

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Secara umum, pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun informal yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri seperti pengetahuan, keterampilan, sikap dan karakter seseorang agar mampu menjalani kehidupan dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Dalam proses pembelajaran yang sistematis, pendidikan bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga membentuk karakter yang kokoh sebagai pondasi moral dan sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Abdullah, 2022).

Pada dasarnya proses pendidikan tidak hanya berlangsung pada lingkungan sekolah, namun juga terjadi di lingkungan keluarga maupun interaksi sosial di masyarakat. Melalui pendidikan dapat membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dalam pembangunan bangsa. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, tuntutan terhadap sistem pendidikan semakin kompleks. Globalisasi teknologi saat ini menciptakan dunia yang semakin terhubung, inklusif dan efisien. Hal ini berdampak besar terhadap sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi yang sesuai mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi dan daya tarik proses belajar mengajar. Sehingga setiap individu tidak hanya mempunyai kemampuan akademik, namun juga harus menguasai keterampilan seperti cara berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif serta kemampuan digital. Oleh karena itu, proses pembelajaran khususnya di sekolah harus mampu mengintegrasikan pendekatan inovatif dan relevan sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi kemampuan dan karakter peserta didik adalah Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, peserta didik diperkenalkan pada kemampuan dasar seperti keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada dasarnya keempat keterampilan ini sangat dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran lintas mata pelajaran, sehingga keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia ini sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

Namun kenyataannya menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas V di SD Negeri Pule masih mengalami berbagai kendala yang ada. Berdasarkan observasi langsung, diketahui bahwa proses belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional, bersifat hafalan dan kurang melibatkan peserta didik serta metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Akibatnya peserta didik kurang mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikirnya. Hal ini dapat dibuktikan dari suasana kelas yang kurang aktif dan kondusif saat pembelajaran berlangsung serta hasil belajar peserta didik.

Dengan melihat situasi dan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang sesuai dimana model tersebut mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Proses pembelajaran di kelas membutuhkan strategi dan pemilihan model yang sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Kariadi & Suprpto, 2018).

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai adalah metode *Project-Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran berbasis proyek nyata dan kontekstual. Melalui metode ini, peserta didik dituntut untuk senantiasa berpikir kritis, bekerja sama, memecahkan masalah serta menghasilkan sebuah karya sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan.

Untuk menunjang keberhasilan penggunaan model PjBL dalam pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti memanfaatkan media digital. Pelaksanaan model PjBL dapat terlaksana dan sesuai dengan dunia digital saat ini, maka perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan peserta didik. Pembelajaran di era digital telah mengubah pendekatan pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di sekolah dasar (Arifin et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran relevan adalah *Canva*. *Canva* merupakan sebuah *platform* desain grafis digital yang memungkinkan peserta didik mampu membuat berbagai macam produk visual seperti poster, iklan, komik, presentasi, kartu ucapan atau infografis.

Penggunaan media *canva* ini tidak hanya dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah proyek, namun dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara visual dan menyenangkan.

Peneliti melakukan pendekatan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Pule yang terdiri dari 11 siswa dengan 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Dengan mengintegrasikan model *Project Based-Learning* dan media *Canva*, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan mampu meningkatkan minat dan kreativitas serta hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta fokus penelitian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model *Project Based-Learning* (PjBL) berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Pule?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *Project Based-Learning* (PjBL) berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Pule.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh atau kontribusi langsung dalam pengembangan pembelajaran khususnya

penerapan metode *Project Based-Learning* (PjBL) berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam jenjang Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga proses pembelajaran lebih optimal di kelas V SD Negeri Pule.

b. Bagi Siswa

Penerapan media *Canva* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, minat dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ilmiah sekaligus bahan acuan yang bermanfaat dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia dasar, khususnya dalam penerapan media *Canva* melalui jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

E. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan keseragaman makna terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi dari berbagai istilah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) merupakan proses mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa yang meliputi keterampilan menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Dengan menerapkan berbagai metode dan model yang sesuai, pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual dan menyenangkan.

2. Model *Project Based-Learning* (PjBL)

Model *Project Based-Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam model pembelajaran ini menekankan pada aktivitas peserta didik yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata guna memahami materi pembelajaran. Model *Project Based-Learning* (PjBL) efektif untuk mengembangkan atau melatih keterampilan berpikir kritis melalui penyelesaian proyek nyata (Riskayanti, 2021).

3. Media *Canva*

Canva merupakan sebuah program aplikasi untuk pembuatan desain grafis dan konten publikasi secara mudah dan cepat. Program aplikasi ini dapat dioperasikan di komputer menggunakan *web browser* atau

menginstalasi aplikasi di *android*. *Canva* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar desain bagi siswa (Wibowo, Johansyah, & Astrina, 2022).

4. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sementara itu, kreativitas juga disebut sebagai suatu proses yang menghasilkan hal-hal baru dalam bentuk tindakan. Proses ini lahir dari karakteristik individu yang unik dan dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain, pengalaman hidup, serta situasi yang dialami (Asrori, 2008).

Kreativitas adalah kemampuan khas yang dimiliki seseorang yang menandai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui ide-ide yang dimiliki atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya.