

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital di abad ke-21 telah memengaruhi banyak aspek kehidupan. Dampak yang paling terlihat tentu saja dalam disiplin pendidikan. Perubahan yang terjadi di dalam dunia pendidikan semakin dipercepat dengan adanya pandemi COVID-19 yang memaksa setiap pendidik untuk menggunakan berbagai situs digital. Seperti yang diungkapkan dalam laporan UNESCO (2022), teknologi dalam pendidikan telah diintegrasikan. Pengguna teknologi di kalangan siswa diharuskan untuk memiliki kompetensi minimal di bidang literasi digital dan skill yang terkait di abad ke-21. Ini selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek dan mendalam yang memanfaatkan media digital dalam banyak aspek.

Dalam Mata Pelajaran IPA dan IPS (IPAS) di dalam Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan memiliki pengalaman konkret dalam memahami fenomena alam. Salah satu materi utama pada kelas 3 adalah mengenai siklus hidup hewan, yang meliputi konsep metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dipahami saat hanya dilakukan melalui penjelasan verbal atau gambar dua dimensi. Teori Kognitif Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2020) menyatakan bahwa penggunaan animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat dinamis melalui visualisasi yang menarik.

Sedangkan salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah video animasi berbasis *Canva*. *Canva* adalah platform desain daring yang menyediakan fitur untuk membuat video animasi sederhana dengan banyak template dan elemen visual. Hasil penelitian Hidayati dan Nurhayati tahun 2022 menunjukkan bahwa *Canva* memberikan manfaat bagi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan praktis. Penelitian Pratama *et al.* tahun 2023 juga membuktikan bahwa video berbasis *Canva* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena visualisasinya lebih mendekati gaya belajar generasi digital saat ini.

Meskipun demikian, penggunaan *Canva* sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar masih tergolong baru. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan perangkat lunak animasi yang lebih rumit, seperti *Adobe Animate* atau *Powtoon*, yang memerlukan keterampilan teknis yang tinggi (Wardhani & Yuniarti, 2021). Kondisi ini menyebabkan guru di tingkat sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengadopsi teknologi tersebut secara berkelanjutan. Oleh karena itu, masih terdapat banyak peluang untuk mengeksplorasi pengembangan media berbasis *Canva* di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya lebih menekankan pada hasil belajar kognitif, sementara aspek motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar siswa sering kali terabaikan. Misalnya, penelitian Rahayu (2022) menemukan bahwa media animasi dapat meningkatkan nilai tes IPA siswa, tetapi tidak mengukur sejauh mana media tersebut menarik minat dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Padahal, motivasi dan keterlibatan merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar jangka panjang (Latif, 2022). Kesenjangan ini menjadi salah satu alasan perlunya penelitian pengembangan media berbasis *Canva* yang juga mengukur kedua aspek tersebut.

Fenomena keterbatasan literasi digital di kalangan guru juga menjadi tantangan tersendiri. Penelitian oleh Sari dan Widodo (2023) menunjukkan bahwa 58% guru sekolah dasar masih merasa kesulitan dalam merancang media pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan platform yang mudah digunakan, gratis, dan dapat menghasilkan media yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi. *Canva* menjadi solusi yang tepat karena memiliki antarmuka yang sederhana serta akses berbasis cloud yang memudahkan guru.

Selain itu, terdapat masalah ketidakmerataan akses teknologi di beberapa daerah. Wulandari (2021) mencatat bahwa sekolah-sekolah di daerah terpencil masih mengalami kesenjangan digital yang cukup besar, baik dari segi infrastruktur maupun keterampilan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Canva* yang ringan, dapat diakses secara daring, dan mudah dipelajari sangat relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Hal ini juga mendukung misi pemerataan mutu pendidikan di Indonesia.

Studi-studi terbaru menguatkan efektivitas media berbasis animasi. Penelitian oleh Nugroho (2022) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA sebesar 28% dengan penggunaan animasi interaktif dibandingkan dengan metode ceramah. Sementara itu, penelitian Handayani *et al.* (2023) menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika guru menggunakan media video animasi. Hal ini membuktikan bahwa media animasi memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek *kognitif*, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor.

