

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan telah didukung adanya Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan. Pengembangan kurikulum sangat penting bagi suatu negara untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dan harus menjadi fokus bangsa dalam meraih masa depan yang gemilang. Pendidikan merupakan tonggak

yang akan menentukan kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan yang berkualitas perlu diwujudkan melalui berbagai upaya yang harus didukung oleh banyak pihak. Berbagai pihak harus bersatu padu dalam menciptakan pendidikan yang bermutu dan berkompeten. Kualitas pendidikan tak terlepas dari pengaruh faktor-faktor antara lain adalah siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana, pengelolaan sekolah, proses belajar mengajar, serta hubungan sekolah dan masyarakat. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa, kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan yang tidak hanya berpalu pada kecerdasan intelektual melainkan kecerdasan yang menyeluruh yang mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Selain itu dalam rumusan tujuan pendidikan nasional tercakup pula karakter berakhlak mulia sebagai bukti bahwa Indonesia mengharapkan jati diri bangsanya untuk dapat berperilaku baik sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Karakter cerdas merupakan sebuah landasan berpikir bagi manusia untuk dapat menjalani kehidupannya secara baik, harmonis, sejahtera yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya melainkan juga untuk orang lain. Adapun Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan telah didukung adanya Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan.

Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim mencetuskan satu gagasan terhadap adanya perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun peserta didik. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus dilengkapi oleh instansi pendidikan adalah kurikulum (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Kurikulum merupakan rancangan pelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar yang sudah diprogramkan terlebih dahulu. Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar. Indonesia merupakan Negara yang sudah beberapa kali melakukan perubahan/revisi terhadap kurikulum (Fatmawati & Yusrizal, 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat di gunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang di gunakan di sekolah tersebut. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SDN 54 Banda Aceh adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk di berikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berhubungan dengan cara mencari tahu tentang

alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, kosep-konsep atau prinsip saja. Pelaksanaan pembelajaran IPAS haruslah di laksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang di lakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”. Media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun nonelektronik, yang dijadikan sarana penyampaian pesan dalam komunikasi dapat disebut media. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan disemua mata pelajaran termasuk Transmisi. Proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan

media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama.

Multimedia secara tampilan mampu menggabungkan teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi secara utuh untuk membantu men-deliver informasi kepada siswa secara menarik, konkrit, jelas, efektif, dan efisien. Lebih jelas, multimedia mencakup kombinasi dari berbagai komponen media pembelajaran (teks, seni, suara, animasi, dan video) yang disajikan secara utuh melalui alat elektronik seperti komputer atau alat digital lain, sehingga dapat difungsikan untuk menyampaikan pesan informasi atau petunjuk (ningsih, 2023) Proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama. Dari masalah tersebut peneliti mengembangkan pengembangan media animasi berbasis video animasi.

Video animasi adalah suatu bentuk media yang menggunakan gambar-gambar bergerak untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat dibuat menggunakan berbagai teknik, termasuk gambar-gambar yang dihasilkan secara digital, pengambilan gambar berurutan dari objek atau karakter yang bergerak, atau kombinasi dari keduanya. Video animasi memiliki berbagai genre, termasuk

animasi 2D, animasi 3D, stop motion, dan lain sebagainya Thomas, F. (2019). Selain itu Video animasi adalah representasi visual bergerak yang dibuat dengan menggabungkan serangkaian gambar atau objek yang berubah secara berurutan. Proses ini mencakup penggunaan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan, sehingga menciptakan pengalaman visual dinamis bagi penonton. Pada dasarnya, animasi memanfaatkan prinsip dasar persepsi visual manusia yang dapat "ditipu" oleh serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat. Melalui pengaturan frame-frame ini, animator dapat menciptakan kesan bahwa objek atau karakter tersebut benar-benar bergerak, berinteraksi, dan mengikuti alur cerita tertentu. Video animasi memiliki berbagai aplikasi, termasuk dalam industri hiburan seperti film dan televisi, pembuatan video game, iklan, pendidikan, dan banyak lagi. Dalam pembuatan animasi, kreativitas animator berpadu dengan kemajuan teknologi untuk menghasilkan karya-karya yang memukau dan mendalam.

Dalam perkembangannya, animasi telah menjadi sarana ekspresi artistik yang luas, memungkinkan pembuatnya untuk menyampaikan cerita atau konsep-konsep kompleks dengan cara yang menarik dan menghibur. Dengan menggabungkan unsur-unsur desain, naratif, dan teknologi, video animasi tidak hanya menjadi bentuk hiburan yang populer, tetapi juga sarana komunikasi yang efektif di berbagai bidang.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani

penggunanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Keterbatasan Teknologi, Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses ke teknologi yang memadai atau infrastruktur yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang kompleks seperti video interaktif atau perangkat lunak khusus. Hal ini dapat menghambat efektivitas media pembelajaran dalam mengkomunikasikan materi secara efektif.

Kesulitan dalam Pemahaman, Media pembelajaran yang kompleks atau tidak jelas dapat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman bagi siswa. Misalnya, grafik atau diagram yang rumit tanpa penjelasan yang memadai dapat membuat siswa kebingungan daripada membantu mereka memahami konsep. **Keterbatasan Ketersediaan,** Beberapa media pembelajaran mungkin tidak tersedia secara luas atau murah bagi semua institusi pendidikan. Ini dapat membatasi akses siswa terhadap sumber daya yang diperlukan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Kurangnya Kreativitas dalam Penggunaan Media, Terkadang, guru atau pendidik mungkin kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Mereka mungkin menggunakan media secara monoton atau tanpa variasi, yang dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan dan kurang efektif.

