

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu contoh bagian utama pada pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu memberikan materi ajar kepada peserta didik. Media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memudahkan pemahaman konsep yang dikaji, juga membuat situasi belajar yang disenangi. Di era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menjadi semakin relevan dan penting.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 terkait Standar Nasional Pendidikan, Pasal 12 Ayat (1), menyebutkan jika pembelajaran harus dilaksanakan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Hal ini bertujuan untuk mendorong keaktifan peserta didik, menyampaikan ruang untuk prakarsa, kreativitas, serta kemandirian mereka, selaras oleh bakat, minat, serta perkembangan fisik juga psikologisnya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, peran guru menjadi kunci utama dalam proses tersebut.

Guru sebagai fasilitator untuk peserta didik diharuskan memanfaatkan teknologi pada terlaksananya belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Ketentuan tersebut sejalan dengan Permendikbud Ristek Nomor 16 Tahun 2022 terkait Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Dalam Bab II, Bagian Ketiga, Pasal 7 Ayat (2) disebutkan jika strategi pembelajaran disusun guna memberikan pengalaman belajar bermutu memakai cara

mengaplikasikan materi di masalah atau konteks nyata, memotivasi interaksi serta ikut serta murid, memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat, juga menggunakan perangkat teknologi informasi juga komunikasi. Sebab tersebut, guru harus mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi, termasuk pada pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu sarana yang dipakai guru guna mempermudah penyampaian informasi untuk peserta didik, yang bertujuan agar proses belajar mengajar bisa diraih dengan maksimal (Miftah, 2022:414). Adapun menurut Prawiradilaga dan Siregar (dalam Batubara, 2020: 5), media pembelajaran saat ini mencakup tiga tahap utama, yaitu media berbasis gambar (visual), media berbasis suara (audio), serta media yang menggabungkan suara dan gambar (audio visual). Pembelajaran yang menarik untuk peserta didik salah satunya seperti video animasi ketika pelaksanaan pembelajaran.

Media video animasi yaitu contoh media yang menggabungkan uraian gambar yang tidak sama di masing-masing *frame* pada durasi waktu khusus, menciptakan gerakan, dan juga video animasi pun di isi oleh suara yang menunjang geraknya gambar, misalnya suara dialog serta efek suara yang lain (Husni, 2021).

Berdasarkan hasil lembar observasi dan karakteristik peserta didik dikelas IV A SD Pertiwi 1 Kota Jambi pada hari Selasa 15 Oktober 2024, Peneliti menemukan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran IPAS terutama materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pemahaman materi kurang dimengerti oleh peserta didik karena saat kegiatan belajar hanya menggunakan gambar dan tulisan dibuku cetak saja dan terkadang hanya sebatas gambar ditampilkan dilayar. Peserta didik lebih bersemangat dan menyukai pembelajaran yang terdapat animasi dan gambar bergerak

yang tentunya pasti lebih seru dan gampang dimengerti, sehingga mereka tidak cepat bosan dan kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Adapun berdasarkan hasil wawancara guru dikelas IV A SD Pertiwi 1 Kota Jambi pada hari Selasa 15 Oktober 2024, Peneliti menemukan bahwasanya guru hanya menggunakan buku cetak yang tersedia disekolah untuk patokan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru kesulitan mendesain media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi canva sehingga masih minim digunakan, yang mana terkait dengan mata pelajaran IPAS terkhususnya materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari yang hanya mengandalkan metode ceramah dalam menjelaskan materi tersebut kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit fokus dalam waktu yang lama, lalu peserta didik juga menjadi kurang aktif bertanya serta menjawab saat berdiskusi sehingga minat belajar peserta didik menjadi kurang.

Permasalahan ini tentu saja dapat berpengaruh pada keaktifan dan kemampuan peserta didik. Suasana belajar yang kurang interaktif dapat membuat peserta didik menjadi kurang memahami konsep dalam mata pelajaran IPAS pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dengan Capaian pembelajaran dijelaskan bahwa “Peserta didik memahami gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari”. Sesuai capaian pembelajaran, peserta didik harus memahami gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari agar bisa mengatasi masalah yang muncul karenanya.

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif termasuk media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva. Menurut Husni (2021) Media video animasi yaitu bentuk media yang

menyatukan uraian gambar yang tidak sama di masing-masing *frame* pada waktu khusus, sampai membuat gerakan. Hal lainnya, videopun disertai oleh suara yang menunjang gerakannya gambar, misalnya suara dialog juga efek suara yang lain. Dengan adanya media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva, peserta didik diharapkan dapat memahami gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari agar bisa mengatasi masalah yang muncul karenanya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Putra Ade (2024) terkait Pengembangan Media Video Animasi di Pembelajaran IPA Kelas V SDN 001 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM di Materi Suhu dan Kalor. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dibuat diperoleh Kelayakan media pembelajaran yang divalidasi dengan tiga ahli memperoleh rata-rata presentase sejumlah 92% yang bisa dianggap amat valid guna dipakai pada pengajaran. Respon pendidik dan murid yang terlihat di hasil angket uji coba terbatas menampilkan hasil presentase sejumlah 100% dikategorikan amat valid, angket pendidik memperoleh hasil presentase sejumlah 96%. Hasil presentase uji coba uas menunjukkan presentase sejumlah 96,8% dikategorikan amat valid, angket pendidik memperoleh hasil presentase sejumlah 100%. Bersumber hasil media pembelajaran video animasi berbasis canva di materi suhu dan kalor kelas V sekolah dasar amat valid guna dibuat di pembelajaran.

Adapun selanjutnya berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Maharani (2024) terkait pengembangan media berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang. Penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE dan dibatasi peneliti sampai tahap menghasilkan produk dan uji coba produk. Hasil validasi yang telah dilakukan yang dinilai oleh validator, otal nilai yang diperoleh

adalah 92% dengan kategori “*valid*”. Hasil respon peserta didik setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 15 peserta didik kelas IV SD Negeri 23 Palembang didapatkan rata-rata nilai yaitu 99,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis video animasi valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, itulah sebabnya peneliti tertarik guna membuat penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi “Gejala Kemagnetan Dalam Kehidupan Sehari-hari”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan memadukan canva yang bisa diakses menggunakan laptop maupun smartphone.
2. Media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari ditampilkan dalam bentuk video yang berisikan animasi, gambar, dan tulisan.
3. Media pembelajaran video animasi ini berisi materi muatan pembelajaran IPAS pada kelas IV materi yang dikembangkan pada penelitian pengembangan yaitu materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Produk yang dihasilkan di penelitian dan pengembangan bisa dipakai oleh guru menjadi media pembelajaran yang memudahkan guru pada penyampaian materi agar semakin menarik dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat digunakan bagi peserta didik sebagai sarana belajar secara mandiri di rumah.
5. Media pembelajaran yang dianimasikan berdurasi kurang lebih 12 menit.
6. Warna yang digunakan cerah dan menarik serta warna-warna lain yang menyesuaikan.

7. Menggunakan suara peneliti dan *AI Voice*.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat pada pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva diharapkan mampu memberi peningkatan proses pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Memperluas wawasan tentang pentingnya penggunaan video animasi menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta untuk menambah wawasan bagi peserta didik tentang pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudahkan peserta didik guna mengakses dan belajar tentang mata pelajaran IPAS materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.
 - 2) Memperkuat pemahaman peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep-konsep di kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Sebagai opsi media pembelajaran yang memikat juga dapat dijangkau secara luas dan membantu guru untuk mengembangkan pemikiran peserta didik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi kemampuan guru mengajar dikelas IV SD jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran video animasi. Media ini dibuat dengan aplikasi canva yang dilengkapi animasi, gambar, suara, dan ilustrasi serta dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Dengan begitu, keinginan peserta didik untuk belajar disekolah dan dirumah membuat mereka lebih antusias dalam belajar juga di akhir meraih prestasi belajar yang lebih bagus, khususnya pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari ini dikembangkan secara khusus untuk murid kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva di tujuan untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.
3. Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva ini dikembangkan untuk materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

1.7 Definisi Istilah

Supaya mencegah pengertian terminologi pada penelitian pengembangan ini, dibutuhkan penjabaran mengenai sejumlah istilah yang dipakai, antara lain:

1. Pengembangan yaitu suatu metode penelitian yang memiliki tujuan guna menciptakan atau memperbaiki sebuah produk, produk itu hendak diuji tingkat kelayakannya lewat aspek kepraktisan dan validitas produk (Sugiyono, 2017)

2. Media pembelajaran adalah media yang berisi materi pelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi.
3. Video animasi adalah media yang menyajikan informasi untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan mereka melihat gambar, animasi, dan suara dengan jelas serta memahami apa yang sedang terjadi.
4. Canva merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran visual dan kreatif untuk memudahkan guru membuat materi pembelajaran yang menarik.
5. Gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari adalah tanda atau efek dari sifat magnet yang bisa kita lihat atau rasakan disekitar kita.
6. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain secara mudah, seperti poster, presentasi, konten media sosial, undangan, logo, dan lain-lain, tanpa harus memiliki keahlian desain profesional.