

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 berasal 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 Ahmad Susanto (2016: 12).

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 La Hewi & Muh saleh, (2020:14).

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 memperlancar suatu proses belajar mengajar, hal ini menjadi rintangan yang harus dihadapi seluruh guru, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk memperlancar proses pembelajaran Surayya & H.Rostiana Sunadaya (2013: 5).

Kenyataan yang diperoleh dilapangan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini di SD Negeri 7 Banyuasin 1 adalah media pembelajaran berupa gambar yang ditempel atau dipajang didepan kelas atau yang sering disebut dengan media cetak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV dengan peserta didik yang berjumlah 30 orang, dan kelas yang menjadi pusat pengamatan dari peneliti adalah IVa 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 IVa, Ibu Wina Ayyuni, S.Pd pada tanggal 28 Februari 2023 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 IVa 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 di kelas juga masih sangat mini. Selain itu, fokus belajar peserta didik juga menurun hal ini ditunjukkan dengan kurang aktifnya peserta didik di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik juga kebanyakan asyik mengobrol didalam kelasnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses belajar peserta didik di SD Negeri 7 Banyuasin 1. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dengan demikian keingintahuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru 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 tersebut.

Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Jurnal Rahmatullah, dkk tentang Media Pembelajaran *canva* presentasi Berbasis Aplikasi *Canva*. Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran *canva* presentasi materi organ tubuh manusia 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 *canva* presentasi 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. Presentasi 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 menurut (Nurdyansyah, 2019: 60)

Canva adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang didalamnya berisikan berbagai macam kegunaan misalnya sebagai pendukung media pembelajaran, presentasi, resum, pamflet, 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 *design* pun memiliki banyak cara untuk menggunakan situs tersebut dan begitu mudah dalam pembuatan variasi pembelajaran yang banyak jenisnya ini penulis membuat media pembelajaran menggunakan *canva design* yang berisikan video animasi dan juga soal-soal berbasis teknologi. *Canva* ini juga menyediakan fitur belajar yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pengajar dengan mengandalkan aplikasi *canva* tersebut Rizanti & Arsanti, (2022: 79).

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 diajarkan, 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 Ani cahyadi (2019: 69).

Berdasarkan hasil penjelasan yang telah di jelaskan oleh peneliti di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Presentasi Materi Organ Manusia untuk Kelas IV** 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 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 organ manusia

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti menetapkan batasan masalahnya menjadi: “Pengembangan Media Pembelajaran yang Tepat Guna Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Organ Manusia pada Kelas IV SDN 7 Banyuasin 1 Desa Prajen, Kecamatan Banyuasin.”

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV?

- b. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV?
- c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV
- b. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV
- c. Untuk mengetahui Efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Canva* presentasi materi organ manusia untuk kelas IV

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, kegunaan hasil penelitian ini bersifat teoritis maupun praktis sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih fokus serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Pengembangan ini dapat menjadi referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Peserta Didik

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

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *canva* dapat di manfaatkan kepala sekolah dalam mengembangkan kemampuan belajar peserta didik lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

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

1.7 Spesifikasi Produk


Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu:


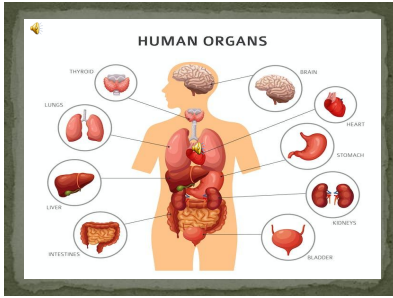
1. Media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media yang berbentuk Media pembelajaran *Canva* presentasi dengan menggunakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam android maupun laptop. Dalam pengembangan media pembelajaran ini akan dibuat sebuah media pembelajaran *canva* presentasi dengan berbagai animasi-animasi pendukung yang akan menarik minat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya berbagai macam animasi pada media



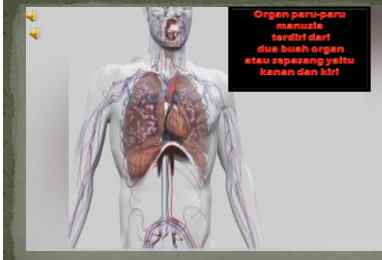

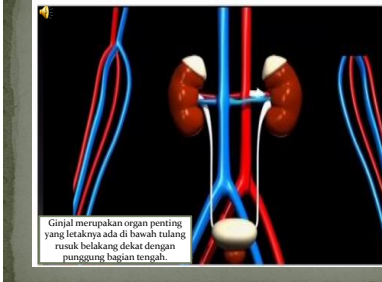
pembelajaran ini dalam materi media pembelajaran *Canva* presentasi materi organ manusia akan menarik perhatian siswa dan juga akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan atau monoton.


2. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini dikembangkan untuk menciptakan atau menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan tidak cenderung monoton serta akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Story board
**MEDIA PEMBELAJARAN
 ORGAN TUBUH MANUSIA**

No	Visual	Keterangan
1.	<p>Pembukaan adalah tampilan awal. Berisi Judul, logo Tutwuri, nama pembuat media.</p> 	<p>Slide 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Background slide berwarna putih bergaris seperti kertas dengan animasi gambar Tutwuri dan berbagai perlengkapan seolah • Dibagian tengah tertulis judul Media pembelajaran “ ORGAN TUBUH MANUSIA” diberi animasi tulisan warna biru • Dibagian bawah terdapat identitas diri dari pembuat media yang bertuliskan nama “Tri Suwito”
2.	<p>Halaman Menu utama</p> 	<p>Slide 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Background slide berwarna biru langit dengan animasi gambar bunga , kupu-kupu dan matahari • Dibagian tengah tertulis salam pembuka dengan animasi gambar pembuat media. • Pada slide ini terdapat audio suara pembuat media mengucapkan salam pembuka

<p>3.</p>	<p>Halaman pengantar</p> 	<p>SLIDE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada Background terdapat indikator dan terdapat pengertian organ tubuh manusia Background slide berwarna biru langit dengan animasi gambar matahari • Dibagian atas tertulis materi tentang “Organ Tubuh Manusia “ • Dibagian tengah terdapat beberapa gambar organ tubuh manusia dan pembuat media. • Pada slide ini terdapat audio suara pembuat media menyebutkan nama-nama organ tubuh manusia.
<p>4</p>	<p>Halaman Penjelasan Materi</p> 	<p>SLIDE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat beberapa penjelasan tentang organ tubuh manusia dengan berbagai animasi gambar bergerak diantaranya Otak, Jantung, Paru-paru, Hati/Liver , Ginjal. • Pada slide ini terdapat audio suara pembuat media menjelaskan berbagai macam organ tubuh manusia dan fungsinya.

No	Visual	Keterangan
	 <p>Otak berfungsi sebagai alat kontrol dan koordinasi otot, penerimaan dan integrasi sensorik. Penyimpanan memori serta penjabaran pikiran dan emosi.</p>  <p>Sebagai organ vital, jantung memiliki beragam fungsi untuk tubuh. Salah satu fungsi jantung yaitu memompa darah ke seluruh tubuh.</p>  <p>Organ pernapasan manusia terdiri dari dua buah organ atau sepasang, yaitu kanan dan kiri.</p>  <p>Fungsi hati antara lain : Menghancurkan sel darah merah yang sudah tua dan Membersihkan darah</p>  <p>Ginjal merupakan organ penting yang letaknya ada di bawah tulang rusuk belakang dekat dengan punggung bagian tengah.</p>	<ul style="list-style-type: none">

No	Visual	Keterangan
5.	<p data-bbox="375 365 608 398">Halaman Penutup</p>  The image shows a presentation slide with a blue and purple gradient background. At the top, it says 'TERIMAKASIH' and 'SEMOGA BERMANFAAT'. In the center, there is a circular photo of a man with his hands clasped. Below the photo, it says 'Bye, Tri Suwito'. The slide is decorated with various geometric patterns like lines and dots.	<p data-bbox="831 365 951 398">SLIDE 5</p> <ul data-bbox="831 405 1390 813" style="list-style-type: none">• Background biru tua dengan berbagai macam animasi gambar,• Dibagian atas tertulis ucapan terima kasih• Dibagian tengah terdapat Gambar dari pembuat media• Dibagian bawah terdapat nama pembuat media.• Pada slide ini terdapat audio suara pembuat media dalm menutup media pembelajaran.