

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam proses kehidupan. Ada dua proses dalam memperoleh pendidikan yaitu jalur formal dan non formal. Pendidikan terstruktur atau yang lebih dikenal dengan sekolah formal ada suatu komponen dalam pembelajaran yang merupakan bagian penting untuk menggapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dinamakan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP adalah desain kegiatan pembelajaran sebagai bentuk dalam menyiapkan kelancaran kegiatan belajar untuk satu atau beberapa kali pertemuan. Salah satu hal penting yang dipersiapkan dalam RPP adalah media ajar yang akan dipakai nantinya. Sebab dalam kegiatan belajar, salah satu elemen penting yang harus dipikirkan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat apapun, baik perangkat lunak ataupun perangkat keras yang digunakan untuk mentransfer materi pelajaran sehingga merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam menemukan konsep yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan salah satu tujuan dari adanya Kurikulum 2013, dimana siswa harus mampu mengkonstruksi dan membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan media ataupun sumber belajar yang ada.

Kurikulum 2013 dalam penerapannya menekankan proses belajar dengan pendekatan yang mengaktifkan siswa serta melatih dalam berfikir kritis dalam menganalisis pembelajaran. Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada pemahaman siswa terhadap pembelajaran namun juga menekankan pada

pembentukan karakter. Sesuai dengan Kompetensi Inti yang telah diberlakukan oleh Kemendikbud. KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukan karakter peserta didik, sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi peserta didik. Maka dari itu kurikulum 2013 mengarahkan pembentukan karakter dan penguasaan kompetensi peserta didik. Untuk mendukung tujuan tersebut guru dapat menggunakan berbagai metode yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk dapat mendukung minat dan hasil belajar siswa.

Minat belajar peserta didik hakikatnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari pribadi siswa, sedangkan faktor eksternal yaitu dipengaruhi oleh lingkungan luar seperti tenaga pendidik. Sehingga, seorang tenaga pendidik harus menguasai proses pembelajaran melalui perangkat pembelajaran yang merupakan alat dalam mendukung proses pembelajaran, agar tujuan dari pembelajaran itu dapat dicapai. Salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Pralisaputri (2016, h.147-148) yang menyatakan bahwa media pendidikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini menuntut pendidik untuk mampu berfikir kritis dalam menciptakan suasana proses belajar yang nyaman dan berkualitas, menciptakan media berbasis teknologi yang efektif dan efisien untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi atau informasi sehingga dapat mendukung dan memaksimalkan proses dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, seorang tenaga pendidik memerlukan media sebagai alat bantu untuk mempermudah mengkomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Seorang tenaga pendidik juga harus mampu menciptakan, memilih, mendesain, dan menampilkan media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Oleh karena 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 memperlancar suatu proses pembelajaran, hal ini menjadi rintangan yang harus dihadapi oleh setiap guru, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk memperlancar proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran yang disediakan sekolah masih terbatas, atau faktor lain yaitu guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pengembangan media.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Senin, 13 Februari 2023 yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 173108 Banuarea yaitu Ibu Esri Hutagalung, S.Pd, diperoleh informasi bahwa yang terjadi dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 173108 Banuarea adalah media pembelajaran konvensional berupa gambar yang ada di dalam buku siswa saja. Selain itu di beberapa pembelajaran guru bahkan tidak menggunakan media,

guru memberikan penjelasan hanya menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan yaitu buku tematik, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat siswa kurang tertarik dalam memperhatikan penjelasan materi pembelajaran dari guru, yang membuat pembelajaran menjadi monoton, siswa juga merasa bosan dan pasif serta penyampaian materi kepada siswa tidak tersampaikan secara optimal sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Ketika guru membuat sesi tanya jawab antara guru dengan peserta didik, peserta didik juga kurang tertarik bertanya dan hanya sebgaiian peserta didik saja yang berperan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 dalam penerepannya menuntut agar tenaga pendidik yang merupakan falisitor pembelajaran dapat memfasilitasi perangkat pendukung pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Keadaan akan kesulitan belajar ini berdampak pada nilai hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 173108 Banuarea yang terdiri dari 17 peserta didik masih dapat dikategorikan rendah dengan Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan siswa tersebut sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Kelas V SD Negeri 173108 Banuarea**

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 75$	Tuntas	7	40%
$< 75$	Tidak Tuntas	10	60%
Jumlah		17	100%

Sumber : Guru Kelas V SD Negeri 173108 Banuarea

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 173108 Banuarea siswa yang nilainya tuntas sebanyak 7 siswa atau sekitar 40% dari 20 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang

atau sekitar 60% dari 17 siswa. Data nilai hasil belajar tersebut dapat membuktikan bahwa lebih dari 50% siswa masih memiliki nilai yang belum tuntas dalam proses pembelajaran. Perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran di SD Negeri 173108 Banuarea, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses pembelajaran peserta didik di SDN 173108 Banuarea. Dengan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang untuk pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V. Salah satu upaya pengembangan media yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang didesain berbasis digital, yaitu media pembelajaran *Booklet* yang didesain menggunakan aplikasi *canva* yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi keadaan tersebut.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Tiurida Intika pada tahun 2018 yang berjudul : “Pengembangan Media *Booklet Science For Kids* Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar” dimana pada uji coba yang ia lakukan dalam penelitiannya siswa memberikan tanggapan positif terhadap media *Booklet* yang ia kembangkan, alasannya karena tampilan *Booklet* yang banyak memberikan penjelasan berupa gambar serta warna-warna yang menarik, sehingga siswa merasa senang dan tertarik ketika menggunakan *Booklet* dalam proses pembelajaran. Adapun media *Booklet* yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah sebuah aplikasi atau alat untuk membuat desain grafis yang memberikan kemudahan kepada penggunanya agar

dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Banyak pilihan desain dan *template* yang tersedia pada situs tersebut dan dapat dengan mudah untuk membuat variasi desain media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *booklet* yang didesain menggunakan *canva*. Penggunaan *Booklet* berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa karena bentuk yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi gambar yang ditampilkan. Dengan adanya media *Booklet* ini materi pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dapat disajikan dengan lebih menarik.

Berdasarkan hal tersebut memotivasi dan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media *Booklet* Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 173108 Banuarea”** yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional.
- 1.2.2 Pembelajaran masih berpusat pada guru.
- 1.2.3 Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- 1.2.4 Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran,

1.2.5 Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran yang dilakukan tidak meluas dan tetap terarah maka penelitian ini dibatasi pada :

- 1.3.1 Peneliti membatasi penelitian dengan pengembangan media *Booklet* berbasis aplikasi *canva*.
- 1.3.2 Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri 173108 Banuarea

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu :

- 1.4.1 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea?
- 1.4.2 Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *Canva* yang dikembangkan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1.5.1 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea.
- 1.5.2 Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis aplikasi *Canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea.

### 1.6 Manfaat Penelitian

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

- 1.6.1 Secara teoretis manfaat dari penelitian ini untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *canva* serta dapat dijadikan bahan *study* lanjutan dan relevansi baru terkait pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *canva*.
- 1.6.2 Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah :
  1. Bagi Pendidik, mempermudah kegiatan belajar mengajar dan sebagai inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai upaya memecahkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar baru.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

