

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya kenyataan proses pembelajaran di sekolah dasar masih terombang-ambing tidak sesuai dengan keinginan. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia disebabkan oleh masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran, berdasarkan Education Index yang dikeluarkan “Human Development Reports” pada 2017 untuk Indonesia ada di posisi ketujuh di ASEAN dengan skor 0,622, sehingga menjadi permasalahan khusus dalam dunia pendidikan yang sering dijumpai, seperti rendahnya fasilitas fisik, kualitas guru dan rendahnya prestasi siswa menjadi tolak ukur dalam Pendidikan sebagai penentu pada era saat ini, oleh karena itu rendahnya mutu Pendidikan harus diatasi secara serius, terutama pada fasilitas yang ada untuk mendukung pembelajaran.¹

Pada era saat ini guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.² Pada pembelajaran tatap muka/luring guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode, model, atau media yang tepat. Media bisa diartikan sebagai perantara atau penyalur informasi saat proses pembelajaran.

¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*.hlm.8

² UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal 1 ketentuan umum.

Namun pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan kondisi yang ada, tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan tetapi dapat difungsikan sebagai media pembelajaran.³ Oleh karena itu media yang berunsurkan audiovisual sangat cocok digunakan.

Media yang digunakan oleh guru untuk menunjang aktivitas belajar peserta didik saat ini biasanya berupa video pembelajaran yang dimana di kombinasikan dua materi yakni visual dan auditif untuk merangsang indera penglihatan dan pendengaran peserta didik. Pada kombinasi dua materi ini guru lebih dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara efektif. Siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami suatu pembelajaran apabila menggunakan indera secara optimal, maka dari itulah alasannya mengapa menggunakan media berunsurkan keduanya yaitu audio visual dikarenakan mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi. Selain itu, media ini dapat dioperasikan dengan mudah sehingga guru dapat mendemonstrasikan materi pelajaran yang akan disampaikan.⁴

Pembelajaran tematik sangat perlu menggunakan media dikarenakan merupakan suatu model terapan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema.⁵ Penerapan pembelajaran terpadu di sekolah membantu pengembangan pemahaman siswa, sehingga dapat terlibat dalam proses

³ Abidin, *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*, Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik. 43.

⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. 342

⁵ Ain, Nurul dan Maris Kurniawati "Implementasi Kurikulum KTSP : Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*. 67.

pembelajaran. Pembelajaran tematik dirancang berdasarkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁶

Perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas, hal yang sama berlaku pada ranah Pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Alasan menggunakan Canva adalah dikarenakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur bervariasi, dan berbagai macam kategori yang diberikan di dalamnya. Alasan saya menggunakan Canva adalah dikarenakan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Ketika pembelajaran berlangsung. Dengan aplikasi canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kelas IV yaitu kelas A di MIN 01 Mojokerto yang menyatakan bahwa ditemukan persoalan pada pembelajaran tematik yang belum maksimal, mengenai kesulitan yang seringkali dihadapi pada pembelajaran yaitu siswa tidak fokus pada pembelajaran dan sulit membedakan transisi antar mata pelajaran pada tematik sehingga berujung tidak memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga ditimbulkan sebab dari peserta didik merasa bosan hanya

⁶ Haji, Sun. *Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI*. STITNU Al-Hikmah Mojokerto Vol. III No. 56-69.

⁷ Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. <https://www.canva.com/id/pendidikan/>

memperhatikan buku, dan kurang berminat pada pembelajaran yang bersifat satu arah. Sementara perilaku peserta didik ketika pembelajaran siswa cenderung lebih diam serta tidak aktif dalam pembelajaran, yang membentuk syarat belajar di kelas tidak maksimal, sebagai akibatnya berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik rendah. padahal disekolah tersebut sudah mau memulai pembelajaran digitalisasi dengan maksud memperbolehkan anak-anak membawa gadget handphone pada kondisi pembelajaran tertentu, namun tidak pernah dilakukan sekali pun pembelajaran melalui hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang akan dilakukan penelitian yang memberikan solusi terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa saat ini dengan mengangkat sebuah proposal dengan judul “*Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Canva pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV MIN 1 Mojokerto*”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV A MIN 1 Mojokerto?
2. Bagaimana kepraktisan guru dan siswa terhadap media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV A MIN 1 Mojokerto?

3. Bagaimana spesifikasi media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV A MIN 1 Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kevalidan terhadap media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan guru dan siswa terhadap media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.
- 3) Untuk mengetahui spesifikasi media audio visual berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 kelas IV A MIN 1 Mojokerto

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka diharapkan penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian secara teoritis ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

- i. Memberikan kontribusi referensi berupa pembaharuan perangkat pembelajaran yang mengikuti alur perkembangan zaman.

- ii. Sebagai koreksi untuk meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam dunia pendidikan yang dimana berkaitan dengan mutu pendidikan.
- iii. Menjadi sebuah modal atau acuan pada penelitian di kemudian hari yang berkaitan dengan hal seputar pengembangan perangkat pembelajaran terkhusus pada media pembelajaran tematik.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- i. Bagi Penulis
Dapat menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman secara langsung mengenai pengembangan perangkat media pembelajaran tematik.
- ii. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik
Mempermudah dalam pengawasan serta control pada siswa dari hasil belajar nya sendiri.
- iii. Bagi siswa
Siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian diharapkan dapat menuai atau memperoleh manfaat baik dan berupa optimalisasi aktivitas belajar dari media pembelajaran tematik berbasis canva.
- iv. Bagi sekolah
Sebagai salah satu penunjang/membantu pemahaman pembelajaran dari pengembangan media dari masa ke masa yang update.



E. Spesifikasi Produk

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No.	Indikator	Spesifikasi
1.	Isi	1) Inovasi perangkat pembelajaran tematik yang terbaharukan dengan melalui pengaplikasian berbasis aplikasi Canva. 2) Media audio visual ini berupa video pembelajaran yang akan menampilkan kartun yang berunsurkan material-material yang sesuai dengan pembahasan materi. 3) Pada scene awal video berisikan sebuah pengenalan materi di dalam video pembelajaran. 4) Pada scene selanjutnya berisikan alur cerita berlandaskan materi pembelajaran, soal beserta pembahasan. 5) Media pembelajaran tematik berbasis Canva yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan pembelajaran untuk siswa kelas IV MI/SD pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 berdasarkan kurikulum 2013.

		6) Media pembelajaran tematik berbasis Canva ini menggunakan KI & KD
2.	Tampilan	a) Desain produk berdasarkan perancangan video dengan mulai dari background video berwarna, tata letak, penyusunan materi, penyusunan soal dan kegiatan siswa dalam perangkat pembelajaran tematik berbasis Canva. b) Media audio visual ini dibuat berupa video melalui aplikasi canva dengan pengaplikasian gambar kartun bergerak yang diambil kemudian diunduh melalui google dan ditempel kedalam video sehingga terciptanya suatu scenario aktivitas belajar yang untuk memudahkan anak dalam memahami materi. Kemudian di eskport menjadi video dengan format MP4. c) Produk penelitian nya non cetak dikarenakan akses nya langsung ke gadget.



F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi yang digunakan dalam pengembangan ini :
 - a) Adanya media pembelajaran tematik berbasis Canva siswa dapat terbantu dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.
 - b) Guru belum pernah melakukan pembelajaran tematik bermediakan digitalisasi seperti berbasis Canva sebelumnya hanya melakukan penjelasan materi melalui komunikasi biasa pada umumnya.
2. Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :
 1. Media pembelajaran tematik berbasis Canva yang dihasilkan adalah berupa video serta angket respon untuk mengetahui kevalidan dan respon pada media pembelajaran tematik berbasis Canva yang dibuat.
 2. Media pembelajaran tematik berbasis Canva yang dikembangkan hanya digunakan untuk membantu penyampaian materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas IV di MIN 1 Mojokerto.
 3. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan 5 prosedur tahapan didalam nya sebelum produk jadi.
 4. Pengujian produk hanya sebatas respon peserta didik, dan tidak diujikan apa pengaruhnya pada prestasi belajar.

