

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Namun, kenyataannya banyak siswa kelas IV SD yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya motivasi siswa, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. (Insyasiska, E., 2024:17407).

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan dalam proses intelektual yang melibatkan aktivitas dan keterampilan dalam berbagai aspek meliputi konseptual, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai dasar untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Raula Samsul A, Bambang Subali & Sigit Saptono, 2021:83). Kemampuan berpikir kritis memiliki karakteristik yang mirip dengan keterampilan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis adalah proses berpikir yang mencakup proses kognitif seperti penalaran, menganalisis, mengevaluasi, dll.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan.

Integrasi teknologi dalam Pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, menjadi salah satu topik penting dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran digital, merujuk pada proses Pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital seperti, komputer, internet, perangkat lunak, dan aplikasi untuk mendukung serta memodifikasi pengalaman belajar. Hal tersebut menawarkan potensi besar untuk mendukung pembelajaran inovatif. Salah satu upayanya adalah mengembangkan perangkat lunak atau aplikasi yang mendukung peningkatan kualitas Pendidikan. Perangkat lunak ini memungkinkan pengembangan pembelajaran sama dengan ahli materi untuk Menyusun materi pembelajaran elektronik. Materi ini kemudian diaskes melalui pembelajaran digital dan disosialisasikan kepada Masyarakat luas, khususnya bagi peserta didik, agar dapat dimanfaatkan secara optimal. (Wahyuni & Munir, 2024:445).

Aplikasi Canva adalah alat yang mendukung berbagai kegiatan desain grafis berbasis web (Yulisetiani, 2022:71). Dalam aplikasi ini, terdapat berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat gambar digital, mengadaptasi kontennya untuk berbagai platform media sosial, meningkatkan postingan blog, serta menciptakan materi pemasaran yang dicetak. Dengan Canva, pengguna dapat mulai dari awal dengan tata letak mereka sendiri atau memanfaatkan template yang sudah ada, yang dilengkapi dengan beragam potensi, palet warna, kotak teks, dan dimensi yang disesuaikan dengan platform tertentu. Pengguna juga memiliki kemampuan untuk berbagi desain mereka dan berkolaborasi dengan anggota tim untuk menciptakan

materi pemasaran yang menarik secara visual, yang ditujukan untuk menarik perhatian audiens target mereka.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 27 Banda Aceh, pembelajaran yang dilakukan masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, proses pembelajaran IPAS di kelas menunjukkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi. Pembelajaran dimulai dengan siswa membuka buku dan membaca, lalu dilanjutkan dengan penjelasan materi oleh guru menggunakan papan tulis. Meskipun guru juga menjelaskan gambar dalam buku, metode ini tidak cukup efektif untuk menarik perhatian siswa. Sebagai akibatnya, banyak siswa yang tidak fokus dan terlibat dalam kegiatan lain, seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri.

Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang ada, yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dipandang sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan video animasi, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 27 Banda Aceh hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah, Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa merasa kurang tertarik dan tidak maksimal dalam memahami materi. Selain itu siswa juga kesulitan dalam memahami materi

pembelajaran karena kurangnya media yang di gunakan oleh guru. Selain itu keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran turut mempengaruhi tingkat pemahaman siswa yang belum optimal.

Penelitian terdahulu yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI /SD” dilakukan oleh Tri Wulandari, Adam Mudinillah pada tahun 2022 dengan Kesimpulan guru merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru diharuskan untuk mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas.

Berdasarkan masalah diatas dan peliti terdahulu peneliti tertarik mengambil judul **“Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 27 Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya kreatif penggunaan media pembelajaran
2. Kemampuan siswa untuk berpikir kritis yang masih rendah
3. Media pembelajaran yang belum bervariasi dikarenakan guru belum menggunakan media yang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya akan fokus pada media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi canva, subjek penelitian ini akan melibatkan siswa kelas IV

SDN 27 Banda Aceh. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan berpikir kritis yang berkaitan dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 27 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini ingin menguji pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 27 Banda Aceh

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

- a. Bagi guru kelas IV SDN 27 Banda Aceh, memperbaiki proses pembelajaran IPAS sehingga keoptimalan hasil belajar siswa dapat tercapai.
- b. Bagi siswa, melalui pembelajaran dengan menerapkan Media Video Animasi dapat menjadi satu pengalaman belajar yang baru bagi siswa kelas IV SDN 27 Banda Aceh serta dapat meningkatkan hasil berpikir kritis pada pembelajaran IPAS.
- c. Bagi SDN 27 Banda Aceh, dapat dijadikan salah satu masukan tentang hasil belajar siswa di sekolah tersebut setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.