

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar dapat memberikan manfaat positif untuk kehidupan peradaban manusia, Utami dalam (Jhonson dkk 2018:102) menyatakan berkembangnya teknologi di Indonesia dapat dimanfaatkan pada semua bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Dengan kehadiran dan kemajuan teknologi telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dengan siswa. Rimawati Wibowo dalam (Jhonson dkk 2018:103) menyatakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan “pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.” Tujuan dari Pendekatan Sistem dalam pendidikan sendiri adalah sebagai upaya mengembangkan pencapaian tujuan yang telah dirumuskan sesuai dengan perangkat pembelajaran.

Adapun perangkat pembelajaran harus mencakup beberapa hal seperti pembelajaran, rencana, media, metode, serta penilaian yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn, pada mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar meliputi moral pancasila, norma-norma dalam masyarakat, persatuan dan kesatuan, hak dan kewajiban warga Negara, keanekaragaman sosial dan budaya, hak asasi manusia serta kekuasaan dan politik. Proses penyampaian materi dalam pembelajaran mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran apalagi masih ada peserta didik yang kurang memahami materi

persatuan dan kesatuan dalam mata pelajaran PKn. Penyampaian materi yang hanya dilakukan dengan menggunakan media sederhana seperti kertas gambar dan bahan ajar seperti buku paket membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar. Hal ini membuat peserta didik masih sulit memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena, itu guru harus mampu mengatasi kesulitan-kesulitan peserta didik dalam belajar baik dari luar maupun dari dalam siswanya. Guru yang bertanggung jawab merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas, untuk dapat menjadi guru yang bertanggung jawab harus mampu menentukan jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional dengan pembelajaran. Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas (20 Tahun 2003 Pasal 40:2) “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.” Salah satunya yaitu media Pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, seiring berkembangnya teknologi saat ini, media pembelajaran semakin hari semakin berkembang, guru dapat melakukan kegiatan proses belajar dengan media berbasis digital.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 September 2023 dengan guru kelas V di SD Negeri 065013 Medan, diperoleh beberapa masalah bahwa media pembelajaran berbasis digital yang diterapkan masih seadanya seperti *powerpoint* padahal di sekolah tersebut sudah tersedia infocus. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa kertas bergambar dan bahan ajar seperti buku paket khususnya di kelas V. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media sekolah masih terbatas sehingga guru menggunakan media yang sederhana dan seadanya. Guru juga jarang menggunakan media disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan, apalagi kualitas pembelajaran PKn yang masih belum optimal dari pada mata pelajaran lainnya di kelas V merupakan masalah yang sangat penting, siswa beranggapan pembelajaran

PKn adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik, menjenuhkan juga membosankan sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, pentingnya sebuah kreativitas seorang guru dalam membuat inovasi baru agar tercipta situasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu inovasi yang ingin dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Aplikasi *canva* yang merupakan salah satu desain grafis komputer yang digunakan untuk mendesain video animasi. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *canva* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru, *canva* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Setelah selesai mendesain video dapat *download* dan dipergunakan secara *offline*. *Canva* juga memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tetapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, *banner*, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *canva* ini diharapkan menjadi hal baru yang dapat diterima guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi Persatuan dan Kesatuan. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang unik dan menarik dapat membuat siswa lebih memahami dan meningkatkan fokus belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn materi Persatuan dan Kesatuan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Persatuan Dan Kesatuan Kelas V SD Negeri 065013 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media berbasis digital yang diterapkan masih seadanya
2. Guru masih menggunakan media sederhana seperti kertas bergambar dan buku bahan ajar
3. Pelajaran PKn di kelas V masih belum optimal dari pada pelajaran lainnya
4. Siswa masih sulit memahami materi yang disampaikan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas. Agar peneliti lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V SD Negeri 065013 Medan”**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan?
2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan di kelas V SD dibagi menjadi :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dikembangkan ini menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva*, sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang dan berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada PKn di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis *canva* di kelas V SD diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, semangat dan fokus belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Guru mendapatkan wawasan baru dalam menggunakan media berbasis digital yang menarik, menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan memotivasi siswa lebih giat lagi dalam belajar

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini diharapkan menjadi suatu hal yang positif dalam sekolah tersebut sehingga dapat menjadi motivasi dalam proses belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

d. Bagi Peneliti lain

Menjadi ide atau referensi untuk menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva*.

