

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia (Hapsari, 2021). Berbagai macam jenis teknologi mulai dikembangkan guna meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu contoh media yang mengalami banyak perkembangan, yaitu media komputer dan internet yang digunakan sebagai media dan sumber belajar bagi guru dan siswa. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan terutama pada proses penyampaian materi pada saat proses belajar di kelas (Silalahi, 2022).

Proses belajar merupakan bagian terpenting dalam bidang pendidikan, karena dilakukan melalui proses berbagai pengalaman untuk menangkap sebuah pelajaran dengan jangka waktu tertentu dan bisa membawa pada perubahan perilaku suatu individu. Menurut Suprihatiningrum (dalam M. Putra et al., 2016) menyatakan belajar merupakan sebuah proses dalam usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk dapat memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang bisa diamati secara langsung maupun yang tidak bisa diamati secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya Wulan Cahyaning Ratri, M.Pd. Pada hari Kamis, 20 Oktober 2022 memperoleh informasi bahwa minimal nilai KKM adalah 70. Guru kelas IV memberikan informasi bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam pembelajaran materi metamorfosis sehingga perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA materi metamorfosis terutama pada penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya, dalam pembelajaran guru hanya menerapkan pembelajaran langsung atau dengan ceramah dan pemberian tugas saja. Guru tidak menggunakan fasilitas yang ada di sekolah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran. Pada pembelajaran IPA siswa kelas IV di SDN Bangkingan II/442 Surabaya, pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya variasi pembelajaran membuat siswa malas, jenuh, dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebaiknya dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan, serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, maka dengan adanya inovatif yang diciptakan guru kemampuan siswa dapat berkembang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran poster bisa dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan permasalahan diatas guru perlu mengembangkan pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peranan media pembelajaran di dunia pendidikan sebagai alat bantu belajar siswa, sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru (Zulherman et al., 2021).

Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis salah satunya, yaitu media pembelajaran berbasis visual. Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau penyampaian pesan isi media. Media visual terbagi menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar (Nurfadillah et al., 2021). Contoh dari media visual dua dimensi yaitu media poster, media poster ini banyak digunakan dalam pembelajaran karena pembuatannya yang sederhana dan mudah dibuat. Media poster adalah ilustrasi suatu gambar yang disederhanakan yang bertujuan menarik perhatian, mudah diingat dan dapat mengerti materi yang diajarkan. Media poster dalam pembelajaran dikelas berfungsi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik, serta sebagai metode peserta didik agar tertarik dan melaksanakan materi yang disampaikan di kehidupan sehari – hari.

Media poster yang banyak digunakan guru dalam penyampaian pembelajaran adalah media poster yang pembuatannya memanfaatkan aplikasi canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran pada mata pembelajaran IPA pada materi metamorfosis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran poster melalui penggunaan aplikasi canva. Tujuan penggunaan media tersebut adalah dapat mengatasi persoalan guru yang sedang dihadapi di sekolah.

Penggunaan media poster melalui penggunaan aplikasi canva merupakan hasil ide melalui media sosial peneliti yaitu aplikasi tik-tok yang pada saat ini sangat menunjang proses pembelajaran yang efektif serta efisien salah satunya pada mata pelajaran IPA. IPA hakekatnya ada produk, proses, sikap

dan teknologi selaku proses pendidikan nasional, pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri agar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa (Fauziah, 2019).

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul skripsi “Pengembangan Media Poster Melalui Penggunaan Aplikasi Canva pada Materi Metamorfosis Siswa Kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dikaji dan dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran poster melalui penggunaan aplikasi canva pada materi metamorfosis siswa kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran poster melalui penggunaan aplikasi canva pada materi metamorfosis siswa kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam peneliti ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran poster melalui penggunaan aplikasi canva pada materi metamorfosis siswa kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya.

2. Mengetahui keefektifan pengembangan media poster melalui penggunaan aplikasi canva pada materi metamorfosis siswa kelas IV SDN Bangkingan II/442 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini ialah bisa mencakup pembicaraan terhadap pengembangan media yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan perkembangan di dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk bekal mengajar. Bisa meningkatkan wawasan dan ketrampilan pada hal pengembangan media pembelajaran poster melalui penggunaan aplikasi canva.
- b. Bagi siswa, diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menarik melalui media poster sehingga siswa tertarik dalam belajar.
- c. Bagi guru, diharapkan bisa menjadi acuan guru saat meningkatkan kreatifitas melalui media pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa.

- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi sarana dan masukan untuk pihak sekolah agar lebih mengembangkan media pembelajaran.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan referensi terhadap penelitian yang relevan.

1.5 Asumsi Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media poster melalui penggunaan aplikasi canva materi metamorfosis mampu membuat siswa untuk aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media poster melalui penggunaan aplikasi canva siswa dapat belajar secara kelompok maupun secara mandiri.

2. Batasan Penelitian

- a. Produk yang dihasilkan berupa media poster melalui penggunaan aplikasi canva yang berisi materi metamorfosis untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Pengembangan media poster melalui aplikasi canva ini dibuat menggunakan langkah-langkah prosedur model ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)).