

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah Proses interaksi yang melibatkan siswa dengan pendidik dan memanfaatkan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pendidik memainkan peran penting dalam mendukung siswa saat mereka memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka.<sup>1</sup> Adanya pembelajaran interaksi siswa tidak hanya dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik, melainkan siswa dapat belajar melalui bahan ajar cetak, bahan ajar non cetak.

Saat ini Indonesia sendiri telah memasuki era digitalisasi, dimana perkembangan teknologi sangat pesat diberbagai sektor seperti ekonomi, budaya, dan juga pendidikan sehingga memerlukan perubahan dalam prosesnya. Pendidikan juga merupakan investasi ilmu pengetahuan yang meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) sebagaimana yang tercantum dalam hadis dalam hadist rosulullah saw<sup>2</sup>.

UNUCIRI طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “ Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. (HR. Ibnu Majah)

---

<sup>1</sup> Djamaluddin Ahdar and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, CV Kaaffah Learning Center, 2019.

<sup>2</sup> Wikhdaton Khasanah, “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam ”*Jurnal Riset Agama*, 1, no. Agustus (2021): 296–307, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14568>.

Berdasarkan hadits diatas dapat disimpulkan bahwa mencari ilmu adalah sebuah kewajiban bagi setiap orang. Ilmu dapat diraih melalui pendidikan formal maupun non formal. Ketika menerima pendidikan, maka dilakukan sebuah pembelajaran yang merupakan jembatan untuk meraih sebuah keilmuan.

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan arah baru bagi dunia pendidikan. Dahulu hanya sebatas *education* namun zaman modern ini sudah berubah menjadi *edutainment*. *Education* digambarkan sebagai proses pembelajaran yang berbasis pada buku serta lebih fokus pada kelembagaan formal. Namun hadirnya teknologi memberikan *education* berubah menjadi *edutainment* yang berarti proses pembelajaran yang tidak berfokus pada formalitas pembelajaran, tetapi berkembang secara luas menjadikan pendidikan sebagai hiburan. Proses pembelajaran ini akan menjadikan belajar lebih menarik dan menyenangkan<sup>3</sup>.

Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya<sup>4</sup>. Pentingnya pendidikan adalah sebagai pemberantasan kebodohan dan meningkatkan kualitas hidup bagi masyarakat. Pendidikan di Indonesia sendiri telah melakukan berbagai upaya dalam peningkatan kualitas pendidikannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan kurikulumnya mulai dari kurikulum KBK, KTSP, K13 sampai saat ini muncul

---

<sup>3</sup> Nur Afif, "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital" *jurnal pendidikan Islam*, 2, no. 01 (2019): 119. DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>

<sup>4</sup> Maydia Suryani, Ridho Bayu Yefterson" Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Dalam Melatih Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa, *jurnal kronologi*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2021: 110

kurikulum baru Kurikulum Merdeka<sup>5</sup>. Ketika pemerintah sudah melakukan upaya dalam peningkatan kualitas pendidikan, hal ini harus sejalan dengan peningkatan kualitas pembelajarannya. Bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam unsur pembelajaran. Bahan ajar adalah alat yang digunakan sebagai perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan.

Pada era digital saat ini tugas guru bukan hanya sebagai penyaji informasi melainkan guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator yang harus memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengeksplor kemampuan belajarnya dalam mencari dan mengolah informasi dengan belajar sendiri<sup>6</sup>. Adanya teknologi guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pendidik.

Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan guru dan siswa untuk menyampaikan informasi-informasi yang berhubungan dengan pengetahuan sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang peserta didik dalam mendapatkan informasi terkait materi pembelajaran<sup>7</sup>. Hal yang mendasari adanya bahan ajar ini adalah kurangnya komunikasi yang terjalin antara pendidik, dan peserta didik sehingga menyebabkan kebosanan selama proses pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Nur Afif, "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital" *jurnal pendidikan Islam*" 2, no. 01 (2019): 20. DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>

<sup>6</sup> Andi Sadriani and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," n.d., 32–37.

<sup>7</sup> Umie Murniatie Itznaniyah, Pengembangan Bahan Ajar Terampil Menulis Berbasis Project Based Learning Mahasiswa PBSI Universitas Islam Malang "*jurnal idea publishing*", no.4 (November 2021): 7 10.32884/ideas.v7i4.482

Permasalahan ini selaras yang ditemukan peneliti selama menjalankan kegiatan pra penelitian berupa observasi di MI Darul Falah Menilo. Bahan ajar bukan suatu hal yang penting dalam pembelajaran. berdasarkan fakta tersebut bukan berarti bahan ajar tidak pernah digunakan, namun metode ceramah menjadikan senjata utama pada proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Rofi' Udin, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Inggris beliau menyampaikan bahwa “bahan ajar yang digunakan sehari-hari hanya lembar kerja siswa (LKS), namun untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris masih belum pernah dilakukan. Metode ceramah merupakan teknik dalam penyampaian pesan yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode ceramah juga berarti penyampaian materi kepada peserta didik secara lisan<sup>8</sup>.

Metode ceramah bukanlah hal yang keliru dalam pembelajaran, namun metode ceramah harus diimbangi dengan bahan ajar yang menarik sehingga siswa tidak hanya fokus pada lembar kerja siswa cetakan dari pemerintah melainkan bahan ajar yang dikembangkan dari guru sendiri. Fakta ini yang menjadi dasar penting bahwa guru harus melakukan inovasi terhadap proses pembelajaran. Agar peserta didik tidak mengalami kebosanan ketika proses pembelajaran. Selain itu permasalahan yang muncul adalah guru masih kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat 4 kompetensi yang

---

<sup>8</sup> Meliana Yosefa Manggus et al., “Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” 2023: 82–88.

dapat dikuasai oleh guru diantaranya adalah kompetensi pedagogik, professional, individual dan sosial<sup>9</sup>. Kompetensi pedagogik disebutkan bahwa seorang guru harus menguasai serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Pada tahun 2019 menyatakan saat ini hanya 40% guru yang siap dengan teknologi, dan 60% nya mereka belum siap dengan perubahan zaman yang sangat pesat<sup>10</sup>. Hal ini menjadi PR bagi pemerintah dan juga individu masing-masing guru, karena dengan peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran bergantung pada guru dan SDM yang mumpuni. Melihat fakta tersebut perlu adanya upaya dalam pengembangan bahan ajar yang menarik agar para pendidik mampu membuat dan mengaplikasikan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar nanti akan diaplikasikan pada salah satu mata pelajaran menyesuaikan kebutuhan masing-masing guru. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang digunakan menyajikan materi pembelajaran pada materi yang berkaitan, jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris pada lembaga pendidikan di Indonesia hanya sebagai salah satu mata pelajaran, bukan sebagai pengantar utama dalam proses pembelajaran atau

---

<sup>9</sup> Eka Wardani, Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi, “kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di SMPN 1 Prambanan, .” no. 2 (n.d.): 21

<sup>10</sup> Nur Asiyah Hani Ayu Rahmatiah, kesenjangan generasi antara guru dan murid sebagai tantangan digitalisasi pendidikan Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019,” 2019.

interaksi setiap individu<sup>11</sup>. Penggunaan bahasa Inggris sangat minim sekali hanya digunakan saat pembelajaran. Bahasa Inggris pada kurikulum merdeka menjadi pembelajaran wajib yang sudah diajarkan mulai dari kelas rendah. Jenis bahan ajar yang menarik yang digunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan program desain online yang banyak menyediakan berbagai macam layanan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan lain sebagainya yang disediakan di aplikasi *canva*<sup>12</sup>.

Keterbaruan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar *English Fun Learning* adalah adanya permainan, gambar, lagu, quiz, dan soal-soal latihan, alasan yang melatarbelakangi dari pengembangan produk bahan ajar ini agar pembelajaran bahasa Inggris tidak monoton dengan menggunakan metode ceramah.

Adapun penggunaan materi unit 11 *how do you go to school* memiliki urgensi dan penelitian pengembangan ini yaitu untuk membahas materi tentang jenis-jenis kendaraan. Materi tersebut diambil dengan mempertimbangkan pentingnya memperkenalkan kosakata dan frasa sehari-hari kepada siswa sejak dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian

**Pengembangan bahan ajar *english fun learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban.**

<sup>11</sup> Ismi Yulizar, dan Siti Aminah Hasibuan "Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia," *Jurnal tarbiyah bil qalam* vol VI 2 Juli 2022.

<sup>12</sup> Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka rumusan masalah Pengembangan bahan ajar *english fun learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan produk bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban?
2. Bagaimana hasil proses pengembangan bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban?

## C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan produk bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban.
2. Untuk mengetahui hasil proses pengembangan produk bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *canva* materi *how do you go to school* kelas IV MI Darul Falah Menilo Soko Tuban.

## D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut

## 1. Manfaat Teoritis

Sebagai kontribusi hasil penelitian yang hasilnya dapat digunakan untuk dipelajari, diadopsi, dan diteliti dipenelitian selanjutnya, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru MI Darul Falah

Untuk memperoleh gambaran mengenai pengembangan bahan ajar bahasa Inggris dengan pembelajaran menggunakan permainan khususnya materi *how do you go to school* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

### b. Bagi siswa MI Darul Falah

Memperoleh motivasi belajar dan pengalaman belajar yang menarik yang dikemas dalam permainan bersama teman-temannya yang secara tidak langsung dapat membuat pelajaran bahasa Inggris lebih mudah dipahami, dan berdampak positif bagi perkembangan intelektual siswa.

### c. Bagi Peneliti

Untuk mengembangkan dan menerapkan hasil pemikiran tentang pengembangan bahan ajar bahasa Inggris dengan aplikasi *canva* untuk kelas IV MI, sehingga peneliti dapat menggunakan sebagai pembelajaran dan masukan untuk memahami kepribadian siswa, selain itu peneliti di harapkan dapat menyumbangkan pemikirannya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV.



d. Bagi MI Darul Falah

Pengembangan bahan ajar bahasa inggris *English Fun Learning* kelas IV MI akan menjadi landasan bagi pihak madrasah untuk menentukan kurikulum dan untuk perbaikan kedepannya khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris dan mata pelajaran lainnya pada umumnya.

**E. Komponen dan Spesifikasi produk**

Adapun detail spesifikasi produk yang coba dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang di hasilkan berupa bahan ajar cetak
2. Media bahan ajar ini khusus pada materi *how do you go to school* dikelas IV bertujuan agar dapat memotivasi belajar siswa
3. Bahan ajar ini berisikan pertanyaan yang akan membantu proses pemahaman siswa.
4. Bahan ajar *English Fun Learning* ini di buat dengan bantuan aplikasi *canva*
5. Bahan ajar ini akan membantu siswa agar belajar lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran.

**F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Dengan penelitian ini terdapat keterbatasan dan ruang lingkup pengembangan untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji objek penelitian. Batasan-batasan pengembangan antara lain:

1. Pengembangan ini berfokus pada bahan ajar *English Fun Learning* di kelas IV dengan materi *how do you go to school*. di MI Darul Falah Menilo.
2. Subjek penelitian terbatas pada kelas IV di MI Darul Falah Menilo.
3. Pengembangan bahan ajar ini dengan bantuan aplikasi *canva* untuk mendesain bahan ajar.
4. Uji coba bahan ajar di MI Darul Falah Menilo.

### G. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dalam pemahaman agar tidak terjadi ketidakjelasan terhadap makna, maka dibuatlah definisi istilah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses meningkatkan atau mengembangkan produk yang di hasilkan dari proses meneliti permasalahan. Adapun bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar *English Fun Learning*

#### 2. Bahan Ajar

Bahan Ajar merupakan seperangkat materi yang di cetak maupun non cetak yang disusun secara sistematis dan menarik, yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran.

#### 3. *Canva*

*Canva* merupakan sebuah program dengan desain secara online dengan menyediakan berbagai alat editing untuk membuat disain grafis (poster, banner, kartu undangan, presentasi dll) sesuai keinginan dan kebutuhan

#### 4. *How do you go to school*

*How do you go to school* merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris. Materi yang menjelaskan bagaimana kamu berangkat ke sekolah dalam bahan ajar juga dijelaskan jenis-jenis alat transportasi. Akan terdapat nama dan cara penulisannya.

### H. Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1.1**  
**Tabel Orisinalitas Penelitian**

No.	Penulis/Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Jihan Nur Millasari 2022 Skripsi, Pengembangan bahan ajar tematik berbasis integrasi islam pada tema 7 subtema 2: (Indahnya keragaman budaya negeriku) kelas IV di MI Raudlatul	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan bahan ajar</li> <li>➤ Subyek penelitian siswa kelas V MI Raudlatul Mutaalimin sawahan turen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Produk yang dihasilkan bahan ajar tematik</li> <li>➤ Penyajian materi ajar berupa bahan ajar berbasis integrasi islam</li> <li>➤ Menggunakan disain pengembangan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus penelitian ini pada pengembangan bahan ajar <i>English Fun Learning</i> dengan aplikasi <i>canva</i> Kelas IV MI.</li> <li>2. Menghasilkan produk bahan ajar dengan permainan yang</li> </ol>

	Mutaalimin sawahan turen		n menurut <i>Borg and Gall</i>	menyenangkan untuk pembelajaran bahasa inggris
				3. Bahan Ajar yang dikembangkan berbasis permainan
				4. Model pengembangan produk dengan model <i>Borg and Gall</i>
2.	Fajar Rahayu 2023 Skripsi, Pengembangan bahan ajar Aqidah Akhlak berbasis <i>mind mapping</i> berbantu aplikasi disain <i>canva</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan bahan ajar</li> <li>➤ Menggunakan aplikasi <i>canva</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Produk yang dihasilkan buku ajar Aqidah Akhlak</li> <li>➤ Penyajian materi ajar berbasis <i>mind mapping</i></li> <li>➤ Menggunakan disain pengembangan <i>four D</i></li> </ul>	5. Subyek penelitian uji coba produk di kelas IV MI Darul Falah Soko Tuban

			<i>model</i>	
3.	Nur Afnan amirul fatwa 2022 Skripsi, Pengembangan Bahan Ajar Berupa Buku Ajar Bergambar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Medalem Modo Lamongan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan bahan ajar</li> <li>➤ Menggunkan model pengembangan <i>n Borg and Gall</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Produk yang dihasilkan buku ajar bergambar</li> <li>➤ Subyek penelitian siswa kelas IV MI</li> </ul>	
4.	Desi Wulansari 2021 berjudul	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan bahan ajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Produk yang dihasilkan</li> </ul>	

	<p>Pengembangan bahan ajar tematik berbasis ensiklopedia tema makanan sehat kelas kelas V SD/MI</p>		<p>buku ajar Tematik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penyajian materi ajar berbasis ensiklopedia</li> <li>➤ Menggunakan disain pengembangan ADDIE</li> </ul>	
5.	<p>Afwatun Rohmah 2022 berjudul Pengembangan bahan ajar IPA berbasis Ensiklopedia pada materi ekosistem untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V di MI Ma'arif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan bahan ajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Produk yang dihasilkan bahan ajar berbasis Ensiklopedia</li> <li>➤ Menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Prof. Sugiyono</li> </ul>	

	NU Sunan Drajat Lamongan			
--	-----------------------------	--	--	--

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penelitian dan pemahaman penelitian ini secara menyeluruh, maka disusunlah sistematika pembahasan ini, di bagi menjadi lima bagian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bagian yang berisi tentang: latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab kedua ini menjelaskan tentang topik-topik berikut: Bahan Ajar, Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Aplikasi *Canva* dan Kerangka Berpikir.

### **BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Bab ini akan menjelaskan Desain Penelitian dan Pengembangan Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, dan Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan data, serta Instrumen Penelitian Pengembangan, dan Teknik analisis Data.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan penelitian dan analisis data mengenai pengembangan bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *Canva* di MI Darul Falah Menilo

#### **BAB V PENUTUP**

Merupakan bagian akhir yang berisi tentang kesimpulan, saran terkait pengembangan bahan ajar *English Fun Learning* dengan aplikasi *Canva*.

