

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum yaitu kumpulan rancangan dan aturan tentang tujuan, mata pelajaran, dan materi pengajaran, beserta metode pengajaran, untuk membantu dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai pendidikan yang lebih baik.. Kurikulum Merdeka membawa paradigma baru ke dunia Pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan dalam memenuhi capaian pembelajaran, kegiatan pembelajaran tersebut dapat di sesuaikan dengan karakteristik dan sumber daya yang ada di sekitar peserta didik. Hal ini sesuai dengan permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 pasal 2 ayat 2 menyatakan bahwa Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang :interaktif; inspiratif; menyenangkan. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang seperti itu maka diperlukan penggunaan media di dalam proses pembelajaran , media pembelajaran merupakan salah satu kunci tercapainya keberhasilan didalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pada metode pembelajaran atau sebagai alat pemberian penjelasan, amat penting agar menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah yang merupakan salah satu alat penting dalam pendidikan (Munawir, 2020). Media pembelajaran memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. pembelajaran berkembang ke arah yang lebih menarik, keberadaan media pembelajaran memungkinkan tujuan pendidikan akan tercapai lebih cepat dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien. Zaman sekarang, peserta didik

memiliki akses ke beraneka media online guna mendapatkan pemahaman, satu di antaranya jenis alat pembelajaran online yang menyenangkan adalah video animasi. (Fortinasari et al., 2022).

Pengembangan video animasi sebagai sarana bagi pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa merupakan ide yang inovatif, proses belajar yang melibatkan video atau animasi menunjukkan level kemajuan yang lebih baik sebab mampu menjangkau beberapa panca indra, yakni penglihatan dan pendengaran. Diantara beberapa media yang bisa dimanfaatkan guna menciptakan media pembelajaran adalah canva. Di situs resminya, Canva dijelaskan sebagai alat rancangan visual yang berbasis online, yang membisakan para pemakai agar membuat, mencetak, atau membagikan desain dengan mudah dan cepat. Canva dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk mendesain materi pembelajaran yang mereka akan sampaikan kepada peserta didik (Rohmah, 2021; Zebua, 2023). Dalam era yang semakin modern ini, dengan perkembangan yang pesat, para guru dituntut untuk beradaptasi dan sejajar dengan kemajuan perkembangannya. Dalam konteks ini, Canva dapat berfungsi sebagai alat yang memudahkan pendidik dalam menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran.

Matematika memiliki fungsi penting dalam kemajuan pemahaman dan teknologi karena tidak hanya membantu siswa belajar memecahkan tantangan yang mereka hadapi, tetapi juga menghadirkan konsep-konsep yang abstrak dan sering kali sulit dipahami sehingga memerlukan fokus dan dedikasi yang tinggi, serta waktu yang cukup untuk memahami simbol-simbol yang terkadang rumit. Pemahaman siswa mengenai materi pelajaran menjadi target utama dalam proses pendidikan, sehingga penggunaan media interaktif menjadi penting sebagai inovasi

dalam metode pembelajaran modern. Matematika adalah sebuah bidang pemahaman yang mampu memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan konflik sehari-hari dan mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 17/V Tanjung Jabung Barat, pada pembelajaran Matematika mengenai operasi pengurangan dan penjumlahan bilangan cacah, para guru hanya menerapkan media konkret karena mereka berpikir bahwa media konkret saja cukup dalam pembelajaran mengenai operasi pengurangan dan penjumlahan bilangan cacah, padahal untuk bilangan yang lebih besar akan sulit untuk memahaminya.

Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan siswa dari Kelas III SDN 17/V Kuala Tungkal. Mereka masih menghadapi tantangan dalam melakukan pengurangan bilangan cacah terkait materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dalam pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena mereka merasa belum memahami penjumlahan dan pengurangan pada bilangan yang lebih besar, karena metode pengajaran yang diterapkan guru hanya menggunakan media konkret sehingga sulit untuk memahami bilangan yang lebih besar dan membuat pembelajaran kurang maksimal. Sementara, di sekolah tersebut fasilitas yang ada sudah memadai untuk penerapan media yang berbasis teknologi informasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 12 Mei 2025 di SDN 17/V Kuala Tungkal pada kelas III, didapati bahwa guru di kelas III dalam pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah masih menerapkan media konkret yang membuat sebagian peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran mengenai materi operasi penjumlahan dan pengurangan

bilangan cacah sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan belum memenuhi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, yang dimana capaian dan tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah akan tetapi pada kelas III yang telah saya observasi itu belum memenuhinya.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, menurut saya jika hanya menggunakan benda konkret saja belum cukup, karena pada bilangan yang lebih besar lebih cocok menggunakan video animasi yang dimana ketika menggunakan media konkret akan sulit untuk memahaminya, maka dari itu saya ingin menambahkan media video animasi pada pembelajaran mengenai materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sehingga membuat pembelajaran yang lebih efektif serta mampu memenuhi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. didalam Pemakaian video animasi sebagai media pembelajaran dalam matematika memiliki beberapa keuntungan, antara lain, (1) tampilan yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam matematika, (2) mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran matematika, (3) mempermudah pemahaman konsep materi yang diajarkan, (4) berfungsi sebagai alat alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi, (5) bersifat efisien, dapat digunakan di berbagai situasi dan waktu. (Mashuri, D. K. 2020). Berdasarkan paparan sekolahnya, maka penulis melakukan penelitian dengan judul ***“Inovasi Media Animasi Berbasis Canva Untuk Mendukung Pembelajaran Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Cacah Siswa Kelas III”***

Penelitian ini berlandaskan pada beberapa penelitian terdahulu tentang materi, media, dan metode pengembangan seperti Penelitian yang dilakukan oleh Ilham, M. (2024), “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah”, menitikberatkan pada pengembangan materi pembelajaran interaktif penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Pokok bahasan ini pula yang menjadi dasar penelitian ini. Penelitian serupa juga kami lakukan terhadap Ramadhani, D. N. (2022), “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi TaKu (Penjumlahan dan Pengurangan) pada Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas I SD Muhammadiyah 1 Tarakan”. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran interaktif yang menitikberatkan pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang menjadi salah satu aspek penting dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti, C. O. (2024) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Matematika Kontekstual pada Hasil Pertanian di Provinsi Lampung Menggunakan Aplikasi Canva dan AI (Artificial Intelligence)” menunjukkan bahwa penggunaan Canva dan elemen kontekstual pada video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Penelitian ini menjadi referensi penting karena sama-sama mengembangkan video animasi berbasis Canva. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, R., Suryana, Y., dan Apriani, I. F. (2024) dengan pokok bahasan “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva pada Operasi Aritmatika Pecahan untuk Kelas V” juga memperkuat landasan penelitian ini. Meskipun media yang digunakan berbeda, penelitian ini menggunakan platform yang sama, yaitu Canva, dan menerapkan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi fase

analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Terakhir, penelitian Asnawati, Y. dan Sutiah, S. (2023) dengan pokok bahasan “Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas V SDN 01 Koto Baru” juga menjadi referensi penting. Penelitian ini menggunakan Canva untuk mengembangkan video animasi pembelajaran dan mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan model ADDIE.

Dengan mengacu pada lima penelitian, penelitian ini tidak hanya memperkuat landasan teori dan metodologi, tetapi juga menunjukkan kebaharuan pengembangan video animasi menggunakan canva dalam pembelajaran matematika, khususnya pada bidang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di sekolah dasar yang dimana pengembangan video animasi yang akan saya lakukan ini mencakup semua tahapan. sehingga lebih mempermudah dalam penggunaan nya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.2.1 Bagaimana Prosedur pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas

III

1.2.2 Bagaimana Validitas produk pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III

1.2.3 Bagaimana Praktikalitas Produk pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Mendeskripsikan prosedur pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III

1.3.2 Mendeskripsikan Validitas pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III

1.3.3 Mendeskripsikan Praktikalitas pada pengembangan video animasi berbasis canva pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III

### **1.4 Spesifik Pengembangan**

Berikut ada beberapa spesifik pengembangan yang akan kita teliti

1. video animasi yang dikembangkan menggunakan animasi yang hampir seluruhnya berasal dari web canva yang memudahkan pembuatannya.
2. Video animasi ini bisa ditampilkan menggunakan infokus atau pun menggunakan laptop
3. Pada video animasi ini hanya menjelaskan materi mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

4. penjabaran materi dalam video bukan berbentuk penjelasan melainkan sebuah contoh dalam bentuk animasi.
5. Di dalam Video tersebut terdapat sebuah pertanyaan yang dimana untuk mengetahui sampai dimana kemampuan Peserta didik.

### **1. 5 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan produk video animasi sebagai berikut :

- 1.5.1 Bagi peneliti, pembuatan video animasi ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka.
- 1.5.2 Bagi siswa, pembuatan video animasi ini dapat menginspirasi mereka untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil yang lebih baik.
- 1.5.3 Bagi guru, produk video animasi ini dimaksudkan untuk memicu kreativitas mereka dalam menggunakan bahan ajar, membantu menarik minat siswa dalam belajar.
- 1.5.4 Bagi sekolah, dapat berfungsi sebagai sumber daya tentang cara mengembangkan media video animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman sekolah tentang pembuatan materi pendidikan.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berikut asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini:

- 1.6.1 Pembuatan video animasi ini semata-mata difokuskan pada kebutuhan Proses Belajar Mengajar di sekolah mengenai topik penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Selain itu, video animasi ini juga mampu membantu siswa merasa bersemangat, tertarik, terinformasi, termotivasi,

dan memudahkan mereka memahami materi saat belajar dengan media interaktif.

- 1.6.2 Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan video animasi materi bilangan cacah, dan aplikasi yang dikembangkan mungkin perlu terus diperbarui dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

### **1.7 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan istilah, perlu diberikan penjelasan mengenai hal tersebut, sebagai berikut:

- 1.7.1 Penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk tertentu lalu diuji kelayakan serta keefektifan produk tersebut.
- 1.7.2 Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang ditujukan kepada siswa.
- 1.7.3 Media ini dibuat menggunakan bantuan dari teknologi artificial intelligence yaitu aplikasi canva yang dimana akan menampilkan sebuah video mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.