

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan sekolah dasar merupakan sebuah jenjang pendidikan yang memiliki peran besar untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. (Kirani & Najicha, 2022) ”Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global”.

Jenjang pendidikan mengacu pada serangkaian tingkat atau tingkatan dalam sistem pendidikan yang biasanya diatur berdasarkan usia dan kemampuan belajar siswa. Jenjang pendidikan dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) serta Perguruan Tinggi. Setiap jenjang pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan dan potensi siswa serta mempersiapkan mereka untuk masa depan yang sukses dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka. Salah satu jenjang pendidikan yang penting yaitu Sekolah Dasar (SD). Jenjang ini merupakan tingkat pendidikan yang biasanya dimulai dari usia enam hingga dua belas tahun. Pendidikan dasar memberikan landasan dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika,

ilmu pengetahuan alam, bahasa, seni, dan sejarah. Dengan banyaknya mata pelajaran yang harus dipahami, maka diperlukan alat penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu teknologi.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. (Sitinjak & Siahaan, 2021) menyatakan "teknologi memiliki peranan untuk meningkatkan aspek pengajaran praktis, teknologi memiliki kemampuan menyediakan konten interaktif, menyediakan cara efektif meremidiasi kesulitan siswa". (Ambarwati *et al.*, 2021) juga menjelaskan bahwa "dampak positif penggunaan teknologi dapat membuka dan menyebarkan informasi dan pengetahuan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran".

Pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Salah satu pembelajaran yang dilakukan yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan IPAS

memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia.

Meningkatkan pemahaman pada siswa merupakan tujuan dari setiap pembelajaran. Pengertian dari pemahaman sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “paham” mempunyai arti mengerti benar atau tahu benar. Pemahaman dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran khususnya kepada siswa tentulah membutuhkan sebuah penuntun kurikulum dan buku teks sebagai kerangka yang berisi konsep-konsep yang hendak diajarkan. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. “Belajar” terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media dan oleh sebab itu, tanpa media belajar tidak akan pernah terjadi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti masalah yang ditemukan saat proses pembelajaran yaitu penggunaan teknologi pada sekolah dasar di SD Negeri 18 Sintang khususnya untuk kurikulum merdeka masih sangat minim. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, saat ini kelas 4

di sekolah dasar SD Negeri 18 Sintang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kemudian dari wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri 18 Sintang, dijelaskan pada penggunaan kurikulum merdeka belum begitu maksimal, belum tersedianya perangkat pembelajaran sejenis bahan ajar digital untuk menunjang pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru kelas tersebut menggunakan modul hasil dari rapat kelompok kerja guru, bahan ajar yang tersedia untuk siswa hanya ada buku cetak, bahan ajar berupa slide presentasi juga jarang digunakan di kelas tersebut. Akibat dari hanya tersedianya buku cetak dan modul hasil rapat kerja guru tersebut, penerapan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Kemudian dalam penggunaan model pembelajaran di kelas IV SD SD Negeri 18 Sintang, dalam pelaksanaannya, metode ceramah masih menjadi model utama dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran di kelas ini juga belum inovatif, seharusnya dalam pembelajaran kurikulum merdeka juga model pembelajaran yang digunakan harus inovatif untuk memaksimalkan penerapan kurikulum merdeka. Berangkat dari hasil analisis di atas, dibutuhkan sebuah bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka, dengan bahan ajar dan pemanfaatan model pembelajaran di kelas yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. (Magdalena *et al.*, 2020) menyatakan bahwa:

bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Bahan ajar penting pada pelaksanaan pembelajaran karena dengan bahan ajar yang baik membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan bahan ajar guru dapat mengarahkan siswa bagaimana siswa belajar, bagaimana meningkatkan kemampuan siswa, dan memperoleh pengalaman belajar. Dalam meningkatkan efektivitas, penggunaan bahan ajar menjadi sangat penting karena sebagai sumber informasi dan media komunikasi. "Bahan ajar menduduki posisi penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa" (Laily & Shofiyani, 2021).

Multimedia menjadi solusi bahan ajar yang interaktif untuk membantu pembelajaran kurikulum merdeka. Menurut (Wahiddah *et al.*, 2022) "multimedia adalah bahan ajar yang dapat menggambarkan materi yang masih abstrak kedalam bentuk visual yang lebih menarik". Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dibandingkan hanya menggunakan buku konvensional saja. Sedangkan menurut (Aftiani *et al.*, 2020) "penggunaan multimedia interaktif juga dapat memudahkan guru serta siswa dalam memahami pembelajaran".

Bahan ajar dikemas di dalam aplikasi dengan bentuk slide presentasi. Proses penyusunan memerlukan aplikasi yang mudah dioperasikan agar tidak memakan waktu lama. Menurut (Alamsyah *et al.*, 2022) "pada proses penyusunan bahan ajar khususnya multimedia interaktif memerlukan aplikasi desain yang mudah digunakan". salah satunya aplikasi yang mudah untuk dioperasikan adalah canva.

Canva adalah program online yang digunakan untuk mendesain dan memberikan berbagai macam fitur yang dibutuhkan untuk membuat desain multimedia interaktif. Menurut Umam, (2023) menyatakan bahwa:

Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, mulai dari desain grafis sederhana hingga presentasi yang menarik dan materi pemasaran yang profesional.

Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh siapa pun, baik mereka yang memiliki pengalaman desain maupun pemula. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat membuat desain yang menarik tanpa perlu memiliki pengetahuan mendalam tentang desain grafis. Canva menyediakan berbagai template, gambar, ikon, dan font yang dapat digunakan dan disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Canva tersedia dalam versi web dan aplikasi seluler, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dari berbagai perangkat. Keunggulan dari penggunaan multimedia interaktif yang dikemas menggunakan aplikasi canva diantaranya mudah didesain, tidak memerlukan biaya dan tidak akan mengalami masa *expired*, mudah di revisi, efisien dan mudah disimpan. Fitur ini sudah tersedia dari aplikasi canva dengan seri terbaru. Guru bisa memanfaatkan canva untuk merancang bahan ajar yang dilengkapi dengan sajian teks, gambar, dan membuat animasi yang menarik.

Selain bahan ajar, penggunaan model pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada pelaksanaan kurikulum merdeka, model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar juga akan lebih maksimal. (Hotimah, 2020) Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran yang tepat dapat menjadi

solusi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran, dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa untuk aktif pada pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga dapat membantu siswa agar lebih mudah menangkap dan menerima materi yang diberikan. Dalam penelitian (Rindiana *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa ”model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Enact, and Create (RADEC)* dapat menjadi solusi yang tepat terhadap model pembelajaran yang berinovasi”. Kemudian penggunaan model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Enact, and Create (RADEC)* juga menunjukkan hasil yang positif untuk meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini dikarenakan model ini berpusat kepada siswa, sehingga siswa dapat bebas bereksplorasi dan aktif dalam pembelajaran. Lalu sintak dari model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Enact, and Create (RADEC)* juga sesuai jika dilaksanakan dengan kondisi siswa di SD Negeri 18 Sintang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model Pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 18 Sintang”. Dengan adanya bahan ajar interaktif, di harapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan dilatar belakang masalah, maka rumusan masalah dibagi menjadi dua bagian yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus :

1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah penelitian secara umum yaitu:

“Bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang”.

2. Rumusan Masalah Khusus

Rumusan masalah khusus di jelaskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang?
- b. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang?
- c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan “Pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang”.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan penelitian khusus di jelaskan sebagai berikut:

- a. Mendiskripsikan proses pengembangan dalam bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang.
- b. Mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang.
- c. Mengetahui tingkat kemenarikan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC (RADEC vision)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 18 Sintang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media ular tangga dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang bahan ajar bahan ajar interaktif terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi model pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar, sebagai pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan serta melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC* terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC* khususnya berkaitan dengan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk bahan ajar yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC* berbasis canva pada materi IPAS kelas 4 SD. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Bahan ajar akan dikemas melalui aplikasi canva yang diintegrasikan dengan fitur slide presentasi berisi muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab 8 materi norma dan adat istiadat.
2. Bahan ajar di desain dengan sintak model pembelajaran *RADEC*.
3. Bahan ajar ini akan ditulis dengan jenis font Poppins.
4. Bahan ajar berisi pemaparan muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada topik A dengan judul materi norma dalam adat istiadat.
5. Bahan ajar ini terdapat fitur gambar, video dan audio pendukung.

F. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan canva, antara lain:

- a. Pengembangan bahan ajar interaktif dengan model pembelajaran *RADEC* (*RADEC Vision*) berbasis canva diharapkan dapat menjadi contoh pembelajaran yang melibatkan teknologi digital.
- b. Produk yang dibuat dapat digunakan berulang sebagai bahan ajar guru.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam melakukan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi canva ini peneliti mengalami keterbatasan yaitu:

- a. Penggunaan bahan ajar hanya pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi bab 8 topik A.

- b. Bahan ajar dibuat hanya untuk siswakesel IV SD Negeri 18 Sintang.
- c. Pengembang hanya menggunakan desain yang sederhana karena keterbatasan dana dan SDM yang ada.