

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan signifikan sepanjang sejarahnya. Setelah Indonesia meraih kemerdekaan pada tahun 1945, pendidikan telah menjadi salah satu aspek penting dalam usaha untuk membangun bangsa dan menciptakan generasi yang berkualitas (Zamhari et al., 2023). Pendidikan adalah aspek krusial dalam kehidupan kita. Ini berarti seluruh rakyat Indonesia mempunyai hak dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan baik melalui pendidikan formal maupun nonformal. Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ dan mendapat imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Assa, 2022). Kemudian dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Belajar dan proses pembelajaran adalah kegiatan utama dalam proses pendidikan. Dalam konteks ini, keduanya memiliki peranan yang sangat krusial untuk mencapai sasaran pendidikan. Belajar dan proses pembelajaran dapat berkontribusi dalam perkembangan potensi individu dan peningkatan kualitas hidup siswa. Maka dari itu, sangat penting bagi pengajar untuk memahami kedua konsep ini dan merancang metode yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang sesuai dapat mendukung siswa dalam proses belajar, serta membantu mereka mencapai sasaran pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, pengajar harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk menetapkan tujuan yang jelas, menggunakan konten atau materi yang relevan dan menarik, mengaplikasikan teknik yang bervariasi, memilih media yang tepat, serta melakukan evaluasi yang akurat dan objektif. Pengajar juga harus mempertimbangkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran agar mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Faizah & R., Kamal, 2024).

Dunia pendidikan dan kemajuan teknologi adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Setiap kemajuan dalam teknologi biasanya berdampak positif pada dunia pendidikan, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu para pengajar dalam menyampaikan ilmu kepada siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, guru dapat mengorganisir informasi dan menciptakan alat bantu yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik, sehingga dapat menarik perhatian dan minat mereka terhadap media pembelajaran tersebut. Seiring dengan kemajuan dalam teknologi dan informasi, media pembelajaran juga mengalami perubahan menuju bentuk yang lebih inovatif dan modern.

Dalam dunia pendidikan berbagai inovasi dalam alat, program, media dan materi pembelajaran untuk mendukung fasilitas yang tersedia bagi para pengajar. Ini sejalan dengan prinsip utama dalam pendidikan yaitu pendidikan selalu *up to date* atau terbuka dan menyesuaikan pada hal baru. Perkembangan media pembelajaran saat ini, dianggap sangat efektif untuk peningkatan kualitas pendidikan disekolah. Sekarang, media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu metode yang praktis untuk mencapai sasaran dan tujuan pendidikan bagi siswa. (Asmaryadi et al., 2024).

Media pembelajaran adalah sarana yang membantu dalam proses belajar yang bisa menarik minat siswa selama kegiatan belajar, sehingga mereka tidak merasa jenuh saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran, media pembelajaran juga memainkan peranan penting dalam tercapainya keberhasilan proses belajar. Kegunaan utama dari media pembelajaran adalah untuk mendukung penyampaian informasi kepada peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa bentuk komunikasi akan terhambat tanpa adanya alat untuk mengkomunikasikan pesan. Berbagai jenis stimulus dapat digunakan sebagai media, termasuk interaksi antar manusia, kenyataan, gambar baik bergerak maupun statis, teks, dan rekaman suara. Saat ini, ada banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar. Namun, media pembelajaran yang paling tepat

adalah yang mampu memicu dan menarik minat siswa sehingga mereka menjadi kreatif, aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pada akhirnya, hal ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam menentukan media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan, yaitu media harus sejalan dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan kondisi siswa, media harus mudah digunakan dan praktis, serta media harus memiliki daya tarik baik dari sisi visual maupun konten (Fitri & Ardipal, 2021).

Proses pembelajaran di sekolah berupaya untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa. pembelajaran tradisional atau konvensional seperti metode ceramah sering diterapkan oleh guru di berbagai jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) Hapsari (Hendiyani et al., 2023). Namun, jika metode ceramah diterapkan tanpa adanya variasi dalam proses belajar, siswa akan merasa jenuh dan berkurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep adalah sejauh mana siswa dapat menerima, menilai, dan menolak informasi yang didapat selama proses belajar. Kemampuan siswa dalam memahami konsep, fakta, dan kondisi yang diketahui menunjukkan seberapa besar tingkat pemahaman mereka Purwanto dalam (RH & Winarsih, 2023). Para guru diharapkan untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang efisien, kreatif, dan bermanfaat agar para siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik selama proses pembelajaran.

Menurut Kurnia & Titin, (2023). Sarana pembelajaran yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat penting dalam aktivitas belajar mengajar karena bisa menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik.

Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan TIK sangat diperlukan agar proses belajar menjadi lebih berkualitas dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Salah satu jenis teknologi pendidikan yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran dalam bentuk video yang menggunakan aplikasi canva. Sukiman (Kurnia & Titin, 2023) video pembelajaran dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Penggunaan aplikasi canva dalam merancang video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa selama proses belajar (Putri & Mudinillah, 2021). Canva adalah platform desain berbasis online yang menyediakan fitur untuk poster, ringkasan, selebaran, grafik, presentasi, infografis, bulletin, brosur, spanduk, penanda buku dan masih banyak lagi di dalamnya (Monoarfa & Haling, 2021). Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) manfaat dari aplikasi canva diantaranya; (1) Menyediakan berbagai desain yang menarik perhatian; (2) Dapat membantu meningkatkan daya kreativitas para guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran dikarenakan banyaknya fitur yang tersedia; (3) Mempercepat proses pembuatan media pembelajaran dengan lebih efisien; (4) Dapat diakses menggunakan smartphone.

