

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas membutuhkan proses pembelajaran yang efektif, dan salah satu faktor penentu keefektifan itu adalah media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara efektif. “Menurut Majid (2024: 193) efektivitas merupakan suatu kegiatan yang tepat untuk mencapai hasil yang diinginkan”. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan suatu organisasi atau kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Drucker, 1967: 25). Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran kini tidak terbatas pada buku teks dan papan tulis, melainkan telah merambah ke ranah pembelajaran dengan media digital, termasuk media presentasi berbasis *platform* desain seperti Canva.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi era globalisasi dan memperkuat pemahaman bahwa bahasa Inggris adalah sarana komunikasi antarbangsa. Islam sebagai agama yang menganjurkan pencarian ilmu pengetahuan telah menekankan pentingnya belajar sejak dini, sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl: 78)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah telah memberikan manusia potensi untuk belajar melalui indera pendengaran, penglihatan, dan hati. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penggunaan media audio dan visual menjadi sangat relevan untuk mengoptimalkan potensi belajar yang telah Allah berikan. Media audio-visual memadukan unsur visual dan auditori secara bersamaan. Perpaduan ini membantu peserta didik memahami konsep lebih baik sekaligus mendorong mereka untuk tetap fokus dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung. (Iqbal, Isfihani, dan Mukhlisah, 2026: 1917).

Pada jenjang kelas IV SD/MI, peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Materi "*Where is My Pencil?*" yang mencakup preposisi tempat merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik untuk memahami konsep posisi dan lokasi dalam bahasa Inggris.

MIN 3 Sukoharjo sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam telah menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk penggunaan permainan, benda nyata di sekitar kelas, dan media video. Upaya ini menunjukkan bahwa sekolah dan guru sebenarnya menyadari pentingnya variasi dalam pembelajaran. Namun, dalam praktik sehari-hari, proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu guru menjelaskan materi menggunakan buku paket dan menuliskannya di papan tulis. Aktivitas pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sementara peserta didik lebih banyak menjadi pendengar dan penyalin informasi.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Banyak peserta didik yang terlihat bosan, kurang antusias, dan tidak fokus ketika guru menjelaskan. Mereka cenderung pasif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan belum berani bertanya atau mengungkapkan pendapat dalam bahasa Inggris. Salah satu materi bahasa Inggris di kelas IV SD/MI adalah “*Where is My Pencil?*” yang berkaitan dengan pengenalan kosakata benda-benda di rumah dan penggunaan ungkapan serta preposisi tempat, seperti *in, on, under, behind*, dan sebagainya. Materi ini sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, karena berkaitan langsung dengan situasi di kelas maupun di rumah. Namun tanpa dukungan media visual yang menarik dan kontekstual, materi ini berpotensi terasa abstrak dan membingungkan. Peserta didik mungkin menghafal kosakata dan preposisi secara terpisah, tetapi kesulitan menggunakannya dalam kalimat atau dalam situasi nyata. Di sinilah peran media pembelajaran yang interaktif dan visual menjadi sangat penting.

Penggunaan media presentasi berbasis Canva dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui media presentasi, guru dapat menyajikan gambar, ilustrasi, teks, animasi, dan suara secara terintegrasi sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Guru membutuhkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, mudah dioperasikan, dan fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Dalam konteks ini, *platform* desain grafis seperti Canva memberikan peluang yang besar bagi guru untuk berkreasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Selain itu, media presentasi berbasis Canva juga mendukung pembelajaran yang lebih *student-centered*. Guru tidak hanya menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi juga fasilitator yang membimbing peserta didik berinteraksi dengan media. Melihat fenomena di MIN 3 Sukoharjo, terdapat kesenjangan antara potensi penggunaan media pembelajaran yang kreatif dengan kondisi di lapangan yang masih dominan konvensional. Di satu sisi, guru telah mengenal beberapa metode inovatif, tetapi pemanfaatan media digital seperti presentasi berbasis Canva belum dilakukan secara optimal. Di sisi lain, kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami semakin besar, terutama pada materi yang menuntut pemahaman kosa kata dan pola kalimat tertentu seperti “*Where is my pencil?*”. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media presentasi berbasis Canva pada materi “*Where is my pencil?*” untuk peserta didik kelas IV di MIN 3 Sukoharjo dipandang penting untuk dilakukan. Perlu ditegaskan bahwa penelitian ini bukan semata-mata memanfaatkan media yang sudah tersedia, melainkan merancang dan mengembangkan media presentasi yang benar-benar baru dan orisinal. Peneliti merancang sendiri seluruh konten, alur *slide*, ilustrasi, dan struktur materi yang disesuaikan secara spesifik dengan Kompetensi Dasar Bahasa Inggris kelas IV, karakteristik kognitif peserta didik pada tahap operasional konkret, dan kebutuhan nyata di MIN 3 Sukoharjo. Platform Canva digunakan sebagai alat produksi media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada

proses merancang, membangun, memvalidasi, dan menguji kelayakan sebuah produk media pembelajaran yang orisinal secara sistematis. Produk yang dihasilkan bukan sekadar media yang diujicobakan dalam kelas, tetapi merupakan artefak pembelajaran yang dapat didokumentasikan, direplikasi, dan dimanfaatkan oleh guru-guru lain di luar konteks penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Presentasi Berbasis Canva Materi '*Where is My Pencil?*' Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV di MIN 3 Sukoharjo" sangat relevan dan tepat untuk dilaksanakan dengan pendekatan R&D.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan inovasi media digital secara optimal, sehingga belum mampu memaksimalkan potensi penggunaan teknologi yang tersedia.
3. Belum tersedia media pembelajaran khusus berupa media presentasi berbasis Canva yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pemahaman materi "*Where is My Pencil?*" bagi peserta didik kelas IV.
4. Kelayakan media presentasi berbasis Canva untuk materi "*Where is My Pencil?*" di MIN 3 Sukoharjo belum pernah diuji secara ilmiah.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, permasalahan dalam

penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa media presentasi berbasis Canva untuk mata pelajaran bahasa Inggris pada materi "*Where is My Pencil?*" yang mencakup pengenalan kosakata benda-benda di rumah dan penggunaan preposisi tempat sederhana.
2. Kelayakan media presentasi berbasis Canva diukur berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Penelitian ini tidak mencakup pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga tahap implementasi dilaksanakan secara terbatas hanya sebagai konfirmasi kontekstual terhadap media yang telah dinyatakan layak oleh para ahli.
3. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media presentasi berbasis Canva pada materi "*Where is My Pencil?*" mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV di MIN 3 Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana kelayakan media presentasi berbasis Canva pada materi "*Where is My Pencil?*" mata pelajaran bahasa Inggris berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media presentasi berbasis Canva pada materi "*Where is My Pencil?*" mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV di MIN 3 Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui kelayakan media presentasi berbasis Canva pada materi "*Where is My Pencil?*" mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media presentasi berbasis Canva untuk pembelajaran preposisi tempat memberikan manfaat dalam dua aspek utama:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi untuk pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini menghasilkan media presentasi yang siap digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris materi preposisi tempat.
- b) Bagi peserta didik, media yang dikembangkan diharapkan menjadikan proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami.

- c) Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital.
- d) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan media serupa di jenjang atau materi yang berbeda.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media presentasi berbasis Canva dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media disajikan dalam format *slideshow* yang dapat ditampilkan menggunakan proyektor di kelas.
2. Konten media mencakup pengenalan kosakata benda dalam ruang, pola kalimat dengan *preposition of place* (*on, in, under, dll.*), contoh dialog sederhana, dan latihan pemahaman berbasis gambar.
3. Media dirancang dengan tampilan visual yang menarik menggunakan warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan tipografi yang mudah dibaca peserta didik kelas IV SD/MI.
4. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas IV SD/MI, dengan penjelasan tambahan dalam bahasa Indonesia bila diperlukan.