pembiasaan maupun kegiatan belajar berbasis praktik dengan menerapkan pembelajaran profil pelajaran pancasila. (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak mulia, (2) Berkebinekaan global, (3) Bergotong-royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar kritis, dan (6) Kreatif. Penerapan pembelajaran Profil Pancasila ini juga bisa diterapkan dalam setiap mata pelajaran. Penerapan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila begitu penting untuk penguatan karakter siswa (Amir *et al.*, 2021). Namun, faktanya penerapan pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka masih mengalami

beberapa permasalahan. Siswa masih kesulitan menyelesaikan soal-soal IPA dalam bentuk soal cerita, siswa takut bertanya mengenai konsep yang sulit, dan selalu menganggap materi IPA menakutkan (Ariga, S. 2022). Pembelajaran IPA yang diajarkan juga kurang kontekstual dan tidak mampu mengajarkan pembelajaran IPA yang abstrak. Lebih lanjut, masih banyak metode mengajar guru yang masih monoton diakibatkan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan (Kasmawati, 2021:85).

Kegiatan pembelajaran harus lebih menggunakan pendekatan kontekstual dikarenakan pendekatan ini berbantuan media audiovisual yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kontekstual berbantuan media *audiovisual*. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam merancang pembelajaran dan mengimplemtasikan program pembelajaran dikelas. Teknologi pendidikan merupakan penggabungan antara teknologi pembelajaran, teknologi belajar, teknologi perkembangan, teknologi pengelolaan dan teknologi-teknologi lain untuk keperluan pemecahan masalah-masalah pendidikan (Darmawan, 2020)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPA Se-Kabupaten Buleleng menggunakan *google form*, didapatkan hasil bahwa guru selama sudah melakukan kegiatan yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas dengan penuh inovasi menggunakan media. Namun sampai saat ini, guru masih terbatas

menggunakan PPT dalam mengajarkan IPA. Hal ini dirasa memengaruhi minat siswa dalam belajar IPA di kelas. Penggunaan media yang terbatas hanya pada penggunaan PPT yang dapat membuat siswa cenderung bosan dan tidak termotivasi dalam belajar IPA. Pembelajaran IPA menjadi kurang menyenangkan dan siswa menjadi tidak fokus dalam kegiatan belajar di kelas Fauziah, Z., dkk (2022)

Berbagai macam inovasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan media Pemanfaatan media merupakan upaya untuk meningkatkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran pada peserta didik (Hamlika, 1994). Saat ini tersedia berbagai macam media yang dapat dibuat oleh guru menggunakan alat bantu desain pengembangan media. Salah satunya adalah canva link. Canva merupakan salah satu platform desain yang dapat membantu guru membuat desain pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana baru dan meningkatkan minat serta perhatian siswa. Canva dilengkapi dengan banyak template gratis yang dapat digunakan dalam medesain media pembelajaran. Akses multimedia yang digunakan canva juga mudah. Selain itu beberapa fitur kolaborasi online dapat membuat canva menjadi alternatif pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik (Tanjung dan Faiz, 2019). Dengan beberapa keunggulan tersebut, canva merupakan pilihan yang baik untuk dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi ketidaktertarikan siswa dalam belajar. Menurut Rahmatullah

dkk (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual dengan implementasi canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa agar berperan aktif. Namun demikian, beberapa penelitian yang ada, belum sepenuhnya memanfaatkan semua fitur dalam canva.

Sistem pernapasan merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipelajari oleh siswa. Materi ini mencakup semua proses yang ada di dalam tubuh manusia. Oleh karenanya, diperlukan suatu media dalam mempelajari materi ini. Media pembelajaran dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mendalam. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana organ-organ pernapasan bekerja dan mekanisme pernapasan berlangsung. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam eksplorasi materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Media pembelajaran yang digunakan juga dapat memfasilitasi pemahaman yang efektif melalui fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi konsep secara mandiri, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah pernapasan. Hal ini akan membantu siswa menguasai konsep-konsep pernapasan dengan lebih baik, meningkatkan retensi informasi, dan mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan belajar yang lebih kompleks di masa depan (Hadi dkk., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan dilakukan sebuah inovasi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang berjudul” **Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kontekstual pada Materi Sistem Pernafasan untuk Siswa SMP/MTs kelas VII**”. Diharapkan melalui media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar IPA.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPA masih monoton.
2. Siswa masih tidak termotivasi dalam pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media inovatif yang dilakukan oleh guru dan pembelajaran hanya berpusat pada guru.
4. Pendidik belum menggunakan pendekatan kontekstual yang menyebabkan kesulitan siswa dalam belajar IPA.
5. Rendahnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPA karena media pembelajaran dan metode yang monoton.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini mengacu pada identifikasi masalah yaitu kurangnya penggunaan media yang dikembangkan oleh guru sehingga pembelajaran IPA cenderung monoton

