

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan termasuk salah satu sektor penting dalam proses meningkatkan kualitas seseorang. Pendidikan bukan hanya dinilai sebagai sarana menyiapkan individu dengan tingkat keterampilan yang tinggi, namun juga memiliki cakupan yang lebih luas yaitu sebagai sarana menciptakan individu yang berkualitas baik dalam hal intelektual, sosial, dan emosional yang berguna bagi kehidupan di masa depan.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan isi Undang-Undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan arah terhadap pelaksanaan pendidikan untuk mempersiapkan bangsa yang lebih baik, salah satu cara yang dapat dilakukan agar dapat mencapai tujuan tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran sejarah di sekolah.

Pembelajaran sejarah sebagai sarana pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk kepribadian bangsa serta kualitas manusia. Melalui pembelajaran sejarah dapat menanamkan pengetahuan yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan, membentuk pola pikir, maupun sikap, sehingga diharapkan memiliki rasa kebangsaan serta nasionalisme yang tinggi, untuk

mencapai itu diperlukannya peran pendidik sebagai tenaga pendidik yang mampu memberikan pemahaman sejarah kepada peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, salah satu hal penting yang harus diperhatikan pendidik adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu indikator penunjang sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran sendiri memiliki artian semua hal yang bisa dipakai pendidik guna mengirimkan pesan berupa materi yang akan dipelajari antara pendidik kepada peserta didik. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Pada abad 21 ini, pendidik hendaknya sudah mampu mengoperasikan media pembelajaran modern, contohnya media pembelajaran berbasis audio visual maupun berbasis computer. Namun hal tersebut belum sepenuhnya dapat di implementasikan, dimana banyaknya pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran klasik berbasis cetak seperti halnya media pembelajaran buku paket ataupun buku teks dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Maka tidak heran kemudian akan mengakibatkan peserta didik yang merasa jenuh, bosan bahkan cenderung pasif selama proses pembelajaran yang kemudian akan berdampak pada minimnya pemahaman sejarah yang didapat peserta didik. Oleh sebab itu pendidik tidak hanya dituntut memiliki ilmu yang luas mengenai bidang studi yang diajarkan, namun lebih jauh seorang pendidik juga harus mampu menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. 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 (Maryanti & Kurniawan, 2017). Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara mudah dan banyak 10 Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022 template adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang bersifat online dengan laman www.canva.com. (Sholeh et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat

suatu media video animasi yang menarik pada materi “Bangun Datar”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar” .

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan, diketahui pendidik sering kali menerapkan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks atau buku paket sebagai media pembelajaran utama. Kondisi ini kemudian memberikan dampak terhadap rendahnya hasil nilai belajar peserta didik, hal ini dapat terlihat melalui soal tes harian diberikan oleh pendidik. Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran yaitu sebesar 70. Maka berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya inovasi penggunaan media pembelajaran yang akan berguna meningkatkan hasil nilai belajar peserta didik. Adapun kreasi baru dalam media pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan teknologi.

Kemajuan teknologi pada masa modern memberikan dampak yang signifikan pada seluruh bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran dalam berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah tertentu yang diciptakan pendidik itu sendiri, adapun contoh media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat dipakai seperti halnya video animasi.

Media pembelajaran video animasi adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdiri dari potongan gambar bergerak dilengkapi dengan suara. Menggunakan media pembelajaran video animasi dapat merangsang pikiran, perasaan, serta memotivasi peserta didik melalui gambar bergerak serta suara (Fitriana, 2014:9). Animasi sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya animasi 3 dimensi, animasi jenis ini dikembangkan menggunakan bantuan *software* komputer. Animasi 3 dimensi akan menghasilkan kualitas yang terlihat lebih hidup dan nyata, sehingga akan membuat menarik. Dahulu dalam proses pembuatan animasi 3 dimensi masih sangat rumit dan kompleks, harus dikerjakan secara manual mulai dari membentuk karakter sampai membuat pergerakan animasinya.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat animasi 3 dimensi dapat dilakukan dengan mudah, hal ini terbukti dengan banyaknya aplikasi yang digunakan guna membuat animasi 3 dimensi, salah satunya aplikasi Canva.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan keempat wali kelas tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan video canva belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap laptop dan google. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan media video canva pada pembelajaran tematik terpadu juga belum pernah terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video canva pada

pembelajaran tematik terpadu ini

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dan penelitian terdahulu yang mendukung, maka peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima fase pengembangan meliputi (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*).

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016) dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Pada Kelas VIII UPT. SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik yang masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di UPT. SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu, adapun media yang sering digunakan adalah buku paket
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan canva

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian dapat terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada pengembangan

media pembelajaran video ilustrasi belajar menggunakan aplikasi canva pada materi pembelajaran sejarah.

1.4 Rumusan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini, adapun rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran menggunakan video canva di UPT.SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu layak digunakan?
2. Apakah media pembelajaran menggunakan video canva di UPT.SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu efektif digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video video canva di UPT.SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video canva di UPT.SMP Negeri 2 Siempatnempu Hulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman serta wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi ilustrasi menggunakan canva.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah, khususnya pada materi pembelajaran sejarah

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik yang dapat membantu memahami materi pembelajaran, mudah diakses dimanapun dan kapanpun, dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

