

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital yang ditandai dengan hadirnya komputer dan internet, teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak digunakan adalah penggunaan video animasi. Media ini mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Canva sangat membantu guru membuat media pembelajaran, menurut Triningsih (2021). Canva membantu guru dan siswa melakukan proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, dan teknologi, selain menawarkan banyak manfaat lainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa desain dengan Canva dapat menarik siswa dengan menyajikan bahan ajar dan materi dengan cara yang menarik. Canva adalah aplikasi editor yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Aplikasi ini menawarkan berbagai macam template atau alat desain untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti presentasi, pamflet, resume, sosial media, brosur, poster, dan lainnya (Rahmatullah dkk., 2020). Pelangi, (2020) menyatakan bahwa dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara menarik sekaligus interaktif. Tampilan visual yang bergerak dipadukan dengan narasi yang jelas membuat materi yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa. Media ini sangat membantu terutama ketika

membahas konsep-konsep yang bersifat kompleks dan abstrak. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemahaman visual memegang peran penting karena banyak materi yang membutuhkan gambaran konkret agar dapat dimengerti dengan baik. Salah satu contohnya adalah materi tentang gaya dan gerak. Topik ini menuntut siswa untuk memahami fenomena fisik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun sering kali sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau teks. Kehadiran video animasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjembatani kesulitan tersebut, karena mampu menggambarkan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2025 di SD Negeri 057735 Batu Katak, diketahui bahwa proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya dan gerak, masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa. Selama ini, guru lebih banyak memanfaatkan video pembelajaran sederhana yang hanya menampilkan gambar dan tulisan tanpa animasi, sehingga kurang efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Selain itu, buku teks masih menjadi sumber utama dalam penyampaian materi, terutama untuk menampilkan gambar pendukung. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar gaya, seperti gaya dorong, gaya tarik, dan pengaruh gaya terhadap gerak benda.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan permasalahan dalam pembelajaran adalah keterbatasan keterampilan guru dalam membuat media yang interaktif dan menarik, seperti video animasi. Guru-guru di sekolah tersebut mengakui bahwa mereka belum menguasai kemampuan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal ini tidak terlepas dari kurangnya kesempatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop yang berhubungan dengan teknologi pendidikan. Akibatnya, guru belum terbiasa menggunakan media digital dan belum memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, misalnya dalam bentuk video animasi. Media ini mampu menyajikan konsep gaya dan gerak secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga perlu diberi kesempatan untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait teknologi pendidikan agar dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan media digital. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi serta peningkatan kompetensi guru, diharapkan proses pembelajaran IPA menjadi lebih variatif, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul: **“Pengembangan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Gaya dan Gerak Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri 057735 Batu Katak.**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran di SD Negeri 057735 Batu Katak telah menggunakan media video sebagai salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar, namun video yang digunakan masih berupa penjelasan sederhana dengan gambar statis.
2. Gambar statis yang digunakan dalam video pembelajaran merupakan gambar yang tidak bergerak atau tidak berubah seiring waktu, seperti foto, ilustrasi, diagram, grafik, dan lukisan, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal.
3. Akibat penggunaan media yang monoton tersebut, siswa sering kali merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa.

4. Pemahaman siswa terhadap materi, khususnya materi gaya dan gerak di kelas IV yang memerlukan pemahaman konsep-konsep abstrak, menjadi kurang maksimal karena media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Animasi Berbantuan Canva Pada Materi Gaya Dan Gerak Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri 057735 Batu Katak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan video animasi berbantuan Canva pada materi gaya dan gerak siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 057735 Batu Katak T.A 2025/2026?
2. Sejauh mana tingkat kepraktisan video animasi berbantuan Canva dalam mendukung pembelajaran materi gaya dan gerak bagi siswa kelas IV di SD Negeri 057735 Batu Katak T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menilai tingkat kevalidan pengembangan video animasi berbantuan Canva pada materi gaya dan gerak siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 057735 Batu Katak T.A 2025/2026.
2. Mengukur tingkat kepraktisan penggunaan video animasi berbantuan Canva dalam proses pembelajaran materi gaya dan gerak bagi siswa kelas IV di SD Negeri 057735 Batu Katak T.A 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan video animasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya video animasi, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

2. Bagi Siswa

Penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi gaya dan gerak. Dengan visual yang menarik, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, kurikulum dapat lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.