

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini terus mengalami kemajuan, sehingga berbagai perubahan terjadi hampir di seluruh bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Perubahan ini bernilai positif dalam membantu pendidikan untuk mencapai tujuan didalamnya. Untuk itu para pelaku pendidikan dituntut untuk terus berkembang dan berinovasi agar tidak tertinggal. Produk penting dalam pendidikan yang terus berkembang dan berinovasi adalah kurikulum. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum berfungsi sebagai alat dan pedoman pendidikan. Kurikulum di Indonesia turut mengalami pembaharuan seiring dengan berjalannya waktu dan perubahan zaman dari era dahulu hingga era revolusi industri 4.0 seperti sekarang. Mulai tahun ajaran 2022/2023, kurikulum pendidikan Indonesia berubah dari K-13 menjadi Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan kegiatan belajar mengajar yang beraneka ragam yang mana berisi materi yang dibuat lebih maksimal sehingga siswa mempunyai kecukupan jangka waktu untuk memperdalam suatu topik dan memperkuat penguasaan. Dalam Kurikulum Merdeka, pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu yang menjadi pilihan di sekolah dasar. Dalam kurikulum sebelumnya yakni K-13, Bahasa Inggris tidak dimasukkan dalam daftar

pelajaran di sekolah dasar sehingga masih banyak ditemukan sekolah dasar tanpa guru Bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan penurunan kemampuan berbahasa Inggris pada siswa di Indonesia. Menurut Nisa (2020, h. 198), kurang tepat untuk menghilangkan pelajaran Bahasa Inggris di tahap pendidikan dasar karena keterampilan Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk bersaing secara global. Bersamaan dengan itu, Nisa (2020, h. 198) mengatakan penguasaan bahasa asing seperti Bahasa Inggris perlu ditingkatkan terutama bagi peserta didik yang masih berada pada tahap pendidikan dasar hingga menengah. Menurut Wijaya (2015, h. 121) ada empat keterampilan utama yang diperlukan dalam belajar Bahasa Inggris yaitu: berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), mendengar (*listening*), dan menulis (*writing*).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru Bahasa Inggris kelas V di SDN 105288 Sei Rotan, diperoleh informasi bahwa ada beberapa masalah dalam kegiatan belajar mengajar antara lain: Pertama, siswa masih kurang untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Kedua, guru tidak memahami jenis-jenis dan cara pembuatan bahan ajar, serta tidak cukup waktu dan materi sehingga guru dan siswa hanya menggunakan buku LKS sebagai patokan sumber belajar. Buku LKS digunakan karena belum tersedia buku cetak kurikulum merdeka khusus mata pelajaran Bahasa Inggris. Buku LKS yang digunakan materi didalamnya kurang detail serta dalam penyajiannya tidak berwarna dan minim gambar-gambar yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Ketiga, guru jarang menggunakan media dan metode dalam mengajar yang digunakan kurang bervariasi.

Dari permasalahan yang ditemukan peneliti di kelas V SDN 105288 Sei Rotan, dapat ditarik simpulan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih kurang. Upaya yang mampu dibuat demi menangani kendala tersebut tersebut salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi. Sebagaimana Husaini (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi merupakan sebuah cara yang bisa digunakan dalam menangani kendala dalam bidang pendidikan. Selain itu, menurut Wilujeng (2021) pemanfaatan teknologi sebagai sumber pembelajaran, sumber informasi-informasi penting, dan menyusunnya menjadi materi pembelajaran yang berguna dalam bidang pendidikan. Magdalena, dkk. (2020), mengatakan bahwa bahan ajar yang mampu memberi motivasi kepada siswa serta mampu mengikuti perkembangan zaman merupakan bahan ajar yang baik. Menurut Anita, dkk. (2022) salah satu bentuk dari menyesuaikan perkembangan zaman terutama di era 4.0 ialah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik. Salah satu contoh bahan ajar berbentuk elektronik adalah e-modul.