dan pendidik belum menggunakan pendekatan kontekstual dan kegiatan pembelajaran IPA. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan amedia pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan?
4. Bagaimana tingkat keterbacaan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan masalah di atas maka tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan?

3. Untuk mengetahui dan menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis tingkat keterbacaan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada materi sistem pernafasan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Secara spesifik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPA dan sebagai sumber informasi peneliti lain yang sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Media *Canva* yang dikembangkan dapat memberikan daya tarik dalam pembelajaran IPA untuk lebih memahami konsep pembelajaran dan siswa dapat belajar lebih semangat.

b) Bagi Sekolah

Media *Canva* yang dikembangkan dapat memberikan motivasi kepada sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran dan lebih memahami konsep pembelajaran.

c) Bagi Guru

Media Canva yang dikembangkan dapat memberikan motivasi kepada pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih memahami konsep pembelajaran, serta siswa dapat belajar lebih semangat.

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat menyelesaikan penelitiannya dengan mengembangkan media pembelajaran yang baik, khususnya pada pembelajaran IPA materi sistem pernafasan.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPA yg dikembangkan mengacu pada pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran kontekstual berbantuan aplikasi *Canva* yang dijalankan dengan computer atau *Cromebook*.
2. Format media disusun berdasarkan prosedur pembuatan media pembelajaran dengan baik yang berisi komponen media pembelajaran sesuai dengan teori.
3. Isi dan media pembelajaran IPA sesuai kebutuhan peserta didik dengan panduan Capaian pembelajaran (CP) serta tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi sistem pernafasan untuk siswa SMP.

4. Media pembelajaran terdiri dari teks dan gambar.
5. Media pembelajaran IPA yang membahas tentang materi sistem pernafasan siswa SMP.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran kontekstual berbantuan *canva* pada pembelajaran IPA dengan materi sistem pernafasan adalah dapat membantu guru menambah motivasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran IPA, saat ini guru masih monoton menggunakan media pembelajaran seperti PPT yang membuat pembelajaran IPA menjadi kurang menarik. Pentingnya pengembangan media berbantuan *canva* ini juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep pembelajaran, siswa dapat belajar mandiri di rumah tanpa adanya batasan waktu, meningkatkan motivasi untuk belajar IPA dan menambah sumber belajar dalam mempelajari materi sistem pernafasan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *canva* dengan materi sistem pernafasan dapat digunakan guru dan siswa dalam belajar IPA.
2. Siswa dapat lebih termotivasi dan semangat untuk memahami konsep pembelajaran, siswa dapat belajar lebih menyenangkan, meningkatkan

rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran IPA pada materi sistem pernafasan.

3. Pengembangan media pembelajaran IPA kontekstual berbantuan *canva* ini dapat digunakan di sekolah dengan fasilitas yang mendukung.

Penelitian ini juga memiliki batasan pengembangan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran IPA ini terbatas pada materi sistem pernafasan SMP/MTs kelas VII.
2. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop dan Dessiminate*. Pengembangan produk hanya dibatasi sampai dengan tahap *develop* (pengembangan).

1.10 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah suatu inovasi dalam cara kita berinteraksi dengan informasi dan konten di *era digital*. Dibandingkan dengan media tradisional yang hanya menawarkan pengalaman pasif, media interaktif mengundang kita untuk terlibat secara aktif, menjelajahi, dan bahkan berkontribusi pada pengalaman tersebut.
2. *Canva* adalah *platform* desain grafis dan komunikasi visual *online* yang dapat digunakan untuk membuat desain dan konten publikasi.