

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Pembelajaran adalah berbagai kegiatan yang sengaja dirancang guru agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka diperlukan kemampuan mengajar guru dalam menyampaikan materi ataupun mentransfer informasi dengan baik kepada peserta didik. Untuk menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan salah satu perangkat pembelajaran yaitu Media Pembelajaran. Menurut Mashuri dalam batubara (2020, h.4) media dalam pembelajaran merupakan alat penyalur informasi berupa materi pelajaran yang berguna dalam merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa. Maka, selain media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga memudahkan siswa paham dan tertarik terhadap pembelajaran.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran muatan lokal pada kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk mengasah empat keterampilan berbahasa yaitu membaca (reading), menulis (writing), mendengar (listening) dan berbicara (speaking). Dalam menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut diperlukan pemahaman mengenai materi pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dengan menarik untuk peserta didik kelas IV SD. Apabila penyampaian pembelajaran Bahasa Inggris hanya didominasi dengan penyampaian materi secara verbal tanpa penggunaan media, proses pembelajaran Bahasa Inggris akan menjadi membosankan, pasif, tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tersampaikan (Shoffa, dkk. 2020, h.3). Maka, dengan

adanya media pembelajaran suasana pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dan interaksi siswa dengan guru serta lingkungan pembelajaran juga akan terbentuk. Sehingga penting adanya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disaat sekarang ini berbagai jenis media pembelajaran dapat ditemukan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dapat ditemukan yaitu (1) visual. (2) audio. (3) dan audio visual. Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi pada perkembangan media pembelajaran. Inovasi pada media pembelajaran menjadi ciri khas bahwa pendidikan juga ikut berkembang. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan dari teknologi adalah media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

Canva adalah salah satu aplikasi editing video pembelajaran. Keunggulan aplikasi ini adalah menyediakan *templete* konsep video pembelajaran, menyediakan berbagai macam fitur gambar yang kita inginkan serta fitur gambar yang langsung bergerak, selain itu aplikasi *canva* juga memberikan fitur penambah suara dengan berbagai macam suara yang menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai audio pada media pembelajaran. Pada *canva* juga tersedia *templete* slide yang memudahkan kita dalam mengedit visual dari pada video pembelajaran. Pada jurnal penelitian Mita Asmiati Putri & Jusra (2022, h.172) membuktikan bahwa media audio visual berbasis *Canva* mampu menciptakan materi ajar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 058324 Pungai pada 22 September 2023 di kelas IV –B mengenai aktivitas pembelajaran yang

dilakukan oleh guru adalah metode pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan aktivitas pembelajaran dimana guru menuliskan materi ataupun bentuk-bentuk *vocabulary* Bahasa Inggris di papan tulis. Kemudian diinstruksikan ditulis dibuku masing-masing peserta didik. Selanjutnya diakhiri dengan mengasah kemampuan membaca dan berbicara Bahasa Inggris peserta didik dengan konsep mengikuti pengucapan Bahasa Inggris dari guru berdasarkan materi yang telah di tulis dipapan tulis. Penyampain materi yang sifatnya hanya satu arah menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tersampaikan. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat melalui hasil belajar ulangan harian Bahasa Inggris siswa kelas IV-B di SD Negeri 058324 pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV-B

No	KKM	Kriteria	Jumlah siswa	Presentasi
1	< 75	Belum Tuntas	17	77.27
2	>75	Tuntas	5	22.72
			22	100 %

(Sumber : Buku Nilai Guru Kelas IV-A SD Negeri 058324 Pungai)

Berdasarkan tabel diatas maka bisa disimpulkan bahwa jumlah peserta didik kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai berjumlah 22 siswa. Nilai kriteria ketuntasan minimum ulangan harian pada mata pelajaran bahasa inggris adalah 75. Namun, hanya 5 siswa yang tuntas atau sekitar 22.72% dan sebanyak 17 siswa belum tuntas atau sekitar 77.27% . Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang belum memenuhi kriteria kelulusan minimum (KKM) pada pelajaran Bahasa Inggris masih banyak.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber bapak Perdiansyah S.Pd selaku wali kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai adalah guru memang lebih sering menggunakan metode ceramah saat mengajar. Selama

mengajar media yang digunakan guru hanya buku cetak, sesekali menggunakan media visual seperti gambar *power point*. Melalui hasil observasi tersebut, guru perlu memberikan inovasi dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran bahasa Inggris mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas solusi yang tepat adalah guru dapat menggunakan media audio-visual untuk menyampaikan materi pelajaran Bahasa Inggris agar menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Pada jurnal Betty Simanjuntak & Hospital (2020, h.277) mengenai media pembelajaran audio visual berupa animasi pembelajaran menjelaskan bahwa media animasi mampu mengatasi permasalahan penyampaian materi dalam pembelajaran dengan uji coba produk mendapat nilai sebesar 94%. Kerucut pengalaman belajar Dale dalam Nurul (2019, h.592) menyatakan bahwa daya serap mengingat dengan melihat hanya 10%, dengan cara mendengar 30%, dan 50% kombinasi antara melihat dan mendengar. Sehingga pembelajaran menggunakan media audio visual lebih banyak memberikan bantuan belajar terhadap peserta didik.

Pada penelitian ini diharapkan media audio visual dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran siswa dan memberikan output yang baik terhadap hasil belajar siswa. maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa vidio pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media Audio visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A 2023/2024”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ada permasalahan yang ditemukan

dan dianggap penting bagi peneliti untuk dipecahkan. Berikut identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti :

1. Hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SD 058324 Pungai yang masih tergolong rendah.
2. Kurangnya inovasi guru dalam merancang media pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran membosankan.
3. Guru belum pernah menggunakan media vidio pembelajaran berbasis canva.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan maka diperlukan suatu batasan masalah agar penelitian lebih terarah dalam mengatasi permasalahan hasil belajar bahasa Inggris. Maka, batasan masalah pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas Iv Sdn 058324 Pungai T.A 2023/2024”

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas,maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A. 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas media audio visual berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A. 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis canva

untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A. 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang layak untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A. 2023/2024
2. Menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang praktis untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A. 2023/2024
3. Menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 Pungai T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil yang didapat dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media audio visual berbasis *canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menyelesaikan masalah dalam

pembelajaran bahasa Inggris dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media audio visual berbasis canva.

b. Bagi guru

Memberikan inspirasi bagi guru dalam membuat media pembelajaran berupa audio visual berbasis *canva* serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peserta didik

Menambah pengetahuan dan ketertarikan dalam belajar bahasa Inggris guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris.

d. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memecahkan persoalan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 serta menjadi masukan bagi guru untuk semakin meningkatkan kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar