

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah sebagian unsur vital dari upaya masyarakat untuk memaksimalkan tingkat kecerdasan. Keberhasilan dalam dunia pendidikan bergantung pada proses belajar yang efisien dan mampu menarik minat. Mengacu pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada bagian keempat mengenai standar proses, menjelaskan dalam Pasal 12 ayat (1) bahwa pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang interaktif, penuh inspirasi, menyenangkan, menantang, dan dapat mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

Bahan ajar digital adalah penemuan baru dalam pendidikan yang fokus pada pemanfaatan teknologi modern untuk mengembangkan materi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Simarmata et al., 2022; Rizal, 2022).

Menurut Jamilah et al. (2020), bahan ajar digital adalah bahan ajar yang sifatnya aktif dengan desain tertentu serta dapat melakukan perintah balik pada penggunaanya (peserta didik) untuk menjalankan aktivitas sehingga peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Menurut Sutanto et al. (2022), bahan ajar digital merupakan perkembangan dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran. Penggunaannya memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, serta interaktif, sekaligus menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain itu, Dewi et al. (2021) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital bertujuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Bahan ajar digital juga berperan dalam mengasah kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, serta motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era saat ini.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Bahan ajar digital merupakan inovasi dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan desain interaktif, bahan ajar digital memungkinkan interaksi dua arah, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, bahan ajar digital memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaannya juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, serta motivasi peserta didik, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti selama mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara konkret dan mudah dipahami. Materi cenderung bersifat tekstual tanpa dukungan visualisasi yang memadai, sehingga menyulitkan peserta didik, terutama yang membutuhkan bahan ajar digital. Minimnya gambar atau media visual menyebabkan sebagian peserta didik kurang fokus dan kesulitan memahami konsep. Meskipun pendidik telah menjelaskan materi secara lisan dan

melalui papan tulis, masih diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan sesi wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung. Pendidik menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif karena kurangnya pengalaman dalam membuat bahan ajar digital. Padahal, di era digital ini, peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi menggunakan bahan ajar digital, yang lebih interaktif dan mudah diakses kapan saja. Bahan ajar ini dapat menyajikan materi dengan lebih menarik melalui gambar, video, animasi, serta latihan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru berharap dengan adanya pengembangan bahan ajar digital, pembelajaran bisa menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Dengan menggunakan bahan ajar digital akan memberikan banyak dampak positif pada proses pembelajaran. Menurut Riyanto (2020), bahan ajar digital dirancang dengan fitur multimedia seperti video, audio, dan animasi, yang mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan jadwal mereka sendiri, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran, memadukan elemen visual, teks, dan interaktivitas yang memudahkan peserta didik memahami konsep yang kompleks.

Menurut Prasetyo et al (2022), Bahan ajar digital efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik, sehingga membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi lebih dalam.

Bahan ajar digital adalah bahan belajar yang disajikan dengan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran, disusun dengan format elektronik, dan dilengkapi tautan yang mengarahkan peserta didik untuk berminat dalam proses pembelajaran. (Purnamasari, 2020)

Bagian dari cara untuk meningkatkan efektivitas bahan ajar digital adalah dengan mengembangkan menggunakan *canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis *online*. *Canva* menyediakan berbagai *template* dan pilihan desain yang dapat digunakan. Aplikasi ini sekaligus membantu peserta didik untuk menguasai materi pelajaran agar lebih mudah dengan menampilkan teks, video, animasi, audio, serta yang lainnya. Dengan memanfaatkan *canva*, pendidik dapat mengaplikasikan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Sholeh et al., 2020).

Salah satu pengembangan bahan ajar digital dapat diterapkan di pembelajaran IPAS, khususnya materi tentang Kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Pembuatan Bahan ajar dengan memanfaatkan *canva* menjadi pilihan untuk bahan ajar yang menarik dan mudah disusun untuk materi "Kekayaan budaya Indonesia." Dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, peserta didik bisa mengunjungi bahan ajar pada mata pelajaran IPAS dalam bentuk daring melalui perangkat *Android*. *Canva* adalah salah sebuah platform desain berbasis *online* yang menawarkan beragam fitur, contohnya poster, spanduk, resume, pamflet, grafis, pembatas buku, buletin, (Pelangi, 2020).

Bahan ajar digital yang dirancang menggunakan *canva* dapat memperbesar ketertarikan dan dorongan peserta didik disebabkan tampilannya yang memikat. peserta didik sekolah dasar cenderung suka bermain, berolahraga, dan bekerja dalam kelompok, sehingga mereka memerlukan pendekatan belajar yang lebih dari

sekadar penjelasan guru. Oleh karena itu, pendidik perlu menyusun dan menyiapkan sumber belajar berupa bahan ajar digital menggunakan *canva*, untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Wulandari et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan dari itu peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan di latar belakang yang telah dipaparkan, Perumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil validasi desain dari Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil validasi Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar?
4. Bagaimana hasil implementasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Di Sekolah Dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, dirancang tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Memaparkan hasil analisis Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan Hasil validasi desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik IV Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan hasil evaluasi produk pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Beberapa spesifikasi produk yang di buat oleh penulis dalam penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan yaitu Bahan ajar digital pada materi kekayaan budaya Indonesia yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV, sebagaimana tercantum dalam Keputusan Kepala BSKAP No 032/H/KR/2024.

2. Pembuatan Bahan Ajar Digital ini disusun agar selaras dengan tujuan pembelajaran.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar sehingga mereka tetap tertarik dan tidak merasa bosan, baik saat belajar di sekolah maupun di tempat tinggal.
4. Bahan Ajar Digital yang dikembangkan dirancang dan dibuat menggunakan *canva*, dengan penyajian yang mencakup *cover*, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang disusun menggunakan bahasa yang menyelaraskan dengan ciri khas peserta didik di tingkat sekolah dasar , disertai dengan video edukasi, lembar kerja peserta didik, refleksi, dan rangkuman. Bahan Ajar Digital ini bertujuan untuk melatih serta membiasakan peserta didik menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sekaligus membantu pendidik meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi.

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memberikan sejumlah manfaat, sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

1. Untuk peserta didik, pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada mata pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, mendukung kemudahan dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri, melatih kemampuan berpikir kritis, mengenalkan penggunaan teknologi informasi kepada peserta didik serta meningkatkan semangat dan antusiasme.
2. Bagi pendidik, pengembangan Bahan Ajar Digital pada pembelajaran IPAS ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan

menyenangkan, serta mengedepankan penggunaan teknologi dalam aktivitas pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya Indonesia tingkat sekolah dasar.

3. Untuk peneliti, pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada mata pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, serta memahami implikasi penggunaan Bahan Ajar Digital menggunakan *canva*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Bahan Ajar Digital berlandaskan kepada tanggapan bahwa ranah kependidikan memerlukan inovasi terbaru seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui Bahan Ajar Digital, pembelajaran dapat disajikan dengan melibatkan elemen seperti video, gambar, dan kuis interaktif, yang diharapkan dapat memperbesar kualitas aktivitas pembelajaran.

Pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, diasumsikan bahwa umumnya pendidik dengan peserta didik memiliki *smartphone* dan akses ke komputer di lingkungan sekolah, yang akan mendukung penggunaan Bahan Ajar Digital. Diharapkan, Bahan Ajar Digital bisa menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, Bahan Ajar Digital yang dirancang diharapkan bisa mendukung peserta didik menyimak materi secara maksimal serta memperbesar ketertarikan mereka terhadap pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Beberapa dalam keterbatasan dalam pengembangan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* hanya berfokus pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka sekolah dasar, Bab 6 (Indonesia Ku Kaya Budaya) Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia.
2. Uji coba penggunaan Bahan Ajar Digital yang dikembangkan dengan *canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD hanya dilakukan SDN 182/1 Hutan Lindung.
3. Bahan Ajar Digital yang dibuat hanya dapat diterapkan pada sekolah dasar yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, seperti koneksi internet, komputer/laptop, serta proyektor.
4. Model ADDIE diterapkan sebagai dasar dalam pengembangan Bahan Ajar Digital pada penelitian ini.

1.7 Definisi Istilah

Terdapat 5 istilah yang dipakai pada penelitian ini yakni:

1. Pengembangan ialah tahapan yang digunakan untuk membuat produk baru dan meningkatkan produk yang telah ada agar menjadi lebih efisien serta relevan.
2. Bahan ajar merujuk pada berbagai jenis materi yang dirancang terstruktur oleh pendidik, yang berfungsi sebagai alat bantu dan panduan dalam aktivitas pembelajaran.
3. Bahan Ajar Digital adalah salah satunya bahan ajar yang di nilai inovatif, memanfaatkan perangkat digital untuk menyajikan materi berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran.

4. *Canva* adalah platform desain yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik.
5. IPAS merupakan gabungan antara pembelajaran IPA dan IPS yang diterapkan dalam kurikulum merdeka.