E-modul sejatinya yaitu modul cetak yang terkemas dalam format elektronik atau digital. E-modul dapat dikembangkan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar e-modul memerlukan perangkat elektronik yang dapat memperlihatkan gambar, teks, audio, animasi, dan video dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Purnamasari (2020), e-modul adalah bahan ajar yang tersaji dalam bentuk digital yang disusun secara berurutan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan di dalamnya terdapat *link-link* terarah yang terhubung sehingga siswa dapat terlihat aktif dalam kegiatan belajar. Bahan ajar e-modul bermanfaat dalam memudahkan peserta didik untuk belajar secara individu

dari rumah dengan lebih menyenangkan. Bersamaan dengan itu, Wilujeng (2021, h. 264) mengatakan E-Modul sebagai bahan ajar yang berisi *link*, gambar, dan video yang disajikan sebagai pendukung untuk membantu penjelasan materi agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan akses yang mudah sudah cukup memenuhi standar.

Satu diantara bahan ajar yang baru dan menarik berbasis teknologi adalah *Canva*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Putri dan Erita pada tahun 2023 terkait dengan pengembangan e-modul berbasis *Canva*, mendapatkan hasil bahwa penggunaan *Canva* sangat layak sebagai bahan ajar e-modul dibuktikan dengan semua penilaian produk dari validator memperoleh persentase validitas rata-rata 93,43% berkategori sangat layak. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fitri dan Ariani pada tahun 2023, mendapatkan hasil validasi secara keseluruhan memperoleh persentase 93,25% dengan kategori sangat valid.

Canva adalah salah satu program *design online* yang memiliki beraneka macam templat *design* yang bisa digunakan dalam pembuatan bahan ajar. *Canva* dapat diakses melalui situs web maupun aplikasi. Menurut Triningsih (2021, h. 130), *Canva* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi dengan *skill*, kreativitas dan manfaat-manfaat lain. Kelebihan dari aplikasi *Canva* yaitu dapat membantu guru dalam pembuatan media atau bahan ajar yang dapat menambah semangat belajar peserta didik dengan penggunaannya yang mudah seperti dalam menambahkan teks, gambar, animasi, grafik, video, audio, *link*, serta pilihan *template* yang banyak sehingga dalam mendesain menjadi lebih efisien dengan hanya memerlukan sedikit waktu, jenis

penyimpanan yang disediakan juga beragam, dapat diakses dengan laptop atau pc maupun *smartphone*, dapat dibuat dengan berkolaborasi, dapat menambah kreativitas. Bersamaan dengan itu, menurut Wilujeng (2021, h. 264) aplikasi *Canva* memiliki berbagai tema yang sesuai dengan jenis isi materi untuk diajarkan, menyediakan fitur teks, gambar, gif, video, audio, sematkan *link*, *gdrive*, *youtube*, dan QR, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengembangkan e-modul yang menarik.

Dari paparan permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan metode R&D (*Research and Development*) dengan judul "Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SDN 105288 Sei Rotan T.A. 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut:

1. Guru hanya berpatok pada buku cetak LKS pada proses pembelajaran.
2. Guru kurang memahami jenis-jenis dan cara pembuatan bahan ajar elektronik.
3. Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum inovatif dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa permasalahan yang muncul di atas ialah masalah yang kompleks dan cukup luas. Oleh karena itu, supaya penelitian menjadi terfokus dan sesuai

dengan capaian tujuannya, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada "Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Keterampilan *Reading* Materi Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* Kelas V di SDN 105288 Sei Rotan T.A. 2023/2024".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan?
2. Bagaimanakah kepraktisan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan?
3. Bagaimanakah keefektifan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan.

2. Untuk mengetahui kepraktisan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan.
3. Untuk mengetahui keefektifan e-modul berbasis *Canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan *reading* Unit 8 *The Girrafe is Taller Than The Deer* kelas V di SDN 105288 Sei Rotan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat dari segi teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi atau acuan dalam melaksanakan penelitian yang serupa, serta bagi yang tertarik melakukan penelitian selanjutnya tentang pengembangan E-Modul berbasis *Canva*.
 - b. Memberikan bukti empiris mengenai keefektifan E-Modul berbasis *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar demi meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan dalam mengembangkan dan menerapkan Kurikulum Merdeka.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan lebih menarik dengan memanfaatkan E-Modul berbasis *Canva* sehingga pembelajaran menjadi efektif.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi standar yang sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan adanya penelitian

ini diharapkan pembelajaran tidak lagi bergantung pada sumber teks yang susah untuk diakses.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif bagi sekolah dan mampu meningkatkan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menjadi pengalaman baru dalam mengembangkan E-Modul berbasis *Canva* pembelajaran Bahasa Inggris sebagai persiapan ketika berada di lapangan pekerjaan mengajar nanti.