Tidak Sesuai dengan Gaya Pembelajaran, Setiap siswa memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya pembelajaran siswa dapat mengurangi efektivitasnya. Misalnya, siswa yang lebih visual mungkin kesulitan memahami materi yang disampaikan hanya melalui teks.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Desember 2023 dengan guru kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh, sarana di SD tersebut sudah sangat memadai seperti: ruang belajar yang nyaman, arus listrik, perpustakaan, infokus dan lainnya. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa gambar saja sesuai dengan sarana yang terdapat di buku guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan sibuk bermain sendiri. Proses pembelajaran kelas juga membuat anak cepat bosan dan kurang aktif. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada, sehingga sarana yang terdapat di sekolah bisa dimanfaatkan dengan baik. Media pembelajaran yang ingin peneliti kembangkan yaitu video, agar lebih menarik media pembelajaran dikemas dalam bentuk video animasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan respon siswa, minat dan hasil belajar siswa di kelas. penyusunan akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Jenis penelitian pengembangan

ADDIE yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan) *Implement* (Implementasi) *Evaluate* (Evaluasi). Penyusun akan mengembangkan sebuah produk yang dapat memudahkan pembelajaran. Penyusun ingin memberikan stimulus terhadap siswa agar kemampuan berpikir meningkat. Maka dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa “video animasi” pada pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar SD Negeri 54 Banda Aceh. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa karena media pembelajaran ini sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh** ”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan siswa hanya menggunakan sumber belajar dari Youtube dan buku siswa dari sekolah.
2. Media pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyebabkan siswa tidak fokus dan kurang antusias.
3. Minat belajar siswa rendah, karena sebagian besar isi buku berupa teks dan gambar yang kurang menarik

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis video animasi
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus kepada kemampuan berfikir siswa kelas IV SDN 54 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus dalam mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 54 Banda Aceh.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media animasi dengan menggunakan aplikasi canva dan bertujuan untuk mengembangkan video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 54 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut.

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat di gunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitan nya dengan masalah upaya terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Memberikan inovasi agar dapat menjadi role model bagi anak-anak dalam mengembangkan keberagaman melalui sebuah media pembelajaran interaktif berbasis video animasi, dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pacuan dalam mengajar sehingga anak-anak dapat memahami mata pelajaran yang akan disampaikan

b. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi, mampu menarik perhatian siswa. Hal ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan serta memudahkan pemahaman siswa mengenai suatu materi.

c. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti lainnya yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam konteks bab I proposal penelitian merujuk pada cara peneliti menjelaskan, mendefinisikan, atau menentukan secara spesifik variabel-variabel yang akan diteliti. Definisi operasional ini penting karena membantu memastikan bahwa semua orang yang membaca atau terlibat dalam penelitian memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang dimaksud dengan istilah atau variabel tertentu dalam konteks penelitian tersebut.

a. Media Animasi

Media adalah sarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik.

b. Canva

Dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020) Aplikasi Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai jenis keluaran, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, selebaran, buku catatan, dan item lainnya.

Beberapa kelebihan aplikasi canva di antaranya :

1. Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan item lainnya yang tersedia melalui perangkat lunak Canva.
2. Karena aplikasi ini menawarkan berbagai macam template yang sudah teruji kebenarannya, memudahkan pengguna dalam membuat desain yang ada, seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain. Elemen yang tersedia.
3. Mudah dijangkau, aplikasi canva mudah dijangkau di semua kalangan karena dapat ditawarkan melalui android ataupun iphone hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gaway. Jika menggunakan laptop, caranya buka chrome atau website Canva dan langsung masuk ke aplikasi Canva tanpa harus download apapun.

Beberapa kekurangan dalam aplikasi canva yaitu :

1. Aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil dan terkini ; jika tidak ada keduanya, aplikasi tidak dapat digunakan atau tidak berfungsi selama proses desain di komputer, tablet atau perangkat seluler lainnya.
2. Di aplikasi Canva, terdapat template, ikon, ilustrasi, font, dan item lain dengan harga terjangkau. Dalam hal ini ada yang di jual dan ada yang tidak. Namun karena banyak sekali template premium dan gratis lainnya, keadaan ini tidak menjadi masalah. Hanya bagaimana

pengguna dapat mendesain sesuatu dengan penuh pemikiran dan kreatif dengan hak mereka sendiri.

3. Umumnya, desain yang di buat memiliki kesamaan dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik berupa template, gambar, warna, atau yang lainnya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, oleh karena itu kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa.

c. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. Dengan memulai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini, diharapkan para pelajar dapat mengenali kekayaan Indonesia lebih jauh, dan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam.

Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif yang bertujuan untuk mengembangkan sistem pendidikan di Indonesia yang lebih inklusif dan adaptif. .”IPAS” merupakan singkatan dari “Alat Penilaian Penilaian Sekolah” yang merupakan bagian dari program merdeka. IPAS di rancang untuk membantu menilai kemajuan siswa dan efektivitas guru. Alat ini akan memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai prestasi siswa, termasuk aspek nonakademik seperti keterampilan sosial, sikap dan nilai. IPAS juga bertujuan untuk mendukung penerapan pendekatan pembelajaran berbasis keterampilan yang lebih inklusif, dengan memperhatikan keberagaman individu siswa.