

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replublik Indonesia. Di masa kini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun pendidik sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran (Rizanta & Arsanti, 2022: 562).

Pesatnya perkembangan teknologi digital, membuat guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan pendidikan. Namun

masih banyak ditemukan guru yang menyadari pentingnya teknologi dalam pendidikan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat. Hal ini tentu kurang tepat mengingat siswa jaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital. Jika ini dibiarkan bisa berdampak pada hasil belajar siswa (Jubair et al., 2024: 502).

Permasalahan terkait kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam memberikan pemahaman unsur-unsur intrinsik cerpen. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi, siswa mengalami kesulitan memahami khususnya menganalisis unsur intrinsik cerpen. Siswa kurang mampu memahami dan membedakan beberapa unsur intrinsik cerpen yang dijelaskan oleh guru. Nilai yang diperoleh siswa dalam tes yang dilakukan masih di bawah KKM bahasa Indonesia. Nilai KKM Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi adalah 75. Dari 18 siswa kelas V, 14 (77,78%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dan 4 (22,22%) siswa berhasil mencapai KKM.

Rendahnya pemahaman siswa dalam menganalisis unsur intrinsik cerpen disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya adalah faktor dari siswa dan faktor dari guru. Dari faktor siswa, ditemukan bahwa mereka kesulitan untuk menemukan unsur intrinsik cerpen yang dikemukakan guru. Hasil observasi yang dilakukan, siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran menulis yang berlangsung selalu monoton sehingga siswa kurang semangat dalam pembelajaran. Siswa belum mengenal unsur-unsur intrinsik cerpen yang terdiri dari tema, latar, tokoh, penokohan, alur, sudut pandang, dan amanat. Terdapat unsur intrinsik cerpen memang sudah dapat dianalisis dan diidentifikasi oleh siswa, namun masih banyak unsur intrinsik cerpen lain yang tidak dipahami siswa.

Dilihat dari aspek guru, selama ini guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti hanya menggunakan teks. Guru juga kebanyakan hanya mengandalkan buku paket dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan siswa kurang tertantang untuk mengetahui materi yang disampaikan. Supaya materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima peserta didik dengan baik maka perlu kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Rizanta & Arsanti, 2022: 562).

Salah satu perkembangan teknologi dalam membantu guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi web, iPhone, dan Android. Peran *Canva* dalam proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi para siswa saat proses terjadinya pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru sekolah dasar, seperti halnya membuat para siswa lebih bersemangat untuk belajar dan belajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi para siswa (Hijrah et

al., 2021: 98). Temuan ini menunjukkan terdapat solusi yang dapat dilaksanakan lembaga pendidikan dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan serta kemampuan belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Solusi ini yang akan diterapkan guna meningkatkan kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen.

Penjelasan di atas menunjukkan adanya permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi. Beberapa penelitian terdahulu sebelumnya telah memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek. Hal ini menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Guna Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Penetapan batasan masalah ini perlu dilakukan untuk meminimalisir potensi munculnya masalah-masalah baru di luar fokus penelitian. Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi kesulitan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek karena sulit memahami teks cerpen yang disajikan guru. Guru sekedar menyampaikan materi dan memberi tugas untuk menulis cerpen.
2. Kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi kurang maksimal. Suasana kelas kurang mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik.

## **C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana peningkatan mutu aktivitas pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi?
- b. Bagaimana peningkatan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi?

### **2. Pemecahan Masalah**

- a. Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas atau mutu aktivitas pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.
- b. Menganalisis kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas atau mutu aktivitas pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis peningkatan mutu aktivitas pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.
2. Untuk menganalisis peningkatan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah

:

### 1. Bagi Siswa

- a. Siswa mampu meningkatkan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.
- b. Kreativitas dan minat siswa dalam membaca dengan intonasi yang tepat, menulis serta mempresentasikan unsur-unsur cerita pendek di depan kelas dapat ditingkatkan.

### 2. Bagi Guru

Dapat memperluas pengetahuan guru mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva* yang dapat mengaktifkan dan mengoptimalkan partisipasi siswa serta dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas mengajar guru.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai aplikasi *canva* yang dapat mempermudah dalam menyusun media pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan sebagai salah satu bahan referensi dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

## **F. Definisi Istilah**

### 1. Aplikasi *Canva*

Canva merupakan platform desain grafis yang berasal dari Australia yang digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyertakan template yang dapat langsung digunakan oleh penggunanya (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024: 89).

## 2. Media visual

Media visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak (Adam, 2021: 60).

## 3. Cerita Pendek

Cerita pendek adalah sebuah cerita yang dibaca selesai sekali duduk. Cerita pendek adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit sampai setengah jam (Subekti, 2022: 2).

## 4. Unsur intrinsik cerita pendek

Unsur intrinsik cerpen adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya tema, latar, tokoh, penokohan, alur, sudut pandang, dan amanat (Nurgiyantoro, 2019: 23).