

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi (TI) dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan saat ini. Hadirnya dalam proses pembelajaran dapat mengubah cara siswa belajar. Hal ini membantu guru memenuhi tugas mereka sebagai pendidik dengan memotivasi siswa untuk dapat mandiri dan menghasilkan ide kreatif yang baru. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, perlu diingat bahwa komponen pada masyarakat yang paling penting adalah pendidikan. Salah satu hasil nyata dari pendidikan adalah transformasi peran guru sebagai penyampai ide atau pengetahuan. Seperti yang diketahui, ketika pembelajaran berlangsung guru kurang keterampilan menggunakan teknologi sehingga membuat siswa bosan dengan sistem pembelajaran yang menonton/ceramah. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, guru bukan satu-satunya sumber pendidikan sekarang ini. Siswa dapat meningkatkan wawasan dengan acara TV, media interaktif, YouTube, dan platform pembelajaran lainnya dan belajar dapat dilakukan dimana pun.

Menurut Teni (2018:171) “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif”. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dan harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahapan operasional konkret (Piaget dalam Rita Eka Izaty, dkk., 2008:35). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep yang lebih kompleks, menguasai logika dan berfokus pada pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu dalam mendukung perkembangan kognitif anak-anak pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, game, dan aplikasi dapat membantu anak-anak mempelajari konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Anak-anak pada tahap

operasional konkret akan merespons dengan baik terhadap alat visual dan audio untuk membantu mereka memahami suatu konsep (Rusman, 2013).

Setelah melakukan observasi dan wawancara pada sekolah KE 1 dan KE 2 pada Maret 2024, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV diperoleh hasil siswa belum sepenuhnya memahami tentang materi bagian tumbuhan. Materi bagian tumbuhan hanya tersedia dalam bentuk bacaan dalam buku teks sehingga kurang menarik siswa dalam belajar karena notabene siswa saat ini adalah siswa generasi digital sehingga mereka kurang antusias dalam pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dan proses pembelajaran belum berpusat pada siswa sebagai objek pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mempunyai potensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Budiningtyas et al., 2022). Guru harus dapat menginovasikan media pembelajaran dengan teknologi informasi (Nikmah et al., 2020) namun banyak guru kurang optimal dalam menggunakan metode, model, serta media pembelajaran. Dari segi media, guru belum memanfaatkan secara optimal LCD yang ada di kelas, guru hanya menggunakan peta. Sedangkan. Pada saat menggunakan gambar tumbuhan sebagai media beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan karena media tersebut tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika proses evaluasi pembelajaran, hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh siswa di SD Negeri Ngemplak hanya 57% yang di atas KKM sedangkan siswa SD Negeri 3 Soditan hanya 53% yang di atas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa tergolong masih rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran IPAS masih minim, tidak menggunakan media interaktif yang melibatkan siswa dan belum sesuai dengan kebutuhan media saat ini. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran digital interaktif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran, menyenangkan dan membuat siswa antusias dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi di era modern saat ini.

Media pembelajaran digital interaktif merupakan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Baharuddin, dkk (2020) menyatakan bahwa: Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian Rofiq, dkk (2019) menyatakan bahwa “multimedia pembelajaran interaktif valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS”. Hasil penelitian lain yang berhubungan dengan media interaktif dari Abdurrahman, dkk (2020) menyatakan bahwa “multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu”. Hal ini dipertegas oleh penelitian Dwiqi, dkk (2020) menyatakan bahwa “media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran”.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran yang dikembangkan penulis merupakan media digital interaktif berbasis canva. Alasan penulis menggunakan platform Canva untuk Pendidikan yaitu memiliki beragam pilihan desain, gambar, animasi dan warna yang menarik serta pengoperasiannya tidak terlalu sulit untuk pemula terutama untuk para guru sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran DICINTA (Media Canva Interaktif dan Asyik) yaitu media digital inovatif dan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini menggunakan platform Canva untuk Pendidikan (Canva for Education) yang mudah diakses bagi guru dan siswa yang di dalamnya terdapat banyak desain menarik untuk menunjang kreativitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih minim.
2. Guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan materi bersifat lisan dan satu arah.
3. Siswa bersifat pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

4. Guru kurang memiliki inisiatif untuk kreatif dan selalu inovatif dalam menggunakan media guna menunjang proses pembelajaran.
5. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal.
6. Media yang digunakan guru tidak interaktif atau belum melibatkan siswa secara aktif.
7. Hasil belajar ranah kognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS masih rendah.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi belum optimal pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kelayakan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Efektifitas media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menguji dan membuktikan kelayakan media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mengukur efektifitas media pembelajaran DICINTA pada materi bagian tumbuhan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat di dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain, sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Guru

1. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Siswa

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif yang meningkat.

2. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran digital interaktif yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dapat memberikan kontribusi sekolah dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Maka, akan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini juga dapat meningkatkan mutu sekolah karena dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung.

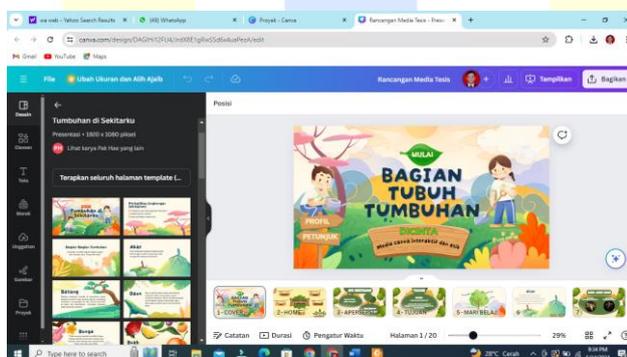
1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis canva. Selain itu, peneliti lain juga dapat mengadakan refleksi terhadap hasil penelitian ini, sehingga dapat memperbaiki kekurangan penelitian pengembangan media ini untuk diterapkan dalam penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan produk DICINTA (Media Canva Interaktif dan Asyik) ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media digital interaktif dengan memanfaatkan web Canva untuk Pendidikan.



Gambar 1.1 Draft desain produk DICINTA

2. Tampilan awal media ini berupa halaman depan/*cover* yang terdapat menu mulai untuk memulai atau membuka halaman utama/*home*. Selain menu mulai,

di halaman depan ini juga terdapat menu informasi profil pengembang dan menu petunjuk penggunaan media.



Gambar 1.2 Tampilan halaman depan/cover

- Halaman utama/*home* pada media ini terdapat menu-menu yang mencakup semua isi dari media DICINTA yang terdiri dari: Tujuan, Apersepsi, Materi, Video dan Quis.



Gambar 1.3 Tampilan halaman utama/*home*

- Pengguna dapat mengklik setiap menu yang terdapat pada halaman utama media ini.
- Menu “Tujuan” berisi tentang tujuan media DICINTA, menu “Apersepsi” berisi tentang pertanyaan awal yang mengaitkan dengan isi materi, menu “Mari Belajar” berisikan materi yang dikemas menarik dengan desain, gambar, animasi, serta video yang membuat siswa tidak bosan dalam belajar, menu “Video” berisikan tentang video animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan menu “Quis” berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang dibuat menarik dan diberi efek apabila siswa menjawab benar atau salah.



Gambar 1.4 Tampilan rancangan isi media DICINTA

6. Media DICINTA dapat diakses oleh guru dan siswa melalui web Canva untuk Pendidikan dengan cara masuk menggunakan akun belajar.id.