

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu Langkah dalam meningkatkan sumber daya manusia secara utuh dan menyeluruh. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Neolaka (2016:3) "Pendidikan adalah proses atau kegiatan memberlajarkan peserta didik untuk mengenal diri-nya sendiri bahwa dia memiliki potensi dalam dirinya". Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan merupakan permintaan dalam kehidupan anak-anak. Intinya adalah bahwa pendidikan mengarah semua kekuatan yang ada di alam agar peserta didik sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan yang tinggi dan kebahagiaan hidup. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2023 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.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu serta pendidikan merupakan suatu proses pengenalan potensi di dalam diri sendiri untuk pengenalan bakat dan potensi didalam diri sendiri, Oleh karena itu pendidikan seharusnya didesain seefektif mungkin guna mempermudah dalam penyampaian pesan kepada peserta didik dan meningkatkan prestasi peserta didik, Pendidikan

merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsyad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari

guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Fathurrohman (2015:16) berpendapat bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses prolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Darman (2020:9) “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”. Sedangkan pendapat lain menurut Amral dkk (2020:9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya Ismail dkk (2019:1) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Pada era sekarang, teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan dalam kehidupan umat manusia. Baik secara sengaja maupun secara tidak sengaja sudah berinteraksi dengan kemajuan teknologi terkini. Pesatnya pertumbuhan teknologi ditandai dengan lahirnya berbagai macam teknologi yang canggih yang mungkin belum pernah terbayangkan sebelumnya untuk memantu dan mempermudah semua aktivitas kehidupan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi

dan komunikasi dari tahun ke tahun yang semakin meningkat banyak sekali pemanfaatan teknologi informasi diberbagai bidang. Dalam bidang Pendidikan ikut serta dalam pemanfaatan teknologi.

Salah satu bentuk penggunaan teknologi yang sekarang berkembang dalam bidang pendidikan adalah sistem komputerisasi dan teknologi pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan. Sebagai contoh pembuatan media persentasi, animasi pendidikan, *e-book*. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajinya, materi pelajaran yang disajikan akan menjadi lebih fleksibel dan lebih menarik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat menjadi salah satu cara yang inovatif dalam penyampaian materi pelajaran dan peralatan sekolah yang mendukung.

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk giat dalam belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perangsangan kamauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dalam pemahaman materi. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar yang dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan dari siswa baik dalam karakteristik maupun pengembangan ilmu. *e-book* atau *electronik book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book*. Menurut The Oxford Dictionary of English : “ *ebook* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi *e-book* dapat eksis tanpa di-

print out, dan *e-book* biasanya dibaca pada alat khusus yang disebut *e-book reader*. Personal Computer (PC) dan sebagian Telepon Genggam dapat juga digunakan untuk membaca *e-book*” singkatnya *e-book* adalah versi digital dari sebuah buku! (D. Haris, 2001 : 1)

e-book juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran sehingga maksimal. Demikian juga peserta didik dengan penggunaan *e-book* diharapkan lebih mudah untuk menerima informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi pembelajaran tidak lagi terfokus pada teks dari buku tetapi lebih luas dari pada itu. Kemampuan teknologi *e-book* yang semakin baik dan berkembang akan menambahkan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi, keinginan, minat, rangsangan kepada siswa. Sehingga dapat membantu pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data. Dari hal tersebut media pembelajaran berbasis *e-book* dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses penyampaian pesan di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (Menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajian yang lebih efektif dan efisien). Jika memanfaatkan sebagai media sara penunjang kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran seni rupa salah satu cabang seni yang berkaitan dengan pembuatan karya visual yang dituangkan dalam berbagai medium atau bentuk. Hasil karya fotografi, lukisan, desain grafis, hingga patung merupakan beberapa bentuk seni rupa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 OKU adalah sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup diantaranya memiliki ruang kelas yang nyaman dan area Proyektor. Pada saat kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru mata pelajaran seni rupa masih menggunakan metode ceramah dan praktik serta alat bantu berupa buku paket belum menggunakan perangkat yang mendukung *e-book* seperti *Handphone*. Strategi pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 3 OKU adalah strategi pembelajaran berbasis proyek dimana dalam praktik yang dilakukan seperti praktik menggambar ritme garis dan bidang dengan menggunakan *crayon* di contohkan langsung oleh Ibu Feni Meilani, S.Pd guru mata pelajaran seni rupa tersebut. Pada mata pelajaran seni rupa ini dilaksanakan selama 2 jam pelajaran yang melakukan menggunakan metode ceramah dan praktik serta bantuan media pembelajaran berupa buku paket, siswa cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi, siswa mengantuk pada saat kegiatan belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada sekolah SD Negeri 3 OKU ini juga, belum ada penerapan pemanfaatan *e-book* didalam pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa.

Solusi yang akan dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut serta mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman materi pada peserta didik, salah satunya dengan menggunakan *e-book* pembelajaran yang sangat mudah diakses dan digunakan. Untuk mengembangkan sebuah *e-book* pembelajaran dapat menggunakan *Platform* yang familiar yaitu *Canva*. *Platform* ini mampu membuat *e-book* yang bervariasi dan unik, kita juga bisa memasukkan sebuah gambar dan teks yang bervariasi. *Platform* ini akan memudahkan kita untuk membuat sebuah

e-book pembelajaran dengan banyaknya fitur-fitur menarik dan aneka ragam gambar dan jenis teks yang nantinya dapat membantu kita dalam membuat sebuah *e-book* pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhan. *Platform Canva* ini semua fitur bisa digunakan secara gratis dan fitur-fitur yang ada pada *Platform Canva* sangat mudah untuk mengedit atau pengaplikasian produk tersebut.

Produk yang akan dikembangkan termasuk kawasan teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan, Menurut Seels & Richey (2000) dalam jurnal Teknologi Pendidikan (2013:81) Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Contohnya adalah pembuatan *e-book*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas V Di SD Negeri 3 Ogan Komering Ulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagimanakah mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan *Canva* pada mata pelajaran seni rupa kelas 5 SD Negeri 3 OKU ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* pembelajaran menggunakan *Canva* mata pelajaran seni rupa kelas V SD Negeri 3 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan saran dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* pada mata pelajaran seni rupa SD Negeri 3 OKU. Serta diharapkan bisa menjadi acuan dan motivasi untuk meningkatkan rasa ingin belajar pada mata pelajaran seni rupa, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk lebih memicu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah, Sebagai upaya peningkatan kualitas belajar, sehingga dapat menghasilkan sumber belajar serta sebagai sumbangan produk yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

1) Produk pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sistematis.

2) Guru diharapkan terinspirasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* dalam mata pelajaran seni rupa sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa, Pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan semangat belajar siswa dalam

menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta mampu memahami materi pelajaran dengan mudah.

d. Bagi Peneliti

1. Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* pelajaran seni rupa kelas V ini.
2. Sebagai sarana dan acuan untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* dalam pembelajaran Seni Rupa kelas V.
3. Bagi Peneliti Lain, Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan *Canva* pada mata pelajaran seni rupa kelas V SD dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan platform *Canva*
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah mata pelajaran seni rupa kelas V SD Negeri 3 OKU
3. Bentuk produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *e-book* yang terdiri dari gabungan desain teks dan gambar berupa bahan ajar berbasis *e-book*

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya bahan ajar berbasis *e-book* ini dapat meningkatkan intensitas belajar siswa. Beberapa asumsi antara lain:

- a. Peserta didik dapat lebih semangat dan berpartisipasi untuk belajar dengan menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* dengan *Canva*
- b. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah.
- c. Dengan dibuat dan dikembangkannya bahan ajar ini dapat meningkatkan intensitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa kelas V SD Negeri 3 OKU.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi pengembangan bahan ajar berbasis *E-book* jika digunakan dengan *android handphone* tetapi kurang efektif dan efisien disarankan menggunakan dengan laptop atau komputer.