

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak asing lagi dalam kehidupan kita. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan masyarakat. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara mau pun tindakan membimbing. Menurut Menurut Sujana dalam Aida, N., & Gempol (2019:29) mengatakan "Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik" sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka memantapkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Selain itu pendidikan sangat berpengaruh besar dalam kemajuan suatu bangsa dan menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa, di mana negara dengan kualitas pendidikan yang baik menandakan bahwa negara tersebut berhasil

mengelola pendidikan dengan baik di negaranya. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Belajar juga merupakan upaya yang dilakukan manusia untuk mengembangkan kemampuan serta potensi yang tertanam pada diri juga merupakan upaya untuk menambah pengetahuan yang tidak diketahui hingga menjadi tahu. Belajar membuat gugusan baru yang memicu ide-ide terampil dari setiap insan yang menjalaninya maupun yang telah menjalaninya. Sebagai pendidik dan pelaku belajar, gurulah yang dapat mengatur dan mengarahkan apakah pelajaran akan sampai sesuai dengan tujuan yang dimiliki.

Kemajuan teknologi membuat pembaruan yang besar di bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi informasi komunikasi lembaga-lembaga dapat membuat hal-hal baru yang dapat diterapkan agar guru mampu menyampaikan pelajaran dengan memanfaatkan hal tersebut. Penggunaan teknologi informasi tersebut dapat diterapkan melalui proses belajar yang dilakukan di kelas untuk menyampaikan materi pelajaran yang menarik melalui teknologi yang ada saat ini. Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Hal ini bisa menjadi akar sebab dari semakin majunya sistem teknologi yang semakin canggih. Secara bertahap sektor pendidikan sudah mulai merombak sistem-sistem lama menjadi digitalisasi. Hal tersebut bukan tanpa karena teknologi semua menggunakan teknologi. Penggunaan Buku pembelajaran yang ada membuat pembelajaran yang monoton sehingga tidak mencapai minat belajar yang tinggi di dalam kelas. Adanya penyampaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif membuat minat belajar para peserta didik lebih tinggi.

Kegiatan proses belajar mengajar dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pendidikan sedangkan efisiensi dapat dilihat dari kualitas komunikasi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat peserta didik dan mencapai tujuan dimana peserta didik menangkap ilmu pengetahuan yang benar. Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di jaman ini adalah bentuk dari kemajuan yang baik untuk meningkatkan minat peserta didik.

Penyampaian dengan sedikit goresan warna dan tampilan yang lebih menarik akan membuat peserta tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung bagaimana kualitas yang di terima oleh peserta didik dan bagaimana guru menyampaikan materi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada Rabu, 27 September 2023 dari wali kelas IV SD Negeri 065013 Kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Petunjuk arah. Pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, karena Bahasa Indonesia salah satu cabang ilmu pengetahuan yang kerap di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bersosial baik manusia hendak menggunakan kalimat yang baik dalam melakukan komunikasi terhadap lawan bicaranya. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis. Tentu saja pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berperan baik di dalamnya, karena mengandung ilmu pengetahuan yang mengajarkan santun yang baik dalam bersosial.

Selain itu, pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keseharian, karena tanpa disadari selain mengajarkan penggunaan bahasa dan santun yang baik bahasa Indonesia juga mengajarkan beberapa kode atau isyarat yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Seperti yang kita ketahui, manusia terlahir dengan ragam keunikannya dan kekurangan maupun kelebihanannya. Penggunaan isyarat seperti penunjuk jalan, penunjuk arah maupun peraturan lalu lintas merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi petunjuk arah peserta didik sulit dalam membaca isyarat petunjuk arah maupun rambu rambu. Penggunaan media di sekolah belum berkembang atau masih menggunakan buku siswa dan belum memanfaatkan teknologi digital yang semakin canggih.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran dapat dikembangkan melalui aplikasi tertentu yang mendukung kondisi pembelajaran di

kelas. Untuk mengurangi kesulitan belajar maka pentingnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan kemajuan digital. Tujuannya agar memberi dampak yang baik bagi kemajuan peserta didik dalam memahami pembelajaran di kelas. Berbagai permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang diantaranya adalah pada siswa kelas IV kurang praktis dalam penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia yang disebabkan karena guru lebih mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah, menggunakan media pembelajaran dengan mendemonstrasi, dan pada pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung siswa kurang memahami isyarat dalam petunjuk arah dan rambu-rambu sehingga siswa lebih banyak bermain dari pada belajar. Permasalahan dari guru yaitu guru harus memahami setiap karakter peserta didik dalam penyampaian materi guru harus menjelaskan satu persatu, sedangkan waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi sangat terbatas. Kemampuan guru sangat terbatas dalam menyampaikan materi melalui media buku menghadapi karakter peserta didik ada yang mudah memahami ada pula yang kurang mudah untuk memahami materi yang disampaikan melalui metode ceramah melainkan dalam bentuk objek gambar.

Media audio visual sangat berguna bagi peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat diciptakan dengan pengembangan ini, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik secara tidak langsung tergugah untuk menyaksikan media audio visual tersebut. Kelebihan media audio visual yaitu dapat menciptakan minat untuk belajar pada peserta didik, menghemat waktu karena penjelasan ide dengan mudah dan tepat, membantu dan memusatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari pelajaran.

Untuk menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi petunjuk arah, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dikembangkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi

petunjuk arah. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawati, Herawati, dan Widayari (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor peserta didik kelas V MI Al Khoeriyah efektif dengan skor 90.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *Canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Melalui aplikasi *canva* peserta didik semakin tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas karena tampilannya yang menarik. Selain itu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dapat menampilkan materi melalui *link* video, audio, gambar dan penjelasan singkat melalui teks tertulis. Peneliti secara khusus membahas tentang pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus pada materi petunjuk arah. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul dan peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul:

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Petunjuk Arah Kelas IV SD Negeri 065013 Medan"

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru
2. Siswa kelas IV kurang praktis dalam penggunaan Media Pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi Petunjuk arah yang disebabkan karena guru lebih mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah.
3. Pentingnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar tidak terjadi pemahaman yang terlalu luas maka pembatasan masalah adalah Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Materi Petunjuk Arah Kelas IV Di SD Negeri 065013 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan mengenai pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan bahan ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Petunjuk Arah" kelas IV SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024 ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Penutunjuk Arah" kelas IV SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan bahan ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Penunjuk Arah" kelas IV SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Penunjuk Arah" kelas IV SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan, dan sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Serta menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan petunjuk arah dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD di harapkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik serta pemahaman terhadap materi petunjuk arah semakin meningkat karena adanya media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Guru

Guru mendapat wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendorong kreativitas untuk mengembangkan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar siswa khususnya pada materi petunjuk arah yang menarik bagi peserta didik dan mendorong meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam menerapkan pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