Namun, penelitian mengenai penggunaan *Canva* secara spesifik dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas 3 SD dengan materi siklus hidup hewan masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya menguji penerapan media ini pada mata pelajaran matematika atau bahasa Indonesia (Rahmawati, 2022). Dengan demikian, penelitian ini memiliki peluang untuk memberikan kontribusi baru dalam memperluas penerapan *Canva* di bidang sains di sekolah dasar.

Keterbatasan lain dari penelitian sebelumnya adalah kurangnya pengembangan media yang divalidasi oleh ahli dan diuji coba langsung kepada siswa. Menurut Sugiyono (2022), penelitian pengembangan harus melalui tahap validasi agar produk yang dihasilkan tidak hanya efektif tetapi juga layak digunakan secara praktis. Oleh karena itu, penelitian ini akan menekankan pada proses validasi ahli, uji coba lapangan, dan evaluasi keterterapan media animasi berbasis *Canva*. Dari perspektif pedagogis, penelitian ini penting karena anak usia 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Mereka memerlukan representasi visual yang nyata untuk memahami proses biologis yang berlangsung secara berurutan, seperti metamorfosis. Video animasi berbasis *Canva* dapat membantu mempresentasikan setiap tahap siklus hidup hewan dengan jelas, sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antar tahap tanpa harus membayangkan secara abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 064990 Kecamatan Medan Johor pada tanggal 20 Agustus 2025, peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada di sekolah tersebut siswa bersifat pasif, siswa hanya duduk diam disaat guru bertanya mengenai apa yang mereka tidak ketahui, siswa juga merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dikarenakan

pemanfaatan media pembelajaran sangat sederhana ,berupa video Youtube yang tidak terdapat animasi didalamnya hanya berupa gambar dan teks yang ditampilkan.

Berdasarkan informasi dari wali kelas III SD 064990 Medan Johor.media yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi guru kerap menggunakan media sederhana berupa video pembelajaran dari *youtube*.Oleh sebab itu ,pentingnya sebuah kreativitas seorang guru dalam membuat inovasi baru agar tercipta situasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan pada kegiatan pembelajaran berlangsung.berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu video animasi berbasis *canva* .

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi online yang memiliki kelebihan dengan menyediakan design berupa template, dan fitur-fitur yang menarik serta praktis digunakan bagi guru dan siswa. Untuk siswa aplikasi *canva* sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki desain serta fitur yang beragam yang dapat ditampilkan saat pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran yang akan dipelajari.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada Mata Pelajaran IPAS ada banyak diantaranya media gambar, video dan animasi. Penyampaian media tersebut juga sebagai pemanfaatan sarana prasarana yang ada disekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video animasi, dikarenakan menggunakan sarana ini secara tidak langsung dapat mengenalkan kepada siswa mengenai teknologi serta juga dalam pemanfaatan sarana atau alat ini juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SDN 064990 Medan JOHOR T.P 2025/2026.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang ,maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran IPAS di kelas 3 SD masih dominan menggunakan media

yang kurang menarik seperti video YouTube yang berisi teks dan buku sehingga siswa kurang antusias.

2. Guru mengalami kendala dalam mengembangkan media digital karena keterbatasan keterampilan teknologi
3. Pemanfaatan *Canva* sebagai aplikasi sederhana dalam pembuatan media pembelajaran belum optimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat bahwa permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* hanya pada Tingkat kevalidan dan Tingkat kepraktisan Materi Siklus Hidup Heewan Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 064990 Medan Tuntungan T.P 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada pemaparan mengenai latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SD Negeri 064990 Medan JohorT.P 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah Adapun tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SD Negeri064990 Medan Johor T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, Memperkenalkan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik pada materi siklus hidup hewan.
2. Bagi Guru, Membantu guru dalam meningkatkan keterampilan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video animasi sebagai alternatif untuk pembelajaran IPAS.
3. Bagi Sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 064990 Medan Johor
4. Bagi Peneliti lain, Hasil peneliti ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.