

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan dan perkembangan untuk mewujudkan semua potensi yang ada dalam setiap individu. Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan harus mampu mewujudkan manusia yang seutuhnya, karena pendidikan berfungsi sebagai proses penyadaran terhadap manusia untuk mampu mengenal, mengerti dan memahami relitas kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pada Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses 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, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu berbagai masalah dalam pendidikan baik yang berkaitan dengan kuantitas maupun kualitas memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih. Suksesnya pendidikan di era 4.0 dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu: faktor media pembelajaran, faktor sarana dan prasarana, kurikulum, infratraktur, tenaga pengajar dan kepala sekolah.

Kurikulum yang berlaku pada satuan pendidikan saat ini adalah kurikulum merdeka, di mana kurikulum tersebut proses pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan diferensiasi. Pendekatan diferensiasi adalah pembelajaran yang

memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan individu setiap siswa di kelas. Proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sangat penting dalam merubah perilaku peserta didik, ketika guru hanya memberikan satu bentuk pengetahuan seperti hafalan kepada peserta didik biasanya itu tidak bertahan lama. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung, tenaga pendidik khususnya guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran termasuk diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang disusun secara terstruktur untuk digunakan oleh guru selama proses pembelajaran, sebagai pendukung pembelajaran dengan tujuan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis pada tanggal 19 September 2023 ditemukan bahwa selama proses pembelajaran guru terlihat tidak memanfaatkan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis untuk menyampaikan materi. Kemudian, kegiatan pembelajaran di kelas juga terlihat lebih berpusat pada guru daripada siswa, guru lebih mendominasi seluruh proses pembelajaran sedangkan siswa terlihat pasif sebagai pendengar saja. Padahal penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan/informasi yang ingin disampaikan pada materi yang diajarkan tersebut. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat berperan secara aktif di kelas. Sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2019, h. 10), media pembelajaran

adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa sehingga siswa dapat merangsang perhatian siswa, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan kepada wali kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis yang bernama Ibu Nurmahdalena, S.Pd pada tanggal 19 September 2023 diketahui bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi saat pandemik saja, di masa sekarang guru biasanya hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan peta konsep yang dibuat oleh guru sendiri. Kemudian, diketahui bahwa permasalahan yang sering guru hadapi dalam pembelajaran adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nursyam (2019), bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, diketahui bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi berupa dokumentasi hasil belajar siswa pada UTS siswa kelas IV-B semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan dari 32 siswa terdapat 18 siswa dengan persentase 56,25% memperoleh hasil UTS dibawah KKM dan sisanya 14 siswa dengan persentase 43,37% memperoleh hasil UTS di atas KKM, di mana nilai KKM di SD Negeri 104231 Batang Kuis adalah 70.

Permasalahan di atas menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor penyebab rendahnya nilai siswa di antaranya adalah masih

rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara keseluruhan, hal ini diketahui dari pengamatan peneliti saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, terlihat guru lebih berperan aktif sedangkan siswa dominan mendengarkan saja. Faktor penyebab selanjutnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran IPAS kurang bervariasi dan inovatif, di mana guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja untuk menyampaikan materi. Beragam permasalahan tersebut timbul karena guru dan siswa masih beradaptasi pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pola pembelajaran yang terus mengalami perubahan, senantiasa menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran sehingga dibutuhkan suatu inovasi agar mampu mewujudkan pembelajaran IPAS yang lebih optimal.. Proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi, serta hasil belajar siswa seperti media pembelajaran media *flashcard* berbasis aplikasi canva.

Pemilihan media *Flashcard* berbasis aplikasi canva dikarenakan media *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu berisi kata dan gambar, kelebihan media *Flashcard* ini yaitu praktis, mudah dibawa, mudah diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada *Flashcard* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga akan mempermudah siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan. Sebagaimana Ahmad (2014, h. 108) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Sementara itu, aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan

seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, sehingga dapat mendukung pembuatan media *Flashcard* tersebut.

Pemilihan materi IPAS sebagai materi yang diintegrasikan ke dalam media dikarenakan ditemukan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-B SD Negeri Batang Kuis pada mata pelajaran IPAS. IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi yang terjadi di dalamnya, dan membahas kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu serta interaksinya dengan lingkungan. Tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar peserta didik di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diadakan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, dkk., 2022, h. 1545).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknonogi dan cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis saja untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Proses pembelajaran cenderung berpusat guru dan siswa hanya menjadi pendengar saja selama proses pembelajaran.

3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-B pada Ujian Tengah Semester ganjil mata pelajaran IPAS tahun 2023/2024.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi dalam berbagai hal untuk menjaga agar masalah tidak terlalu luas. Adapun yang menjadi Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis T.A 2023/2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis?
2. Bagaimana praktikalitas dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis?
3. Bagaimana efektifitas dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada

siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis.
2. Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran *flashcard* dengan menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS “Cerita Tentang Daerahku” Topik 1 “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” pada siswa Kelas IV-B SD Negeri 104231 Batang Kuis.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui penggunaan Flashcard berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa sehingga tentunya hasil belajar siswa juga akan meningkat.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif sehingga pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan agar dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang baik dalam aktivitas belajar mengajar di kelas.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan atau wawasan tentang pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran. Meningkatkan pengalaman calon guru dalam melakukan inovasi dan pemanfaatan media dalam pembelajaran sehingga hasil yang dicapai lebih efektif dan efisien.
- e. Bagi peneliti lanjutan, sebagai tambahan referensi yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penguanaan media pembelajaran terutama bentuk flashcard dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.