

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku, memberikan pengetahuan baru, dan mendapatkan pengalaman hidup agar siswa menjadi lebih dewasa dalam pikiran dan sikap (Inayah Adhani Khoirroni dkk. 2023). Pendidikan merupakan suatu kunci upaya untuk menjadi manusia yang lebih baik, dapat dilihat dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan 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, keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari pengertian diatas, bahwa ketika saat dikatakan “Pendidikan” merupakan usaha sadar dan terencana, hal ini bahwa menandakan pendidikan adalah satu proses yang mana harus dipikirkan secara sadar dan direncanakan dengan sangat matang (Risma Darma Ulina Banurea dkk, 2023).

Menurut Ab Marisyah & Firman (2019) dikutip (Desi Pristiwanti, dkk. 2022) pendidikan adalah suatu proses humanime atau dikenal dengan memanusiakan manusia, kita harus bisa menghormati hak asasi pada setiap manusia. Bagaimanapun manusia bukan sebuah mesin yang dapat diatur sesuka hati, mereka adalah generasi yang sangat penting kita bantu dan menunjukkan kepedulian pada setiap reaksi menuju perubahan dimasa dewasa, mereka supaya

bisa membangun insan yang berwibawa, berpikir kritis, dan memiliki perilaku akhlak yang bagus. Dengan itu, Pendidikan tidak hanya membentuk insan yang berbeda dari orang lain yang dapat makan, meneguk, berpakaian, dan memiliki rumah untuk tinggal, keadaan inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia.

Merdeka belajar dimasa sekarang telah dianalisis oleh pemerintah memulai program belajar bebas saat ini dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuannya adalah agar siswa dari sekolah dasar hingga universitas menjadi lulusan yang berkualitas tinggi dan siap menghadapi tantangan masa depan yang menantang. Konsep dari merdeka belajar ini, menekankan kebebasan guru dan peserta didik. Ini mendorong rasa semangat kemerdekaan dalam membangun bentuk kepribadian. Ini akan memungkinkan baik siswa maupun guru untuk dengan bebas mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan mereka, serta menciptakan karakter mereka sambil bersosialisasi dalam lingkungan sekitar mereka.

Program merdeka belajar juga mendorong peserta didik untuk belajar dan membangun sikap dan karakter mereka sendiri. Ini menumbuhkan rasa percaya diri terhadap lingkungan disekitar, melatih keterampilan sosial, menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, dan mempermudah adaptasi saat berinteraksi dengan masyarakat luas. Oleh karena itu, program belajar bebas sangat penting bagi siswa di era pendidikan abad ke-21. Konsep belajar mandiri mencakup menciptakan pendidikan yang membebaskan dan memberikan otonomi yang tepat bagi guru dan lembaga pendidikan untuk menginterpretasikan

kemampuan mereka dalam merancang kurikulum, yang merupakan dasar bagi mereka untuk menilai. Derise (2021) dikutip oleh (Akmal Shah, dkk. 2024).

Seiring dengan berkembangnya jaman yang sangat cepat dan kemajuan teknologi semakin canggih. Dalam hal ini, pendidikan juga harus cepat mempertimbangkan dengan kemajuan jaman diabad ke 21 ini. Selama abad 21, ditandai banyak perubahan yang besar terjadi dalam kehidupan manusia. Yang paling menonjol dari semuanya adalah perubahan dalam cara kita berperilaku, berpikir, dan membantu struktur social kita. Ghufron (2018) memaparkan, kemampuan teknologi informasi terus berkembang, dan inovasi dalam proses belajar mengajar juga terus berkembang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan penggunaan internet di setiap aspek kehidupan, serta kemajuan dalam ilmu data dan kecerdasan buatan. Dengan masuknya abad ke-21, kemajuan teknologi telah berdampak pada hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan.

Pendidikan harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan belajar mengajar modern. Mereka dituntut agar bisa menggabungkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat digital supaya memperoleh keterampilan yang bermanfaat di masa depan. Pada pembelajaran abad 21 guru tidak hanya menjadi seorang fasilitator, akan tetapi mereka juga harus menciptakan lingkungan belajar yang demokratis, dengan mereka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Selain itu juga, guru dituntut beradaptasi dan mendalami teknologi informasi supaya dapat dipakai sewaktu dalam kegiatan pembelajaran. Ajeng, dkk. (2021). Oleh karena itu, sangat diharapkan guru memiliki keahlian untuk memberikan pendidikan kepada siswa

mereka dengan menggunakan metode yang efektif, produktif, dan menarik, sehingga mereka dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pembelajaran mereka (Windi Nurlaela Sari, dkk. 2024).

Menurut Muhammad Hasan, dkk. (2021:4) media adalah sarana yang digunakan sebagai mentransfer atau menyampaikan suatu pesan. Media yang menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pendidikan. Penggunaan media sangatlah penting dan tidak mungkin terkoordinasinya kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media ini adalah bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan dan seluruh kegiatan pembelajaran untuk siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang sangat berguna untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan berdampak besar pada bagaimana siswa menerima materi pelajaran. Pelangi, Syarif and Jakarta (2020) dikutip oleh (Muhammad Rizqi Azqiyya dkk, 2023). Menurut Tiwi & Melissa (2024) media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dan mendorong pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan siswa untuk belajar sungguh ini mendorong proses belajar yang sadar, bertujuan, dan terkendali. Setiap pendidik harus memahami dan melakukan inovasi untuk meningkatkan kualitas dan kualitas proses pembelajaran, terutama dalam hal memilih dan menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan baik. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai

dengan gaya dan minat mereka. Dalam situasi ini, guru menjadi pembentuk pembelajaran dan bukan lagi satu-satunya sumber pembelajaran. Pendidik harus memiliki pemahaman tentang apa yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran dan materi tertentu. Salah satunya adalah media pembelajaran, yang digunakan sebagai media pembelajaran (Shinta Putri Kristiari, dkk. 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu guru kepada siswa sebagai penerima informasi. Bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Artinya, media pembelajaran terdiri dari lima bagian. *Pertama*, berfungsi sebagai perantara antara materi atau pesan dalam proses pembelajaran. *Kedua*, berfungsi sebagai sumber pembelajaran. *Ketiga*, berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. *Keempat*, berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini bekerja sama dengan baik, pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan akan berhasil (Milawati, dkk. 2021:29).

Canva adalah aplikasi yang digunakan secara online sebagai alat mendesain dengan berbagai macam pengeditan. Canva juga bisa membuat berbagai macam desain visual seperti spanduk, presentasi, sampul facebook, kartu undangan, poster dan banyak lagi. Canva adalah alat yang bisa digunakan setiap guru untuk menyusun materi pembelajaran yang sangat menarik karena memiliki

bermacam-macam desain yang siap dirancang juga mempermudah guru pada setiap prosesnya. Menurut Triningsih (2021). Canva bisa memfasilitasi dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan kegunaan teknologi dalam belajar, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya. (Tantri Febriana dkk, 2023).

Menurut Sumartiwi and ujjanti (2022) untuk membuat media pembelajaran animasi yang menarik, diperlukan aplikasi yang menarik, diperlukan aplikasi yang dapat membantu guru membuat ide. Aplikasi tersebut harus memiliki berbagai fitur, gambar, audio, dan video, serta sistem kerja yang mudah digunakan, sehingga guru merasa mudah membuat proyek media pembelajaran animasi mereka. Kemudian Supradara (2022) ada berbagai macam aplikasi untuk mendesain media animasi, disini memilih aplikasi canva dengan keunggulan yang dimilikinya. Hamid, Mustofa dan Ramadhani (2020) canva merupakan aplikasi mendesain grafis digunakan untuk membuat media social, presentasi, poster, dokumen dan lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan bermacam-macam desain untuk digunakan.

Menurut Awaliyah (2019), materi IPA merupakan pelajaran yang memiliki berbagai macam objek yang harus disampaikan secara jelas, tepat, dan akurat. Jika materi tidak disampaikan dengan baik, itu akan menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada berbagai cara untuk menyampaikan materi, seperti poster, gambar, kerajinan seperti kolase, atau objek nyata seperti binatang. Selain itu, ketika guru menyampaikan materi melalui suara secara langsung berujung hanya membuat media pembelajaran kurang efektif karena begitu rumit, biaya yang

dikeluarkan lumayan besar sehingga mengakibatkan penyampaian materi kepada peserta didik tidak maksimal. Dengan hadirnya teknologi modern pada zaman ini, media pembelajaran animasi berbasis Canva dapat menjadi pengembangan baru bagi setiap guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA (Muhammad Rizqi Azqiyya dkk, 2023).

Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS pada kurikulum 2013 bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level ke level berikutnya dan memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Siswa belajar tentang lingkungan mereka dan menyadari bahwa fenomena alam dan sosial saling terkait. Siswa diajarkan untuk mengamati atau mengamati, meneliti, dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya. Keterampilan ini sangat penting sebagai dasar pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. (Inggit Dyaning Wijayanti & Anita Ekantini. 2023).

Berdasarkan hasil observasi tanggal 06 November 2024 di SD Negeri 46 Banda Aceh, hasil yang didapat pada pembelajaran IPAS siswa kelas V masih dibawah kriteria, terlihat dari siswa kelas V pada pembelajaran IPAS masih sangat kurang dalam memahami pembelajaran, ketika guru memberikan soal latihan atau ujian banyak siswa masih susah memahami dan mengisi soal yang di berikan sehingga nilai siswa dibawah KKTP. Nilai KKTP di SD Negeri 46 Banda Aceh berada di 72. Berdasarkan observasi faktor yang mempengaruhi guru mengajar hanya bergantung ke buku dan guru masih memberi pelajaran dengan cara konvensional yaitu ceramah dan Tanya jawab sehingga pembelajaran IPAS kurang

menarik yang dirasakan siswa, ketika mengajar kurangnya menggunakan media yang menarik juga menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa sehingga berpengaruh hasil belajar siswa. Dari nilai siswa tersebut bisa dilihat pada rekapan tabel dibawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai Semester Ganjil Siswa Kelas V Pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2024/2025**

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	AAG	32	11	KA	32	21	QD	35
2	ASA	57	12	MRS	28	22	RJN	35
3	AB	21	13	MAM	19	23	RM	45
4	AN	39	14	MA	18	24	SR	41
5	AA	52	15	MF	18	25	SRN	44
6	AKA	40	16	MFH	27	26	SM	43
7	BAS	-	17	MGH	54	27	SM	58
8	FL	37	18	MJ	36	28	SA	77
9	FRA	45	19	NRR	51	29		
10	FAI	40	20	PJ	44	30		

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai siswa kelas V di semester ganjil pembelajaran IPAS masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 46 Banda Aceh ketika pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajara, sehingga minat siswa dalam melakukan pendekatan terhadap media terbatas dan berdampak pada hasil belajar siswa tidak mendapatkan pemahaman belajar yang sempurna dikarenakan media yang tersedia tidak menarik perhatian siswa.

Dengan demikian maka sangat perlu dilakukan pengembangan media animasi berbasis canva pada materi teknologi untuk kehidupan di SD Negeri 46 Banda Aceh. Tujuan dari ini adalah untuk menciptakan pemahaman siswa yang

efektif, pembelajaran yang di ambil yaitu pembelajaran IPAS Bab 3 topik C materi teknologi untuk kehidupan dengan menggunakan media animasi yang didesain melalui aplikasi Canva, untuk menciptakan hasil belajar yang lebih menarik. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 46 Banda Aceh”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran IPAS
2. Pembelajaran masih berfokus pada buku yang berupa teks dan gambar kurang menarik sehingga anak merasa kesulitan memahami materi
3. Belum menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka pada penelitian ini dibatasi hanya pengembangan video pembelajaran animasi berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPAS materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh ?
2. Bagaimana kelayakan terhadap pengembangan video animasi berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan video animasi berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis canva pada materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh.
2. Mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis canva pada materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan video animasi berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknologi untuk kehidupan di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh ?

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh.
2. Bagi guru, mengajar pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis canva dapat menjadi salah satu alternative model pembelajaran di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh.
3. Bagi sekolah, media pembelajaran bisa digunakan sebagai masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik di lingkup sekolah terutama sekali dalam pembelajaran IPAS.
4. Bagi peneliti, bisa menjadi acuan, rujukan dan sumber informasi penelitian selanjutnya agar bisa dikembangkan materi-materi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.