Menurut Lestari (2023), integrasi media pembelajaran dalam proses pendidikan mampu secara signifikan membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil akademik mereka. Sementara itu, media pembelajaran berbentuk video animasi merupakan media yang menggabungkan elemen visual bergerak dengan audio pendukung, menyerupai tampilan sebuah film atau video. (Widyahabsari et al., 2023). Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif (Ningrum, 2024).

Menurut Widyawardani et al. (2021), karakteristik utama dari video animasi adalah penyajiannya yang menarik dan proporsional sehingga mampu memikat perhatian peserta didik, serta memadukan unsur visual, musik, dan animasi guna mempermudah pemahaman materi. Agar tujuan pembelajaran tercapai, video animasi perlu disesuaikan dengan kurikulum serta kompetensi yang berlaku (Usman & Husnan, 2020). Canva sendiri mempermudah guru dalam menyiapkan materi pembelajaran, sekaligus menjadikan proses belajar siswa lebih menarik dan terarah (Monoarfa & Haling, 2021). Selain itu, Canva juga mengintegrasikan elemen visual, musik, dan animasi dalam tampilan yang tertata dengan baik untuk meningkatkan daya tarik siswa dan menyederhanakan materi pelajaran (Amaliya & Fathurohman, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 8 Medan Pengembangan media pembelajaran oleh guru dianggap masih minim. Sebagian besar guru lebih bergantung pada buku paket atau bahan ajar yang sudah tersedia, sehingga membuat proses belajar menjadi kurang menarik bagi siswa. Adapun pemanfaatan teknologi hanya sebatas pada penggunaan Power Point sebagai media pembelajaran dan media tersebut bukanlah setiap saat digunakan melainkan dengan menggunakan buku paket/buku teks yang sudah ada saja. Ditemukan bahwa saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas guru lebih banyak menggunakan cara mengajar dengan tidak menggunakan media melainkan menggunakan cara pembelajaran konvensional atau metode ceramah seperti menyampaikan materi secara lisan kepada peserta didik.

Tentunya dengan penyampaian materi yang seperti ini akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman oleh peserta didik, pembelajaran akan dirasa membosankan, kurang menarik dan proses pembelajaran hanya berfokus pada pengertian kata-kata saja. Jadi dengan metode ini siswa masih sulit memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Seperti pada mata pelajaran geografi banyak siswa yang masih belum sepenuhnya mengerti materi pelajaran tersebut. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, kurang pahamnya siswa pada materi pelajaran dapat diatasi seperti pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia. Dimana perlunya dikembangkan media pembelajaran. Beragam jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah video animasi sebagai alat bantu yang dibuat menggunakan aplikasi canva.

Melalui inovasi media canva, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta mendukung keterlibatan mereka selama proses pembelajaran di kelas. Inovasi media canva ini mampu menyediakan berbagai alat dan template untuk membuat desain, termasuk video animasi. Pengguna dapat membuat animasi dengan menggunakan berbagai elemen-elemen desain yang dapat digerakkan atau dianimasikan. Aplikasi canva ini dapat digunakan dalam membuat video animasi dalam materi pembelajaran, materi pembelajaran akan di animasikan dengan gambar, teks yang bergerak dengan suara. Hal ini mampu menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Dalam penelitian ini dikembangkanlah sarana pembelajaran melalui aplikasi canva yang diharapkan berpengaruh terhadap pemahaman siswa, dalam

mata pelajaran geografi sub tema “Vulkanisme.” Pada materi ini dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan melalui media canva karena dengan penggunaan media ini dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan teks atau gambar statis saja. Dimana vulkanisme merupakan fenomena yang terjadi di dalam bumi dan tidak bisa langsung diamati. Jadi dengan pengembangan media canva ini mampu memperlihatkan dengan cara menganimasikan bagaimana proses dari vulkanisme serta dampaknya terhadap kehidupan di bumi. Maka dari itu materi ini dapat dikembangkan dengan media pembelajaran dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi canva, yang tentunya akan memudahkan penyampaian materi terhadap siswa. Belum ada penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi canva pada materi “Vulkanisme” di sekolah ini, sehingga hal ini menjadi keterbaruan dalam penelitian ini. Sehubungan dengan itu, maka dalam penelitian ini penulis tertarik mengkaji mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Vulkanisme Kelas X Di SMA Negeri 8 Medan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Guru geografi belum mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sesuai perkembangan teknologi seperti video animasi berbasis aplikasi canva.

2. Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi vulkanisme.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
4. Belum diketahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme.
5. Rendahnya respon siswa terhadap media pembelajaran yang di gunakan guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang dibatasi dalam penelitian ini. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme, kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme, respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme dan efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan pemahaman siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme?

4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan pemahaman siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi Vulkanisme.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi vulkanisme.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan terkait pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi canva, serta menyajikan perspektif baru dalam inovasi media pembelajaran, khususnya pada materi vulkanisme.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien dan menarik, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memperluas pengalaman belajar mereka terkait materi vulkanisme.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru dalam menciptakan cara-cara baru yang lebih inovatif dalam mengajar serta meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran, dan mendukung aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memiliki pengaruh yang baik untuk sekolah, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pengembangan keterampilan siswa dan guru, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Terkhususnya dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi canva pada materi vulkanisme.

### d. Bagi peneliti

Penggunaan aplikasi canva untuk membuat video animasi sebagai alat pembelajaran dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti