BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memunculkan peralatan dan aplikasi yang mudah untuk dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Gita & Zulherman, (2021) menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dengan berkembangnya teknologi di berbagai bidang salah satunya di dunia pendidikan, guru diharuskan mampu untuk mengikuti perkembangan teknologi dan mengembangkan suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi atau perantara untuk menyampaikan pesan yang dapat memudahkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik serta dapat untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh Tobamba et al., (Wardani et al, 2024) yang berpendapat bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran adalah teknologi. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan efisien

dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, di era globalisasi saat ini, salah satu jenis media pembelajaran yang banyak diperhatikan oleh para guru adalah video animasi.

Menurut Ponza et al, (2018) Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketika siswa menonton video animasi yang menarik, mereka cenderung tertarik untuk menontonnya lagi. Dengan menonton video tersebut secara berulang, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, serta dapat membantu mereka untuk belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra et al, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap matematika yang dinilai membosankan menjadi menyenangkan. Dengan desain beragam, membuat pembelajaran tidak membosankan. Media pembelajaran video animasi membantu guru dalam menyampaikan materi. Salah satu contoh aplikasi multimedia yang dapat membuat video animasi yaitu aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* adalah *platform* desain online yang menawarkan berbagai fitur menarik, termasuk untuk membuat presentasi, poster, *PowerPoint*, *brosur*, iklan, *banner*, dan banyak lagi. *Canva* dapat membantu guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, sekaligus memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Media yang dihasilkan memiliki tampilan yang menarik dan dilengkapi dengan teks, video, animasi, suara, gambar, dan grafik. Dengan demikian, *Canva* dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar, memberikan kenyamanan, serta membuat materi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, aplikasi *Canva* sangat membantu memudahkan siswa untuk memahami

pembelajaran dan membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Pendidikan di era modern menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang adalah STEAM, yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sehingga siswa tidak hanya memahami konsep teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah kompleks. Menurut Atmojo et al, (2020) *Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematics* (STEAM) merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang menggunakan kelima ilmu yaitu, pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika secara komprehensif sebagai pola pemecahan masalah. Adapun menurut pendapat Gao, Jiang, dan Zhou, (Lisa Astuti et al, 2023) menyebutkan bahwa kelebihan pendekatan STEAM ini dapat merangsang kreativitas, imajinasi dan berfikir kritis siswa. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam memecahkan masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, yang berlandaskan pada konteks nyata. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih bersemangat dan efektif dalam proses pembelajaran. Pada pelajaran matematika, khususnya materi kaidah pencacahan, pendekatan STEAM sangat relevan, karena dapat membantu siswa memahami materi tersebut dalam konteks kehidupan nyata.

Materi Kaidah Pencacahan sering kali dianggap sulit oleh siswa karena membutuhkan pemahaman konsep yang abstrak. Berdasarkan observasi dan data awal di kelas, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ini, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menjelaskan konsep dengan cara yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi diyakini dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih visual dan mudah dipahami. *Canva* sebagai *platform* desain digital menawarkan kemudahan dalam pembuatan video animasi yang menarik dan mudah diakses. Dengan menggunakan *Canva*, video animasi yang dihasilkan dapat lebih cepat dikembangkan, serta dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan, kesenangan, kebiasaan, dan penyesuaian terhadap lingkungan belajar. Proses pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pernyataan ini juga didukung oleh Yusnia, (Pamungkas & Koeswanti, 2021) yang berpendapat bahwa video pembelajaran mampu untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun menurut Novita et al, (2019) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Koesnawati, (2021) melakukan penelitian berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” yang menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan video dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, menjadikan proses belajar mengajar lebih kondusif, nyaman, menarik, dan tidak membosankan. Penelitian kedua oleh Saputra et al, (2023) “Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Canva* Pada Materi Bangun Ruang Kelas X di SDN 01 Koto Baru” juga menunjukkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran menggunakan video animasi memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam pembelajaran, khususnya pada materi kaidah pencacahan, terbukti sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 8 Muara Jambi, dapat diketahui bahwa siswa belum menggunakan media pembelajaran yang variatif karena guru hanya mengajar dengan cara yang konvensional dalam proses belajar mengajar yaitu menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah di depan kelas dan hanya mengandalkan media cetak seperti buku. Ketika pembelajaran berlangsung dan guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, banyak siswa yang tidak mendengarkan dan malah sibuk sendiri, ada yang mengobrol dengan teman sebangku, bermain *handphone*, bahkan ada yang tidur. Kondisi ini menyebabkan efektifitas pembelajaran menjadi kurang baik karena banyak siswa yang merasa bosan dan kurang tertarik pada apa yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva***

Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XI SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan di kelas XI SMA?
2. Bagaimana kualitas kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, art, and Mathematics*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan di kelas XI SMA dengan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering,*

Art, and Mathematics) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan di kelas XI SMA.

2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap kualitas pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan di kelas XI SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa video animasi yang dapat diakses melalui *GoogleDrive*
<https://drive.google.com/drive/folders/125KTmc-LaX67JZ3rmlZxAF5FvfgO1N2Y> Video ini terdiri dari tiga tahap: pembukaan (*opening scene*), isi (*main body*), dan penutup (*closing*).
2. Media pembelajaran video animasi ini dikembangkan menggunakan salah satu aplikasi *online*, yaitu *Canva* yang berfungsi sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.
3. Video animasi ini menggunakan pendekatan STEAM, yang mencakup *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*. Pendekatan ini dirancang agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan kelima komponen tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

4. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi ini adalah Bahasa Indonesia, sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang baik dan benar. Bahasa ini dipadukan dengan audio dan narasi untuk memberikan penjelasan yang lebih komprehensif.
5. Materi yang disampaikan dalam video animasi ini adalah tentang kaidah pencacahan dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi tersebut dan meningkatkan hasil belajarnya.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Canva* penting untuk dilakukan agar:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menunjukkan bagaimana video animasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, mendukung teori-teori utama dalam pendidikan, dan memenuhi kebutuhan siswa dengan cara yang menarik dan modern. Selain itu, video animasi ini dapat berfungsi sebagai bahan referensi berharga untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau jenjang pendidikan lainnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, pihak sekolah dapat memanfaatkan fasilitas dari sekolah untuk proses pembelajaran agar lebih maksimal dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi terhadap proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- c. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk melakukan penelitian terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Asumsi dan keterbatasan penelitian

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini melibatkan keyakinan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam penelitian ini dibatasi oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Fokus materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini terbatas pada materi kaidah pencacahan.
2. Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* untuk memastikan konsistensi dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Dengan mengidentifikasi asumsi dan keterbatasan ini, penelitian dapat diarahkan dengan lebih tepat sesuai dengan tujuan dan lingkup yang ditetapkan.

1.7 Definisi Istilah

Dalam konteks penelitian ini, beberapa istilah yang perlu dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman adalah sebagai berikut:

1. *Canva* adalah aplikasi desain online yang populer dan mudah digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan video. *Canva* menyediakan berbagai *template*, elemen desain, dan alat editing, sehingga pengguna, termasuk guru dapat membuat media pembelajaran visual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Oleh karena itu, penggunaan *Canva* bertujuan untuk menciptakan video animasi yang menarik dan memberikan rasa nyaman serta mudah dipahami oleh siswa.
2. Video animasi merupakan media visual yang menggabungkan gambar bergerak (animasi) dan audio untuk menyampaikan informasi atau menceritakan suatu materi. Video animasi digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang sulit, dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga dengan adanya media pembelajaran video animasi dianggap lebih efektif dan tidak membosankan.
3. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar menunjukkan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan

pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil ini dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes, tugas, observasi, dan penilaian kinerja.

4. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima disiplin ilmu: *Science* (Sains), *Technology* (Teknologi), *Engineering* (Teknik), *Arts* (Seni), dan *Mathematics* (Matematika). Tujuan pendekatan ini adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa secara holistik, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi.