BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara tenaga pendidik dengan peserta didik yang melibatkan interaksi dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan oleh peserta didik dan tenaga pendidik. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi peserta didik bersama pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar dalam membantu peserta didik mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan yang telah ditentukan saat proses pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar peserta didik hakikatnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang beerasal dari pribadi siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu dipengaruhi oleh lingkungan luar seperti tenaga pendidik. Sehingga, seorang tenaga pendidik harus menguasai proses pembelajaran melalui alat pendukung pembelajaran atau media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat dipergunakan dalam membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi serta merangsang peserta didik untuk belajar dengan lebih terfokus.

Selain itu, media pembelajaran mempermudahkan guru dalam berkomunikasi dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat dalam dunia pendidikan, dikarenakan proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar jika tidak diiringi dengan suatu media pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan dan mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut dikarenakan kemajuan teknologi digital saat ini juga mempengaruhi bidang pendidikan, yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi sebagai fasilitas dalam mempelancar suatu proses belajar mengajar, hal ini menjadi rintangan yang harus dihadapi seluruh guru, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk mempelancar proses pembelajaran.

Kenyataan yang diperoleh dilapangan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini di SDN 064739 adalah media pembelajaran berupa gambar yang ditempel atau dipajang didepan kelas atau yang sering disebut dengan media cetak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 4 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas 4a dan 4b yang berjumlah 60 peserta didik, dan kelas yang menjadi pusat pengamatan dari peneliti adalah 4a dimana peneliti mendapatkan hasil pengamatan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung dari awal sampai akhir dalam proses pembelajaran terlihat hanya menggunakan media pembelajaran dengan buku cetak dan menggunakan media pendukung seperti media gambar yang terbuat dari kertas karton dan ditempel didepan kelas. Ketika pembelajaran berlangsung hanya sebagian peserta didik yang membawa buku paket saat mengikuti kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil wawancara yang juga dilakukan dengan guru wali kelas 4b, Ibu Eddy Rosmaini Hutahaean pada tanggal 01 Desember 2021 peneliti memperoleh informasi bahwa dari hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Sedangkan nilai rata-rata ulangan harian kelas 4b dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik, hanya 33,4% yakni 10 peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 66,6% yakni 20 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Penggunaan media pembelajaran dikelas juga masih sangat mini. Selain itu, fokus belajar peserta didik juga menurun hal ini ditunjukkan dengan kurang aktifnya peserta didik dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung,peserta didik juga kebanyakan asyik mengobrol didalam kelasnya. Berikut tabel hasil belajar siswa kelas IV SDN 064973 pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1:

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki ,proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses belajar peserta didik di di SDN 064739 Jl. Bhayangkara. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dengan demikian keingintahuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang daiajarkan oleh guru akan akan meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *Canva* yang dapat membantu peserta didik

untuk lebih memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan tesebut.

Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna dan Andi Tenri Ampa tentang Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* diperoleh skor 82,28 persen dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan peserta didik secara terbatas diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun peserta didik, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pengembangan media berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Canva adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang didalamnya berisikan berbagai macam kegunaan misalnya sebagai pendukung media pembelajaran, presentasi, resum, pamplet, poster ,grafik, brosur, isu grafis , selebaran, spanduk, ijazah, sertifikat, kartu nama, kartu undangan, kartu pos, kartu ucapan terimakasih, label, logo, penanda buku, sampul cd, sampul buku, *wallpaper*, *template*, dekstop foto, gambar kecil *youtube*, cerita instagram dan masih banyak lagi dan dalam penggunaan *canva design* pun memiliki banyak cara

untuk menggunakan situs tersebut dan begitu mudah dalam pembuatan variasi pebelajaran yang banyak jenisnya, dan salah satu media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini penulis membuat media pembelajaran menggunakan *canva design* yang berisikan vidio animasi dan juga soal-soal bebasis teknologi. *Canva* ini juga menyediakan fitur belajar yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pengajar dengan mengandalkan aplikasi *canva* tesebut.

Penggunaan aplikasi *canva* ini sangat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat terfokus ketika belajar sehingga dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar peserta didik lebih terfokus dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan peserta didik menjadi lebih mudah mengingat materi yang akan di ajarkan, oleh karena itu media pembelajaran dengan aplikasi *canva* dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk beraktivitas dan memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan menjadi lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil penjelasan yang telah di jelaskan oleh peneliti di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Tema 7 Subtema 1 dikelas 4 SDN 064973” yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat ditemukan yaitu:

a. Penggunaan media pembelajaran didalam kelas berbasis teknologi masih kurang.
b. Ketuntasan belajar peserta didik masih rendah dikarenakan kurangnya fokus belajar peserta didik ketika pembelajaran.
c. Hasil belajar didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
d. Kurangnya pengembangan media pembelajaran khususnya pada muatan tematik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti menetapkan batasan msalahnya menjadi: "Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 pada kelas 4 SDN 064973 Jl.Bhayangkara, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara T.A 2021/2022".

1.4 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

a. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973 ?

b. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973?
c. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973?

1.5 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

a. Kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973.
b. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973.
c. Efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 dikelas 4 SDN 064973.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik,manfaat yang bersifat teoritis maupun manfaat yang bersifat praktis :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bidang pendidikan sekolah dasar tentang pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran dan sebagai referensi untukpeningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru.

c. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan fokus belajar sebagai upaya memecahkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan reverensi bagi mahasiswa calon tenaga pendidik khususnya bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.