

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada abad-21 salah satu upaya yang dibutuhkan untuk bersaing secara global. Terdapat beberapa keterampilan yang diperlukan yaitu keterampilan 4C (*Collaboration, Critical Thinking, Creativity and Communication*) yang harus disiapkan dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Salah satunya adalah pendidikan keilmuan yang baik dan bermutu, yang berpengaruh terhadap terwujudnya pembangunan negara.¹

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya pada bagian keempat yang mengatur standar proses, Pasal 12 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, pembelajaran juga harus memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif.² Melalui pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan yang luas untuk mengembangkan usaha, kreativitas, serta kemandirian mereka, sesuai dengan bakat, minat, dan tahap perkembangan fisik maupun psikologis yang mereka alami.

¹ I.W. Subagia, H. Durasa, A.A.I.R. Sudiarmika, 'Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Smp Pada Materi Pemanasan Global', *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 12.1 (2022), 51–63 <<https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.930>>.

² Peraturan Pemerintah, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan* (Indonesia, 2021), pp. 1–35 <[https://peraturan.bpk.go.id/Download/157902/PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/157902/PP%20Nomor%2057%20Tahun%202021.pdf)>.

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai komponen yang bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap komponen memiliki peran penting, termasuk kurikulum, yang bisa dikatakan sebagai pilar utama dalam proses belajar mengajar.³ Kurikulum berperan sebagai kunci utama dalam penyelenggaraan pendidikan karena menentukan arah, isi, dan proses pembelajaran. Pada akhirnya, kurikulum juga berpengaruh terhadap standar kualitas lulusan dari suatu lembaga pendidikan.

Kurikulum adalah panduan utama dalam pelaksanaan pendidikan. Sebagai sebuah rencana yang terstruktur, kurikulum bertujuan untuk memberikan berbagai kesempatan belajar demi mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.⁴ Agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial. Media ini berfungsi sebagai salah satu komponen utama yang mendukung keseluruhan kegiatan belajar-mengajar.

Media pembelajaran mencakup segala komponen yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau materi. Dengan menggunakan bahan ajar yang efektif dan menyeluruh, guru dapat menarik perhatian, minat, pikiran, serta emosi siswa, sehingga proses pembelajaran

³ M Asri, 'Dinamika Kurikulum Di Indonesia', *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4.2 (2017), 192–202.

⁴Desi Eri Kusumaningrum, Imron Arifin, and Imam Gunawan, 'Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013', *ABDIMAS PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.1 (2017), 16–21 <http://dx.doi.org/10.17977/um050v1i1p%25p>.

menjadi lebih menarik dan bermakna.⁵ Seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), proses pembelajaran tidak lagi bisa hanya mengandalkan sumber belajar dan media tradisional seperti sketsa, gambar, papan tulis, atau buku.

Saat ini, pembelajaran semakin diperkaya dengan hadirnya media modern berbasis elektronik dan *audio-visual*, seperti komputer, laptop, dan ponsel, yang didukung oleh koneksi internet. Hal ini membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.⁶ Media pembelajaran dapat dianggap efektif atau kondusif jika media tersebut selaras dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, media yang digunakan harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Di tingkat Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains (IPAS) memiliki peran yang sangat penting dalam kurikulum. Mata pelajaran ini memberikan peserta didik pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di era global. Sains merupakan salah satu mata pelajaran kunci yang membantu siswa memahami berbagai fakta ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kementerian Pendidikan dan

⁵ Eko Wahyu Wibowo, 'Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran Di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten', *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 8.2 (2016), 47–60.

⁶ Nulhakim Lukman, Asih Kurnia Lia, Atikah Cucu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10.2 (2023), 386–400 <<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2>>.

Kebudayaan, ilmu pengetahuan adalah upaya yang sistematis untuk memperoleh informasi tentang alam. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan tidak hanya berupa kumpulan fakta, konsep, atau prinsip, melainkan juga merupakan sebuah proses yang terus berkembang dan berkelanjutan.⁷

Mata pelajaran IPAS memerlukan media pendukung dalam proses pengajarannya. Materi yang berkaitan dengan makhluk hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, sulit dipahami secara optimal jika hanya mengandalkan buku ajar. Untuk mengatasi kendala ini dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media berbasis *audio-visual* menjadi solusi yang tepat.

Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai seberapa baik seseorang memahami materi yang telah diajarkan. Ketika seseorang belajar, terjadi perubahan dalam perilakunya, misalnya dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak paham menjadi paham. Perubahan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan dan pemahaman individu.

Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam konteks ini, penilaian difokuskan pada ranah kognitif, yang berkaitan dengan aktivitas mental. Penilaian kognitif

⁷ Aiman Ummu, Nyoman Dantes, and Ketut Suma, 'Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Literasi Sains Dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6.November (2019), 196–209 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3551978>>.

mencakup enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dua tingkatan pertama, yaitu pengetahuan dan pemahaman, termasuk dalam kategori kognitif tingkat rendah. Sementara itu, empat tingkatan berikutnya, yaitu penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, diklasifikasikan sebagai kognitif tingkat tinggi.⁸

Dari observasi yang dilakukan di MIN 2 Serang, terlihat adanya beberapa permasalahan yang perlu dicatat: (1) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum maksimal, (2) Semangat siswa saat proses belajar di kelas masih perlu ditingkatkan, (3) Hasil belajar siswa yang tergolong belum mencapai kategori yang maksimal yaitu 80%-90%, (4) Variasi media pembelajaran yang dipakai saat menyampaikan materi masih belum banyak memanfaatkan teknologi.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan pemahaman terhadap materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

⁸ Baharudin, Fiteriani Ida, 'Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi IPAS di MIN Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.2 (2017), 1–30. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2224>

B. Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya siswa dalam memahami pelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dikarenakan kurangnya media.
2. Siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan pada buku yang ada.
3. Hasil belajar siswa yang tergolong belum mencapai kategori yang maksimal.
4. Variasi media pembelajaran yang dipakai saat menyampaikan materi masih belum banyak memanfaatkan teknologi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penelitian ini dititik beratkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV MIN 2 Serang.
2. Pembelajaran dikhususkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
3. Media yang digunakan adalah video animasi berbasis *Canva*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di MIN 2 Serang?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di MIN 2 Serang?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan terhadap hasil belajar di MIN 2 Serang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di MIN 2 Serang?
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di MIN 2 Serang?
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media video animasi berbasis *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan terhadap hasil belajar di MIN 2 Serang?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta membuka perspektif baru terkait pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, temuan ini dapat menjadi landasan untuk menciptakan inovasi yang lebih efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Canva* sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, dapat mendorong proses belajar yang lebih aktif. Selain itu, media ini juga membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

b. Bagi Guru, video animasi pembelajaran dapat menjadi alat bantu dalam mengajar, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Guru diharapkan dapat memanfaatkan video animasi tidak hanya untuk materi tertentu, tetapi juga untuk berbagai tingkat kelas dan topik lainnya. Penggunaan media ini dapat membantu guru dalam

menyampaikan materi dengan lebih efisien serta meningkatkan minat belajar siswa.

- c. Bagi sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber motivasi dan referensi dalam upaya meningkatkan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk video animasi yang fokus pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Spesifikasi produk yang akan dibuat meliputi beberapa aspek, seperti desain *visual* yang menarik, konten yang informatif, dan penyajian materi yang mudah dipahami. Video animasi ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materi secara efektif., berikut spesifikasinya:

1. Video animasi berbasis *Canva* bertema bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Pembuatan media video animasi akan dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*.

3. *Canva* adalah sebuah platform desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. *Canva* menawarkan beragam fitur dan alat desain yang intuitif, termasuk berbagai template siap pakai, elemen desain seperti ikon, gambar, dan bentuk, serta berbagai pilihan font dan gaya teks. Pengguna dapat mengunggah gambar mereka sendiri atau menggunakan koleksi gambar dan video yang tersedia dalam perpustakaan *Canva*.
4. Penambahan latar musik pada video akan meningkatkan daya tariknya. Latar musik dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan dapat menambah keasyikan atau ketegangan dalam video.

Penyisipan suara (*voice recording*) dalam sebuah video memiliki peranan penting dalam menghidupkan suasana dalam pembahasan materi yang terdapat dalam video tersebut.