

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era digital ini. Senada dengan hal tersebut, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada seluruh sektor terutama bidang pendidikan. Relevan dengan hal tersebut, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan pada bidang pendidikan merupakan ilmu di bidang informasi dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Anshori, 2017 h.11)

Berdasarkan sistem pendidikan nasional UU No. 23 tahun 2023 pasal 3 tujuan pendidikan memiliki makna yang sangat luas yakni mengoptimalkan potensi siswa agar mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka dari itu, kemajuan pendidikan menimbulkan pengaruh positif terhadap diri sendiri dan lingkungan (UU No. 23 Tahun 2023 Pasal 3).

Media pembelajaran merupakan wadah penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Senada dengan hal tersebut, Hamalik (2021: h.12) berpendapat

bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan Ssiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti, dkk, 2018 h.14)

Proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini mengalami tantangan yang signifikan, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa. Masih banyak guru yang bergantung pada metode tradisional seperti memberikan ceramah, menulis di papan tulis, dan menggunakan buku teks. Dampaknya, murid sering merasa bosan dan kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran. Situasi serupa juga ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 064007 Medan, di mana proses belajar lebih cenderung pasif dan masih minim memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Namun, pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang di dalamnya menyajikan materi berupa teks, audio, video, serta animasi menarik untuk menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran interaktif biasanya disajikan dalam bentuk aplikasi, link, dan bisa diakses oleh pengguna media.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, seperti yang dapat dibuat melalui platform Canva, memberikan kesempatan untuk meningkatkan

mutu pengajaran dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menitik beratkan pada pembuatan media belajar interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Indonesia di kelas II SDN 064007 Medan. Dengan menggunakan media yang menarik dan kreatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami serta mengingat kosakata yang diajarkan. Walaupun teknologi pendidikan terus berkembang, siswa masih menghadapi berbagai tantangan penting dalam proses belajar bahasa. Peserta didik kelas II di SDN 064007 Medan kerap menghadapi tantangan dalam mengingat kosakata bahasa Indonesia, yang dapat mengganggu keterampilan berbahasa mereka. Terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan masalah ini, antara lain kurangnya media pembelajaran yang interaktif, minimnya variasi dalam metode pengajaran, dan terbatasnya akses terhadap sumber belajar digital. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenali dan memahami tantangan ini supaya solusi yang sesuai dapat diterapkan guna meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Media interaktif yang dirancang dengan baik mampu menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menarik, sehingga siswa dapat berpartisipasi dengan lebih aktif dalam proses belajar. Diharapkan bahwa langkah ini bisa mengurangi rasa bosan dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahasa Indonesia. Selanjutnya, pengembangan media yang didukung oleh teknologi ini juga berperan dalam meningkatkan kemampuan digital siswa. Dalam zaman digital saat ini, keterampilan tersebut sangat krusial dan akan bermanfaat bagi siswa dalam melanjutkan pendidikan serta di lingkungan kerja. Oleh karena itu, studi ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media, tetapi juga untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti untuk pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan efisien dalam pengajaran bahasa Indonesia. Dengan kehadiran media interaktif yang terbukti efektif, kurikulum dapat diubah untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, studi ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan media interaktif dalam pengajaran bahasa di tingkat dasar, sehingga dapat membuka peluang untuk penelitian yang lebih detail dalam bidang ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II A di SDN 064007 Medan, ditemukan beberapa permasalahan penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru menyampaikan bahwa proses pembelajaran masih minim pemanfaatan teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Media pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti animasi atau cerita bergambar, masih jarang digunakan. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu menarik minat siswa.

Sekolah sudah memiliki fasilitas pendukung teknologi yang memadai seperti LCD, proyektor, dan laptop. Namun, keberadaan fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Guru mengaku belum mengembangkan media pembelajaran interaktif secara maksimal, baik dari segi konten maupun metode penyajiannya. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Kondisi ini diperkuat dengan data hasil belajar siswa kelas II A SDN 064007

Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas II A SDN 064007 Medan T.A 2024/2025

Kelas	Nilai Kkm = 70	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
II A	≥ 70	Tuntas	10	37,1%
	≤ 70	Tidak Tuntas	14	62,9%
	Jumlah		24	100%

Sumber: guru kelas II A SDN 064007 Medan

Dari data di atas, terlihat bahwa hanya 37,1% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 62,9% siswa masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Tingginya angka ketidakihtulan ini menjadi indikator kuat bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Permasalahan ini menuntut adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam belajar. Media tersebut hendaknya dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Peneliti berinisiatif dalam memberikan solusi berupa produk berupa pengembangan media interaktif atau game menyocokkan gambar menggunakan aplikasi *canva* yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. *canva* adalah *website* untuk membuat media gambar atau animasi yang menarik dan bermanfaat. *Website* ini sudah memiliki gambar latar belakang dan karakter yang sesuai. Menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *canva* membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, yang merupakan sumber belajar yang menarik dan mudah digunakan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas oleh guru yang masih dominan sederhana dan tidak berbasis media interaktif seperti hanya sekedar memberikan materi dan latihan di papan tulis, menempelkan media gambar di papan tulis dan menggunakan benda yang ada disekitar ruang kelas tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif serta tidak adanya sesuatu yang dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas II SDN 064007 Medan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Marpaung & Siagian, 2017 h. 13). Serta mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran tersebut, dengan demikian penelitian bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 064007 Medan “**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di definisikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik.

2. Media pembelajaran jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak memanfaatkan teknologi dengan maksimal.
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak memacu peserta didik untuk aktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti menetapkan batasan-batasan tertentu. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *canva* khusus untuk meningkatkan pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas II SD. Media ini dikembangkan khusus untuk mengukur hasil belajar pada ranah pengetahuan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosakata siswa kelas II A SDN 064007 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif berbantuan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan ?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif berbantuan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan ?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media interaktif berbantuan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran interaktif :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan .
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 064007 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *canva* dan dapat digunakan sebagai dasar atau referensi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang perangkat pembelajaran *canva*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan kosa kata.
- 3) Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan memotivasi sekolah untuk selalu memfasilitasi sarana sebagai penunjang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan menambah wawasan penelitian tentang jenis penelitian pengembangan (*research and development*) khususnya terkait penerapannya dalam pengembangan media pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif dan menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran.