

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap positif pada siswa (Hasmi, 2024).

Salah satu indikator keberhasilan dalam pendidikan adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang dinilai melalui evaluasi belajar (Mboa & Ajito, 2024). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh efektifitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi berbahasa dan berkomunikasi peserta didik. Melalui Pendidikan Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan dapat menguasai keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara dan menulis (Manihuruk dkk., 2023).

Namun, pada kenyataannya, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan termasuk rendahnya hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar antara lain adalah kurangnya motivasi belajar siswa, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan media dan sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelas II UPT SDN 11 Makale. Ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Dari 12 siswa hanya 5 siswa yang mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, sedangkan 7 siswa lainnya masih berada dibawah standar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satu penyebab utama adalah cara mengajar guru dalam pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu dengan ceramah tanpa disertai penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret yang bisa dilihat langsung oleh siswa. hal ini membuat proses pembelajaran terasa menonton, kurang menarik, dan sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa cenderung pasif, tidak banyak bertanya, dan hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Beberapa siswa tampak tidak fokus, lebih sibuk sendiri, serta menunjukkan ketidaktertarikan terhadap materi yang disampaikan. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah karakteristik siswa itu sendiri. Sebagian dari mereka menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mereka menganggap pelajaran tersebut sulit dan membosankan. Ada

pula siswa yang mudah terdistraksi, lebih tertarik pada aktivitas bermain, dan kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau berdiskusi di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan mengintergrasikan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran digital seperti canva. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang membuat siswa aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengamatan, bertanya, mencoba dan menyimpulkan, dengan guru sebagai pembimbing. Penelitian yang dilakukan oleh (Ruswianti dkk., 2023) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media canva, dengan peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Menurut Monoarfa & Haling (dalam Hafidh & Lena, 2023) Canva dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena menyajikan berbagai macam desain yang menarik dan mencegah kebosanan saat belajar. Dengan menggunakan canva guru dapat membuat desain yang menggambarkan materi pelajaran yang berisi informasi penting terkait topik yang sedang dipelajari. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, karena proses belajar yang lebih visual dan interaktif dapat merangsang minat dan perhatian mereka.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa (Kaffah dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oktavia dkk.,

2024). Saat ini, pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku teks dan papan tulis, melainkan juga pada berbagai media visual yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II UPT SDN 11 Makale”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II UPT SDN 11 Makale?”

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memecahkan pemecahan masalah yang dialami oleh siswa kelas II UPT SDN 11 Makale maka perlu dilakukan suatu tindakan dalam proses pembelajaran, dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi canva untuk memaparkan materi pelajaran. Karena, pada aplikasi canva banyak fitur-fitur menarik yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II UPT SDN 11 Makale melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi canva.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara paraktis. Berikut dipaparkan manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model pembelajaran berbantuan media aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa terlibat aktif dalam belajar karena pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta terwujudnya kerjasama dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan inovasi bagi tenaga pendidik agar kreatif dalam mengelola pembelajaran serta memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Siswa

Aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta kerjasama dalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, serta memberikan gambaran tentang bagaimana proses belajar mengajar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan.