

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. 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. Sebagaimana dikatakan oleh Sunarsih, dkk (2018, h. 89), Pendidikan merupakan suatu wadah dalam rangka mengembangkan kemampuan seseorang melalui kegiatan terencana dan sistematis. Peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan pada era globalisasi dengan berbagai cara seperti penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dipengaruhi karena adanya perkembangan ilmu dan teknologi terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia termasuk dalam dunia pendidikan.

Penggunaan teknologi dan media digital dapat menjadi pembelajaran lebih menarik dan inovatif karena membuat proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Implementasi teknologi dan media digital dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Hapsari & Zulherman, 2023, h. 2385). Implementasi media sangat

penting diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Zulherman, dkk., 2021, h. 3). Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran disekolah (Hapsari & Zulherman, 2023, h. 2385). Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe pada hari Rabu, 18 September 2024 diperoleh informasi bahwa guru belum mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, di mana pada saat itu terlihat masih menggunakan buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Dalam menerangkan materi yang diajarkan, guru juga hanya menggunakan papan tulis. Hal tersebut membuat proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sebagian besar peserta didik memilih mengobrol dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan guru menjelaskan yang menunjukkan kegiatan pembelajaran lebih berpusat kepada guru daripada peserta didik. Padahal perkembangan teknologi yang cepat memberi pendidik kesempatan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi adalah transformasi

atau konsep inovatif yang menghasilkan produk, seperti teknologi yang meningkatkan pendidikan atau memecahkan masalah (Putra, dkk., 2024, h. 246).

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan wali kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe yang bernama Bapak Dimas Arba'in S,Pd diketahui bahwa selama proses pembelajaran peserta didik masih kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran secara utuh dan sebagian besar peserta didik kelas V cenderung pasif. Beliau juga mengatakan dalam mengajar sudah menggunakan alat peraga atau media gambar yang dibuat sendiri oleh beliau, namun media gambar didesain secara sederhana saja. Selain itu, dalam pembelajaran IPAS guru sering menggunakan media peta konsep untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, guru juga pernah menggunakan media video animasi namun beliau merasa belum mampu sempurna karna dibuat editannya masih kurang interaktif. Kemudian, diperoleh informasi bahwa rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil observasi terhadap nilai ulangan harian siswa kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe pada pembelajaran IPAS Bab 4 Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” pada tahun ajaran 2023/2024, peneliti menemukan data hasil ulangan harian siswa yang masih banyak di bawah KKTP (70). Perolehan hasil ulangan harian siswa kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe T.A 2023/2024 pada Pembelajaran IPAS Bab 4 Topik B

Nilai	Persentase	Jumlah
< 70	50 %	12
= 70	8,3 %	2
> 70	41,7 %	10
Total	100 %	24

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Bab 4 Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” pada tahun ajaran 2023/2024 yang rendah dapat dilihat dari nilai yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Pada tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe masih rendah. Hal tersebut diperoleh dari nilai ulangan harian siswa pada pembelajaran IPAS Bab 4 Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” yang menunjukkan dari 24 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP dengan persentase 41,7% dan 2 peserta didik memperoleh nilai yang sama dengan nilai KKTP dengan persentase 8,3%, sedangkan sisanya 12 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP dengan persentase 50%.

Rendahnya hasil belajar tersebut membuktikan penggunaan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustira & Rina (2022, h. 73) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan adanya media pembelajaran yang diciptakan akan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Perlu diketahui bahan materi IPAS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Untuk itu perlu penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Salah satunya penggunaan video animasi. Pembelajaran melalui video animasi adalah salah satu inovasi yang dapat dilakukan. Perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang, guru harus mahir menggunakan media

pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dalam proses pembelajaran (Putra, dkk., 2024, h. 246).

Proses pembuatan video animasi dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi canva karena aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik (Asnawati, 2023, h. 66). Dalam konteks ini, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan alasan, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva, peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asnawati (2023) diperoleh hasil bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Begitupula penelitian Hapsari & Zulherman (2023) diperoleh hasil bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan video animasi menggunakan *software* canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Software Canva Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas.
2. Guru belum optimal dalam memanfaatkan media untuk pelajaran IPAS.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V MIS AL-Washliyah Kabanjahe pada Ujian Akhir Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti membatasi masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe tahun ajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe?
2. Bagaimana praktikalitas dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe?
3. Bagaimana keefektifan dari dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe.
2. Mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe.

3. Mengetahui keefektifan dari media pembelajaran animasi menggunakan *software* Canva pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui temuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan media video animasi menggunakan *software* Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Bab 4: Topik B “Bagaimana Bumi Kita Berubah” di kelas V di MIS AL-Washliyah Kabanjahe tahun ajaran 2024/2025 karena media pembelajaran digital didesain inovatif dan menarik sehingga membuat pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberi peserta didik pengalaman baru dalam proses pembelajaran IPAS sehingga menumbuhkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara utuh karena proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru mengenai beragam pilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran media video animasi untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas dalam mengajar dan menambah pengalaman yang luas bagi peneliti dalam membuat media video animasi.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam terkait media video animasi untuk pelajaran IPAS.