# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dirinya. Menurut Ahmad D. Rimba mengatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terdapat perkembangan jasmani dan rohani yang terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Menurut Kurniawan pendidikan adalah mengahlikan nilai pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi yang baik.

Dari beberapa pendapat diatas pendidikan adalah kebutuhan penting bagi manusia untuk memiliki ilmu yang belum diketahui nya. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya sehingga menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan sumber belajar yang berlangsung.

Dengan berlangsungnya proses pembelajaran bagi peserta didik tidak selalu harus dilatih, mereka dapat mencari, menemukan, memecahkan masalah dengan melatih dirinya sendiri dalam pembelajaran dan pengembangan diri. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila adanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah materi, agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran juga akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menambah semangat siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar bagi siswa Khaira (2021). Pendidik dalam hal ini harus lebih mengenalkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi kepada siswa, agar guru dan siswa belajar tidak berpatokan dengan buku saja. Salah satu teknologi media pembelajaran yang bisa digunakan adalah menggunakan aplikasi Canva.

Canva ini dapat membantu guru membuat seni yang nyata dari konten yang luas. Hal ini akan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa saat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru, karena dimana biasanya siswa lebih tertarik belajar dengan tampilan sebuah gambar, animasi ataupun video.

Pembelajaran dengan menggunakan video dapat dijadikan sumber belajar yang kreatif, karena video pembelajaran bisa menyampaikan konsep secara nyata dan memberikan pembelajaran secara tersusun Wisada & Sudarma, 2019). Media yang menarik dapat memberikan pemahaman peserta didik karena memberikan gambaran yang berkaitan dengan materi. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang pas untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat Hikmah & Purnamasari (2017).

Media video animasi ini juga merupakan alat yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran dan dapat merangsang pikiran serta motivasi siswa melalui ilustrasi pada gambar yang disertai dengan suara yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Permata Puspita Hapsari & Zulherman pada jurnal Basicedu dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa “ media terbukti valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran, dengan arti desain media pembelajaran tersebut disukai oleh siswa baik dari aspek kelengkapan ataupun tampilannya.

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan di SD PAB 23, peneliti menemukan permasalahan terkait media pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas III pada saat melalukan pembelajaran dengan tema perubahan cuaca. Terdapat beberapa masalah pada saat proses pembelajaran diantaranya : kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang variatif karena guru masih menggunakan buku cetak sebagai media dalam pembelajarannya. Dimana tidak semua materi bisa dijelaskan dengan menggunakan buku cetak saja, siswa juga memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya merangsang indera mata melainkan indera dengar yang dapat membawa siswa kedalam dunia pembelajaran tersebut. Guru menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa tidak terlalu aktif dalam diam dan lebih memperhatikan guru yang membuat siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar membuat pembelajaran hanya berpusat pada guru. Guru belum kreatifitas dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan media video animasi dan kurangnya penjelasan.

Hal ini terjadi karena guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang efektif dan kurang aktif dengan pembelajaran tersebut, membuat kelas menjadi kurang kondusif , dan membuat siswa menjadi ribut didalam kelas, mengobrol dengan teman yang membuat siswa kurang fokus pada saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dimana guru tersebut sudah menggunakan media pembelajaran, namun juga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, dengan pemahaman konsep yang mendasar sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan nya.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dengan berbasis saintifik juga memenuhi kebutuhan dari perbedaan kemampuan penguasaan materi oleh siswa dengan berbasis saintifik ini membuat interaksi guru dan siswa lebih banyak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran bisa dipahami oleh siswa secara cepat. Media video animasi yang akan peneliti gunakan, dibuat dengan aplikasi *canva*, dan dapat diakses siswa melalui HP atau laptop. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh, Parlindungan, Mahardika, dan Yuniar (2020) bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat respon yang merasa terbantunya dengan video pembelajaran untuk pemahaman materi.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembuatan media video animasi ini yaitu menggunakan pendekatan saintifik karena media video animasi akan dirancang dan dimulai menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa, yang meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Hal ini sejalan dengan salah satu penelitian Hidayati (2014), menyatakan bahwa melalui penerapan pendekatakan saintifik terdapat 81,73% siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran, dan 80,77% siswa berpendapat bahwa pendekatan ilmiah mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Saintifik* dengan Aplikasi Canva pada Tema Perubahan Cuaca kelas III SD “

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

* + - 1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
      2. Guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran
      3. Guru hanya menggunakan metode ceramah
      4. Siswa kurang aktif saat pembelajaran
      5. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini masih jarang digunakan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar penelitian lebih terarah secara sistematis, maka perlu adanya batasan masalah yaitu : media pembelajaran yang akan dikembangkan media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimanakah mengembangkan media vidio animasi berbasis *saintifik* menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca untuk siswa kelas III SD?

Bagaimanakah kelayakan media vidio animasi berbasis *saintifik* menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD?

Bagaimanakah respon siswa terhadap media video animasi berbasis *saintifik* menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD?

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan media vidio animasi berbasis *saintifik* menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca dikelas III SD.
2. Untuk menganalisis kelayakan media vidio animasi berbasis *saintifik*  menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca dikelas III SD.
3. Untuk Mengetahui respon siswa terhadap media video animasi berbasis saintifik menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD.
4. Untuk menganalisis respon siswa setelah penerapan (uji coba produk) media vidio animasi berbasis saintifik menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD.

## 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk senantiasa menggunakan media sebagai alat bantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat proses mengajar dikelas.

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran dikelas, serta diharapkan dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.

1. Bagi Peneliti

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bekal untuk peneliti kelak nanti menjadi seorang guru yang bertanggung jawab untuk masa depan yang akan datang serta dapat menambah pengalaman dan wawasan mahasiswa dalam mencoba hal baru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.