

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan siswa sekolah dasar pada umumnya dilakukan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* merupakan strategi, konsep serta praktik pembelajaran yang bersinergi dengan perkembangan siswa. Keterampilan dasar guru dalam mengajar menjadi tuntutan yang harus dikuasai agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Seperti halnya dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No.19 tentang standar pendidikan nasional pasal 40 ayat 2 berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Sementara Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 berbunyi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa”. Kedua peraturan tersebut berlaku bagi seluruh jenjang pendidikan termasuk pendidikan pada sekolah dasar. Dalam hal ini dideskripsikan bahwa guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan memicu terjadinya proses psikologi perkembangan dan pertumbuhan siswa. Sehingga dapat mempengaruhi perilaku dan aktivitas belajar yang lebih aktif.

Aktivitas siswa sekolah dasar pada umumnya dilakukan dengan belajar dan bermain. Bermain merupakan hak dasar setiap siswa sekolah dasar dalam mengekspresikan diri. Melalui bermain siswa akan lebih banyak bergerak dan aktif. Namun, pada kenyataannya sebagian besar siswa sekolah dasar mengikuti pembelajaran hanya untuk menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan guru tanpa mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil temuan beberapa penelitian terkait pembelajaran yang menyenangkan mengungkapkan bahwa pemenuhan hak dasar untuk bermain serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dirasa masih kurang. Sarana dan media bermain pada siswa sekolah

dasar masih sangat terbatas sehingga berdampak pada kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran (Hujjatusnaini, 2022; Nurmawati & Susilo, 2014; Conny R. Semiawan, 2008; Gusril 2003). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pun dinyatakan bahwa sebagian besar pembelajaran dilakukan secara pasif di dalam kelas hanya dengan memberikan materi dan tugas. Guru kurang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena hanya mengandalkan buku dan *worksheet*. Media pembelajaran yang digunakan terkadang berbentuk gambar atau film. Namun, sebagian besar siswa cenderung pasif karena bosan harus duduk lebih dari sepuluh menit untuk menyaksikan sebuah film. Hal ini merupakan dampak dari tidak terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga peraturan-peraturan yang mewajibkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tidak dapat terlaksana. Rekapitan hasil wawancara yang telah dilaksanakan terdapat pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Rekapitan Hasil Wawancara

Indikator	Hasil Wawancara
Proses pembelajaran	Penjelasan materi dan pemberian tugas
Ruangan pembelajaran	Sebagian besar dilaksanakan di dalam kelas
Media pembelajaran	Kadang-kadang digunakan, berbentuk gambar & film
Antusias siswa	Kurang antusias, terkadang aktif terkadang tidak. Apabila menggunakan media pembelajaran sering merasa bosan karena harus duduk dan tidak banyak bergerak
Hasil belajar	Dari hasil latihan yang dilakukan ada yang sudah paham dengan materi dan ada pula yang belum

Melalui hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dibawakan oleh guru sebagai fasilitator dalam perkembangan dan pertumbuhan siswa masih belum optimal. Perlu diadakannya proses pembelajaran terbaru yang dapat membuat siswa lebih banyak melakukan aktivitas gerak dan aktif. Dalam hal ini peneliti mengusulkan untuk membantu mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital digunakan untuk menjembatani penyampaian materi yang disampaikan dan menarik minat siswa dalam melaksanakan proses

pembelajaran. Studi kasus pada penelitian ini terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 5 sekolah dasar pada semester 2. Isi konten dirancang merujuk pada silabus mata pelajaran Bahasa Inggris kelas lima sekolah dasar pada semester dua yaitu materi berupa *Healthy Habits*. Kompetensi dasar dalam materi Bahasa Inggris tersebut disusun kedalam konten dengan sedemikian rupa sistematis agar mencapai tujuan setiap indikatornya. Media pembelajaran ini pun dirancang dengan menerapkan konsep *flat design* pada desain grafis. Konsep *flat design* adalah salah satu gaya desain yang memperlihatkan konsep minimalis dengan gabungan warna-warna cerah. Konsep ini pun di desain dengan menekankan fungsionalitas dan kegunaan. Desain grafis yang dirancang dikembangkan melalui media Figma sebagai *tools* penunjang pembuatan multimedia digital menggunakan konsep *flat design*.

Flat design diduga memiliki karakteristik yang sesuai bagi kebutuhan media pembelajaran digital khususnya pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara kepada guru sekolah dasar pun didapatkan hasil bahwa meskipun telah diterapkan berbagai media pembelajaran seperti gambar dan film, hal tersebut tidak mempengaruhi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Sehingga diperlukan ilustrasi visual yang *riil* untuk penyampaian materi dan kesan pembelajaran yang nyata. Hasil penelitian Julianto (2021) pada siswa sekolah dasar kelas 1 – 6 mendapatkan hasil bahwa siswa lebih menyukai sebuah gambar atau ilustrasi yang mengacu pada kondisi lingkungan sekitar yang dapat dilihat dengan jelas dan sederhana, seperti alam atau bersifat natural. Lalu siswa tidak memiliki sebuah warna favorit yang bersifat pasti, namun mayoritas sudah dapat menyebutkan salah satu warna yang menarik perhatiannya. Warna yang disukai siswa sekolah dasar pun merupakan warna cerah dengan visual yang terang sehingga mudah untuk dikenali. Menurut Sudarti (2019) ilustrasi visual dengan gaya konsep *flat design* yang merupakan stimulus visual mampu memberikan sebuah respon, sehingga dapat merubah tingkah laku anak menuju adaptif. Peranan ilustrasi dan warna pada *flat design* yang sesuai dengan lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi belajar serta rasa keingintahuan siswa akan materi yang dipelajari. Hal ini tentunya dapat menarik minat siswa

untuk lebih aktif dan bergerak, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan berbagai teori, pendapat serta hasil wawancara tersebut maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Joyclue Menggunakan *Flat Design Concept* Dalam Implementasi *Joyful Learning* (Studi Kasus Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Inggris)”. Permasalahan tersebut diangkat karena pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* sangat penting bagi pendidikan sekolah dasar. Keterkaitan antara teknologi dan pendidikan menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui bantuan media pembelajaran. Sedangkan konsep *flat design* digunakan sebab selaras dengan identitas dan ilustrasi visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan penerapan konsep *flat design* pada desain grafis menjadi bentuk media pembelajaran digital yang menarik. Sehingga mampu menjadi solusi dalam memfasilitasi terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana hasil rancangan media Joyclue menggunakan *flat design concept*?
2. Bagaimana hasil validasi media Joyclue?
3. Adakah perbedaan keterlibatan aktif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam implementasi *Joyful Learning*?
4. Bagaimana pengaruh media Joyclue terhadap aktivitas siswa dalam Implementasi *Joyful Learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil rancangan media Joyclue menggunakan *flat design concept*.
2. Untuk mengetahui hasil validasi media Joyclue.
3. Untuk mengetahui perbedaan keterlibatan aktif siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam implementasi *Joyful Learning*.

4. Untuk mengetahui pengaruh media Joyclue terhadap aktivitas siswa dalam Implementasi *Joyful Learning*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik dalam bidang teknologi informasi maupun bidang pendidikan sebagai berikut :

1. Memberikan solusi dalam memfasilitasi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
2. Menyediakan dan memberikan konten dalam media pembelajaran digital menggunakan visualisasi *flat design concept* pada desain grafis.
3. Hasil penelitian digunakan sebagai sarana untuk pengembangan media pembelajaran digital lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi merupakan struktur organisasi skripsi yang berisi gambaran kandungan pada setiap babnya. Sistematika penulisan pada penelitian ini berisi BAB I hingga BAB V dengan kandungan sebagai berikut :

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

II. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian teoritis yang mendukung penelitian ini.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data dan pengolahan data.

IV. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan mengenai pembuatan media pembelajaran Joyclue serta implementasinya terhadap Joyful Learning.

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh.