

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai aspek pembaharuan dalam aspek pendidikan abad 21 ini dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan pada kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Pembaharuan yang terjadi pada aspek pendidikan misalnya pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan model dan metode yang konvensional atau cenderung berpusat pada guru (*teacher center*) tetapi sekarang pembelajaran harus yang berpusat pada siswa (*student center*). Peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan mereka sendiri dimana siswa akan lebih aktif daripada guru, sehingga guru bukan lagi sebagai mediator melainkan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan memantau setiap perkembangan kemampuan peserta didik.

Pendidikan abad 21 atau dikenal sebagai era revolusi industry 4.0 yaitu pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap serta penguasaan dalam teknologi. Sehingga pendidikan abad 21 ini berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital dan kecakapan pembelajaran pada abad 21. Karena pemanfaatan teknologi merupakan salah satu terobosan yang luar biasa dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu solusi yang dilakukan oleh pemerintah untuk mempersiapkan mutu pendidikan dan kualitas generasi muda adalah dengan diterapkannya kurikulum 2013 dengan memprioritaskan pembelajaran dengan kompetensi keterampilan berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut dengan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*.

Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan untuk membentuk kepribadian siswa yang berkompeten adalah keterampilan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah hal yang penting namun pada kenyataannya, keterampilan berpikir kritis siswa masih terbilang rendah. Hal itu diketahui berdasarkan hasil *programme for international student assessment (PISA)* siswa Indonesia pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa skor siswa Indonesia dalam membaca, matematika, dan sains berada dibawah rata-rata OECD. ¹ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal yang mengacu pada keterampilan berpikir kritis sangat rendah.

¹Windi Fitriani*, Suwarjo Suwarjo, and Muhammad Nur Wangid, 'Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9.2 (2021), 234–42 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>>.

Kemudian, Hasil PISA dijadikan sebagai salah satu acuan dalam menilai rendahnya berpikir kritis siswa, mengingat bahwa soal PISA adalah soal-soal yang berisi permasalahan konkret.²

Fenomena rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar salah satunya dari hasil observasi dan wawancara peneliti di salah satu sekolah di kabupaten serang yaitu MIN 2 Serang. Dengan mewawancarai salah satu guru kelas tinggi yang ada disekolah tersebut yaitu wali kelas V yaitu bapak Wahyu, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA khususnya pembelajaran berbasis HOTS masih kurang, pada saat proses pembelajaran guru sudah sering memberikan pertanyaan dan soal-soal HOTS kepada siswa, namun hanya 10% dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu memberikan jawaban dengan benar. Selain itu, guru kelas berpendapat bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis serta memproses informasi masih sangat rendah, siswa lebih banyak mengulang serta menghafal apa yang dijelaskan oleh guru ketimbang mencari tahu sendiri bagaimana permasalahan tersebut bisa terjadi, dan bagaimana mencari solusinya.³

Tercapainya kemampuan berpikir kritis siswa didukung dengan kemampuan pendidik atau guru dalam mengembangkan rencana pembelajaran dengan baik. Maka pendidik dituntut membuat pembelajaran yang lebih kreatif yang mendorong peserta didik untuk belajar lebih optimal. Namun nyatanya

² Ade Miftah Fauzi and Zainal Abidin, 'Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Tipe Kepribadian Thinking-', *Suska Journal of Mathematics Education*, 5.1 (2019), 1–8.

³ Wawancara dengan wali kelas V yaitu Bapak Wahyu tanggal 12 November 2022 di MIN 2 Serang

permasalahan yang umum terjadi di sekolah adalah masih banyak guru yang belum mengikuti perkembangan IPTEK, sehingga dalam pengembangan media pembelajaran berbasis IT masih kurang, kurangnya mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, dan siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya serta menyatukan ide dalam kegiatan pembelajaran.⁴

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, salah satunya yang bisa pendidik lakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Kurniasari bahwa media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan kreatif.⁵ Sedangkan menurut Dwijayani media adalah salah satu sumber belajar yang dapat meringankan guru.⁶ Sedangkan menurut Armansyah media pembelajaran menjelaskan mengenai penyajian materi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.⁷ Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi di setiap materinya agar siswa dapat dengan mudah memahaminya. Selain itu juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik serta

⁴ Gustina Gustina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android Untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 31–46 <<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269>>.

⁵ Kurniasari Dwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wose Berbantuan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD', Universitas PGRI Yogyakarta, 2016.

⁶ T Monica and P Pramudiani, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah ...', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.02 (2022), 2228–39.

⁷ T Monica and P Pramudiani, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah ...', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.02 (2022), 2228–39.

merespon dengan lebih positif sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (berwujud) karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran dengan memadukan teknologi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media audio visual.

Salah satu media yang dapat peserta didik rasakan baik suara (*audio*) maupun dengan gambar yang bergerak maupun tidak (*visual*) yaitu berupa video pembelajaran. Video yang dapat dikembangkan menjadi media yang menarik adalah berupa animasi. Animasi yaitu rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Berbagai aplikasi *online* dan *offline* yang dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti Canva, Powtoon, Animaker, Kinemaster, Wideo, GoAnimate, dan Biteable. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi pembelajaran sebagai alat dalam penyampaian materi. Pesan yang disampaikan oleh video akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami berbagai materi.

Salah satu dari banyak nya aplikasi pembuatan video animasi yang peneliti gunakan yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva ialah sebuah aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai bentuk

desain. Tidak hanya untuk membuat video pembelajaran, tapi Canva juga menyediakan desain untuk presentasi, poster, foto profil, banner, komik strip, cover majalah, undangan, logo, sertifikat, cerita instagram, spanduk dan masih banyak lagi dan dalam penggunaan Canva *design* pun memiliki banyak cara untuk menggunakan situs tersebut dan begitu mudah dalam pembuatan variasi pembelajaran yang banyak jenisnya. Aplikasi Canva memiliki desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena fitur-fitur di dalam aplikasi ini pun sangat mudah digunakan, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran.⁸

Berkenaan pengembangan dengan memanfaatkan Canva, terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva, antara lain penelitian Riono dan Fauzi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva” berdasarkan penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva menunjukkan produk layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁹ Selain itu penelitian Gita dan Zulherman dengan judul “pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk

⁸ Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, ‘Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika’, *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.2 (2019), 79.

⁹ Riono dan Fauzi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Aplikasi Canva’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), 117–27.

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa” berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa produk video animasi dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁰ Selain itu, Garris Pelangi dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA” berdasarkan hasil penelitian ini bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan yang akan didapatkan peserta didik, sehingga media ini dapat di manfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.¹¹ Kemudian, Tiara dan Erwin dengan judul “ Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di SD” dengan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, media ini membuat siswa dapat belajar dengan objek yang konkret dalam bentuk animasi pada mata pelajaran IPA.¹² Dan terakhir penelitian oleh Rahma dan Delsina dengan judul “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika”.

¹⁰ Zulherman Gita Permata Puspita Hapsari, ‘Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa’, *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2021), 7174–87.

¹¹ Garris Pelangi, ‘Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA’, *Jurnal Sasindo Unpam*, 8.2 (2020), 1–18.

¹² Tiara and Erwin Rahayu Saputra, ‘Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi’, *JIPD Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5.2 (2021), 96–101.

Berdasarkan pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran Canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.¹³

Sebagai upaya menunjukkan adanya kebaruan (*Novelty*) antara penelitian di atas, yaitu dimana penelitian sebelumnya dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi canva materi sistem pencernaan manusia yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis belum ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media video animasi pembelajaran dengan berbantu aplikasi Canva khususnya pada pelajaran IPA dengan materi didalam video pembelajaran yaitu sistem pencernaan padan manusia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan juga dimaksudkan untuk menghasilkan desain media animasi pembelajaran dan mengetahui kelayakan dari media video animasi berbasis Canva yang di kembangkan.

Berdasarkan pada latarbelakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI Pada Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia.**

B. Identifikasi Masalah

¹³ Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, 'Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.2 (2019), 79.

1. Keterampilan berpikir kritis siswa indonesia masih rendah hal tersebut berdasarkan hasil *programme for international student assessment* (PISA).
2. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang bisa menstimulus pembelajaran berpikir kritis
3. Masih banyak guru yang kurang mengikuti perkembangan IPTEK sehingga mengembangkan media pembelajaran berbasis IT masih kurang.
4. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya, serta menyatukan ide dalam kegiatan belajar sehingga kemampuan berpikir kritis masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penelitian ini dititik beratkan atau difokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan berpikir kritis khususnya pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD/MI pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia ?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD/MI pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka terdapat tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD/MI pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD/MI pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada berbagai pihak terkait dalam pengembangan media video pembelajaran. Uraian manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang keefektifan penggunaan media

video animasi berbasis Canva khususnya pada pelajaran IPA di SD, selain itu memberikan kontribusi dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran agar dalam praktiknya lebih inovatif

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah wawasan peneliti dalam memahami pemanfaatan video pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, menambah ilmu pengetahuan seputar media pembelajaran melalui pengamatan langsung dan pengalaman sendiri.

b. Bagi guru

Dari penelitian ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran yang lebih inovatif dengan pemanfaatan video pembelajaran berbasis Canva

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya pelajaran IPA dalam menggunakan video animasi berbasis Canva sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

d. Bagi sekolah

Dengan penggunaan media ini diharapkan sekolah akan mengalami peningkatan kualitas pendidikan terutama pada mata pelajaran IPA.

G. Spesifikasi Produk Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah media video animasi berbasis Canva yang berisikan pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan :

1. Media pembelajaran animasi berbasis Canva di kembangkan dari aplikasi yang berbentuk sebuah video pembelajaran berbentuk serangkaian proses pencernaan manusia.
2. Materi yang ada didalam media pembelajaran tersebut yaitu pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.
3. Media pembelajaran tersebut dibuat semenarik mungkin pada pembuatan materinya agar menarik dan lebih hidup sehingga peserta didik bisa semangat dalam pembelajaran.
4. Media video animasi berbasis Canva dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*.
5. Media video animasi berbasis Canva yang sudah dibuat bisa dibuka dimana saja dan kapan pun, mulai dari *Youtube*, *WhatsApp*, *Google Drive* dan lain lain.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan : Mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, spesifikasi produk yang akan di kembangkan dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka : Terdiri atas landasan teoritik : Media Video animasi berbasis Canva, kemampuan berpikir kritis, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sistem pencernaan pada manusia, penelitian yang relavan dan kerangka Berpikir

BAB III Metodologi Penelitian : Bab ini terdiri dari metode penelitian, waktu dan tempat, populasi dan sampel, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, Instrumen Penelitian dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian : Terdiri atas deskripsi hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Penutup : Terdiri atas kesimpulan dan saran.