

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang mempunyai keistimewaan untuk mendapatkan dan berkeinginan untuk terus membina dalam pendidikan. Pada dasarnya, manusia dalam menjalani kehidupannya tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, karena pendidikan dapat berjalan berdasarkan naluri manusia itu sendiri (Rahman et al., 2022).

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam perkembangan kehidupan remaja, karena pendidikan dapat mengarahkan semua sifat alami anak, sehingga mereka dapat mencapai rasa aman dan bahagia dalam hidupnya sebagai manusia dan warga negara. Latihan pembelajaran strategis umumnya akan lebih banyak diterapkan pada siswa, sedangkan latihan pendidikan sering kali lebih dominan pada pendidik. Keaktifan siswa merupakan komponen penting dalam kemajuan pengalaman pendidikan, karena dengan asumsi bahwa siswa bersifat dinamis dalam pengalaman pendidikan, maka mereka akan lebih cepat memahami persoalan-persoalan yang mereka hadapi dalam pengalaman yang berkembang. (Rahman et al., 2022)

Upaya yang dilakukan untuk membantu kemajuan pendidikan di Indonesia adalah memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu strategi yang digunakan dalam latihan mendidik dan belajar (Rizkyani & Amelia, 2020), maksudnya adalah untuk memperkuat rancangan pembelajaran

sehingga dapat menunjang kemajuan pendidikan dan pengalaman pendidikan yang telah diselesaikan, sehingga pengalaman pengajaran dan pendidikan berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan normal. Penggunaan media pembelajaran intuitif adalah salah satu caranya (Handini et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dan suara dapat mengirimkan pesan atau data dari guru kepada siswa. Korespondensi dinamis dua arah antara multimedia dan siswa ini diharapkan dapat mempermudah proses belajar di kelas. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses kegiatan belajar yang paling umum dilakukan di kelas. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru hendaknya mengetahui tentang pengawasan media pembelajaran baik sebagai alat dalam pengalaman pendidikan maupun sebagai alat bantu sehingga substansi materi ilustrasi dapat tersampaikan dengan jelas, baik, dan efektif dipahami oleh siswa. seperti yang diharapkan. (Junaidi, 2019)

Pemanfaatan media selama waktu yang dihabiskan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran berarti membantu mengatasi berbagai macam hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, baik hambatan mental, alamiah, nyata, atau sosial. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan seperti menjelaskan tampilan pesan, mengatasi keterbatasan ruang, menaklukkan sifat terpendam siswa. Abad ke-21 adalah periode terkomputerisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi data. Maka dari itu kita harus merencanakan siswa untuk menyesuaikan diri dengan dorongan dalam inovasi informasi dan data (Mutmainah, 2019).

Hal ini bertujuan untuk adanya perubahan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di era digital saat ini. Penggunaan media memberikan pengaruh yang besar terhadap keaktifan dan keberhasilan tiap siswa dan guru juga lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah ditentukan.

Menurut hasil wawancara terhadap guru kelas II di SD Negeri Slarang 01 yang dilaksanakan pada tanggal 7 April 2023 yang berada pada pertanyaan nomor 1 lampiran 2 halaman 78 beliau menjelaskan bahwa “metode yang biasa saya gunakan dalam kegiatan belajar yaitu ceramah, nyanyian untuk mengingat, tugas dan saya tidak menggunakan media fisik”. Guru hanya mengacu pada buku pegangan guru dan menggunakan nyanyian satuan berat, satuan waktu, dan satuan panjang untuk mengingat. Selain itu beberapa siswa juga kurang minat untuk mendengarkan saat proses pembelajaran dilakukan. Oleh sebab itu, ada beberapa siswa yang mengalami ketertinggalan dalam pemahaman materi satuan panjang, berat, dan waktu. Penulis juga melakukan wawancara dengan wali kelas II SDN Sidanegara 06 Cilacap Tengah hasil wawancara yang berada lampiran 3 halaman 79 pertanyaan nomor 2 beliau menyatakan bahwa ”guru lumayan kesulitan dalam menanamkan konsep tentang pemahaman materi ke siswa, karena kemampuan anak itu berbeda-beda”. Selanjutnya pada pertanyaan nomor 3 beliau juga memaparkan bahwa “model pembelajaran dan inovasi dalam pembuatan media juga harus dibuat menarik, apabila menarik peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajarnya.”

Kurangnya motivasi untuk maju juga berdampak pada proses pendidikan dan pembelajaran. Berdasar pada penelitian yang telah dilakukan oleh Kairani, dkk, menyatakan bahwa media yang dilengkapi dengan gambar dan *outline* untuk menggerakkan siswa agar lebih tertarik pada pelajaran matematika dan memahami konsep satuan berat dipandang sebagai media yang menarik. Mengingat masih kurangnya nilai siswa pada KD 3.6, dari 30 siswa, hanya 12 siswa yang sudah mencapai KKM dan 18 siswa tidak mencapai KKM. Menurut penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kurangnya motivasi siswa dalam menyukai pelajaran matematika khususnya materi satuan panjang, berat, dan waktu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Saat memiliki motivasi untuk belajar tentunya siswa juga mempunyai ketertarikan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dan tentunya akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kebanyakan siswa lebih tertarik terhadap kegiatan belajar yang tidak menampilkan narasi saja, akan tetapi bisa dikolaborasikan juga dengan gambar atau video animasi pembelajaran yang akan membuat siswa lebih gampang dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik ialah *Canva*. Seperti pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh FN Miftahul Janah, dkk, mengemukakan bahwa media *Canva* juga dapat bekerja sama dengan siswa dalam memahami topik konseptual karena aplikasi tersebut bisa menampilkan berbagai keaktifan, suara, gambar, video, teks dan ilustrasi serta komponen menarik lainnya sesuai kebutuhan presentasi yang ideal sehingga bisa membuat siswa fokus pada contoh mengingat penampilannya

yang menarik. Dari penjelasan di atas membuat peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Menurut informasi yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, pengembangan media *interaktif* berbasis *Canva* perlu dilakukan di SD Negeri Slarang 01. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media *interaktif* berbasis *Canva* untuk membantu siswa kelas II dalam memahami materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu.

Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru dapat memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman yang diinginkan. Teknologi yang biasa dimanfaatkan adalah teknologi komputer dengan mengembangkan media *video interaktif*. *Video interaktif* merupakan strategi pencitraan berbasis media umum yang menyambut orang banyak sebagai klien, pemilik, dan anggota dinamis dalam media yang dikemas secara artistik sehingga dapat membantu pendidik dalam latihan pembelajaran. (Putri, 2019).

Aplikasi yang dapat diintegrasikan dalam *video interaktif* untuk membuat media pembelajaran lebih menarik salah satunya yaitu *Canva*. Fitur yang disajikan ada berbagai macam *template desain* sesuai kebutuhan, elemen, gambar dan lain sebagainya. *Canva* merupakan satu contoh yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran secara digital. *Canva* untuk pengajaran adalah elemen tambahan yang dapat diperoleh dari *Canva*, yaitu pembelajaran yang intuitif dan mendalam, dan pengalaman pendidikan pada

dasarnya dapat dilakukan. Hal ini memungkinkan kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan proses pembelajaran dengan meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui penggunaan aplikasi berbasis *Canva* karena aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang sudah menyediakan berbagai fitur lengkap dan mudah digunakan sehingga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan penjabaran yang sudah dijelaskan maka dari itu peneliti ingin membuat penelitian dengan judul sebagai berikut :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CANVA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT, dan WAKTU”**

B. Definisi Operasional

Dengan tujuan untuk menyamakan pandangan terhadap faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian, maka definisi fungsional diharapkan dapat menghindari kesalahan dalam memahami hambatan-hambatan yang dilakukan dalam penelitian agar mudah dipahami.. Adapun definisinya adalah :

1. Video interaktif dalam penelitian ini adalah video pembelajaran mengenai materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu.
2. Pembuatan video interaktif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva*..
3. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi satuan panjang, satuan berat, satuan waktu untuk kelas II SD Negeri Slarang 01. Satuan panjang meliputi satuan baku yang digunakan yaitu kilometer dan satuan yang sering digunakan yaitu meter dan sentimeter. Untuk satuan berat

meliputi kilogram, hektogram, dekagram, gram, desigram, centigram dan milligram, sedangkan untuk satuan waktu meliputi jam, menit, dan detik.

4. Pembelajaran menggunakan media video interaktif ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami isi materi, proses kegiatan belajar mengajar lebih lancar, dan lebih efisien.
5. Eksplorasi ini mencakup beberapa kualitas, khususnya mental (informasi), emosional (sikap), dan psikomotor (eksekusi). Kualitas mental diambil dari hasil kerja siswa, sedangkan kualitas emosional dan psikomotorik diambil dari instrumen yang dibuat.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa masih kurang pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu yang menyebabkan hasil belajar masih rendah.
2. Motivasi siswa kelas II pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah peningkatan minat dan motivasi belajar siswa kelas II SD pada materi satuan panjang, berat dan waktu di SD Negeri Slarang 01.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul berdasar identifikasi masalah yang dijelaskan adalah :

1. Bagaimana cara yang digunakan untuk melakukan pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada materi satuan panjang, satuan berat, satuan waktu di SD Negeri Slarang 01?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis *canva* pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu kelas II SD Negeri Slarang 01 sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Melakukan pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu di SD Negeri Slarang 01.
2. Meningkatkan motivasi belajar pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* pada siswa kelas II SD Negeri Slarang 01.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dan dapat diterapkan oleh sekolah untuk meningkatkan hasil pembelajaran sehingga mempermudah sekolah dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Berikut ini merupakan gambaran sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari tiga bagian utama :

1. Bagian awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan lampiran.

2. Bagian isi

Bagian isi pada sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab yaitu :

a. BAB I

BAB I berisi pemaparan yang meliputi latar belakang, definisi operasional, batasan masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, serta sistematikan penulisan skripsi.

b. BAB II

BAB II berisikan Landasan Teori yang terdiri dari kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis.

c. BAB III

BAB III berisikan tempat dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik uji validitas dan realibilitas instrument, uji coba produk, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. BAB IV

BAB IV berisi tentang urutan penelitian yang dimulai dari gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian dan yang terakhir adalah pembahasan.

e. BAB V

BAB V atau tahap yang terakhir ini berisi tentang kesimpulan yang ada pada penelitian ini dan saran yang berisi tentang hal-hal yang perlu dilakukan oleh peneliti selanjutnya, berupa sesuatu yang belum dilaksanakan oleh penulis pada saat melakukan penelitian.

3. Bagian Penutup

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang mendukung penulis dalam melakukan pengembangan pada laporan yang telah dibuat.