

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Peningkatan mutu pendidikan dapat ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru merupakan aktor yang paling berpengaruh dalam proses pendidikan, karena merekalah pemimpin dalam proses belajar mengajar. (Hajar & dkk., 2023, p. 1).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, beliau mengatakan: Tujuan kegiatan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan keterampilan, membentuk sikap dan menginformasikan kepada dunia negara demi kesejahteraan pulau yang lebih baik. Kelebihan yang dimiliki setiap siswa Pemandu agar menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, sehat, berdaya, mandiri, berkarya kreatif, tangguh, mampu hidup sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. (Prihartini & Sriyanto, 2023, hal. 181).

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam menyebarkan informasi ilmiah, sehingga manusia dapat mengetahui, memahami, dan memiliki wawasan yang luas. Selain itu, wawasan yang kita dapatkan melalui pendidikan mampu membangkitkan motivasi kita untuk berkembang, mendorong kemajuan, dan mengatasi keterbelakangan (Triskawati & dkk, 2022, p. 56).

Terdapat empat aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pendidikan nilai, yaitu: 1) siswa harus dilatih melalui pengalaman bekerja sembari

belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka; 2) pendidikan harus dapat membentuk karakter anak berdasarkan nilai-nilai keindonesiaan, seperti dinamis, percaya diri, berani, bertanggung jawab, dan mandiri; 3) penyampaian materi pembelajaran sebaiknya tidak terbatas pada waktu pelajaran, tetapi juga meluas ke luar jam sekolah; 4) penting untuk memberikan contoh yang baik agar siswa dapat meniru perilaku yang ditunjukkan. Berikut adalah perbedaan antara pendidikan yang diterapkan oleh manusia dan oleh mesin di era revolusi industri 4.0. (Faiz & Kurniawaty, 2022, p. 3223)

Media adalah salah satu sarana yang dipakai oleh guru untuk mengatur penyampaian informasi selama proses belajar mengajar di sekolah (Triskawati & Silalahi, 2022, p. 57). Media merupakan perantara atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Platform pembelajaran mempunyai jenis yang berbeda-beda dan mempunyai karakteristik serta metode yang berbeda-beda dalam mengembangkan dan menggunakannya dalam proses pembelajaran. (Kaffah & dkk, 2023, p. 483).

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh tingkat pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Salah satu faktornya adalah kemampuan berbahasa (Bahasa Indonesia) yang merupakan keterampilan fundamental bagi setiap siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi (Simaremare & Purba, 2021, hal. 63). Pada Kurikulum 2013 (K13), mata pelajaran Standar Kualifikasi dan Pendidikan Bahasa Indonesia (SK) akan diberikan bagian yang jelas mencakup empat aspek kebahasaan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal

ini erat kaitannya dengan proses berpikir siswa dalam bahasa konteksnya (Sutrisno & dkk, 2021, p. 84).

Penyebab rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia karena mereka termotivasi oleh pembelajaran biasa seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pekerjaan rumah dapat belajar (Oktaviani & dkk, 2019, p. 90).

Dari poin penting tersebut, kita harus berupaya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media untuk merangsang minat belajar siswa, meningkatkan keterampilannya dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran di kelas, menarik perhatian siswa yang tidak seimbang dalam belajar dengan segera. Dan mereka dapat menginspirasi inovasi yang membuat siswa lebih percaya diri terhadap apa yang dapat mereka lakukan sendiri.

Berdasarkan urian pada Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memiliki minat untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR”**.

1.2 MASALAH PENELITIAN

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai topik penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Kurangnya pemanfaatan program studi yang menarik.
- b) Kegiatan pengajaran menggunakan metode ceramah.

c) Guru tidak menggunakan media yang menarik.

d) Tingkat kreativitasnya masih rendah.

1.2.2 Pembatasan lingkup masalah

Untuk membingkai penelitian ini dan mencapai tujuan yang diperlukan untuk mencapainya, disajikan batasan berikut:

1. Hasil yang diinginkan dan dalam penelitian ini adalah membandingkan siswa yang menggunakan penggunaan dan tanpa penggunaan program pada saat proses pembelajaran efektif.
2. Kreativitas peserta didik yang dimaksud adalah kemampuan dalam menemukannya sesuatu hal yang baru.
3. Materi pokok pada pembelajaran ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V pada awal semester ganjil di SD Negeri 40 Palembang untuk tahun ajaran 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh menggunakan aplikasi canva terhadap kreatifitas pembelajaran bahasa indonesia kelas V?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan isu yang telah diidentifikasi sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh menggunakan aplikasi canva terhadap kreativitas siswa sekolah dasar.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi kreativitas guru-guru di Indonesia, bermanfaat bagi banyak orang, serta menambah ilmu dan pengetahuan.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat berperan sebagai evaluator pembelajaran dan komentar positif yang berpengaruh terhadap peningkatan kualitas belajar mengajar di kelas dengan menggunakan panel Canva.

b. Bagi Guru

Diharapkan hal ini menjadi salah satu alternatif dalam memilih platform pembelajaran agar tidak dikontrol dari sumber yang sama, sehingga siswa tidak cepat lelah dalam proses belajar mengajar program Canva.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan aplikasi canva siswa dapat melatih kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan memecahkan sesuatu permasalahan, memberikan sejumlah pengetahuan dalam proses belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya dalam melaksanakan penelitian yang lebih mendalam.