

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, salah satu aspek kehidupan manusia yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Berbagai macam cara pembaharuan dalam bidang pendidikan dilakukan agar dapat mengembangkan pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat mengembangkan pendidikan yang berkualitas, dibutuhkan terobosan baru berupa inovasi pembelajaran kurikulum yang baik serta sarana dan prasarana yang memadai. Tidak hanya itu, kemampuan guru atau tenaga pendidik juga harus dikembangkan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menjadi daya tarik bagi peserta didik.<sup>1</sup>

Dalam dunia pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai sarana untuk mencapai proses pembelajaran, dan merupakan inti dari proses pembelajaran. Kurikulum yang baik akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.<sup>2</sup> Pendidikan di Indonesia saat ini dalam proses menyempurnakan kurikulum merdeka yang sebelumnya menggunakan kurikulum 2013. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara mandiri. Inti dari kemerdekaan belajar ditujukan kepada guru. Jika guru tidak memiliki kebebasan untuk mengajar, peserta didik juga tidak memiliki kebebasan untuk berpikir. Kurikulum Merdeka memfokuskan pada materi yang esensial. Pembelajaran yang mendalam, sederhana, dan tidak tergesa-gesa akan lebih mudah diserap oleh peserta didik. Pembelajaran yang dirancang dengan cara yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik untuk belajar. Dengan menerapkan kegiatan proses pembelajaran yang lebih relevan dan interaktif, pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi

---

<sup>1</sup> Yufarika, "Tantangan Dunia Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Perubahan Kebijakan", Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, (Volume 2, No. 2, 2023), h. 156-157.

<sup>2</sup> Fatmawati dan Yusrizal, "Peran Kurikulum Akhlak Dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam Sou Parung Bogor", Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan, (Volume 10, No. 2, 2020), h. 75.

peserta didik dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka.<sup>3</sup>

Selama Kurikulum 2013, pembelajaran IPA diajarkan secara terpisah dari IPS. Namun, dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Dimana pembelajaran IPA dilaksanakan pada semester awal dan pembelajaran IPS dilaksanakan pada semester akhir. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). IPS yang berisi atas rangkuman dari beberapa ilmu sosial yakni sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan antropologi. IPS juga mengajarkan tentang ilmu yang berkaitan dengan kehidupan bersosial di masyarakat yang selanjutnya digarap dengan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pembelajaran pada tingkat sekolah. Tidak hanya itu, IPS juga memiliki peran dalam pembentukan sumber daya manusia<sup>4</sup>. Dalam proses pembelajaran IPS, diperlukan metode yang baik dan tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dalam diri peserta didik. Tetapi, banyak fenomena yang terjadi saat ini dalam proses pembelajaran IPS berlangsung. Seperti banyak guru yang tidak mengikutsertakan keaktifan para peserta didik. Dalam arti bahwa guru membiarkan peserta didik dengan kegiatan mereka masing-masing. Guru juga hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa memperdulikan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik<sup>5</sup>. Selain itu, ada juga pandangan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Peserta didik merasa sulit untuk mempelajari dan memahami karena materi yang cukup banyak, yang mengakibatkan peserta didik mengingat materi dengan cara menghafal. Fenomena lain yang ditemukan juga bahwa guru hanya berasumsi untuk

---

<sup>3</sup> Khoirurrijal, dkk, "*Pengembangan Kurikulum Merdeka*", (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2018), h. 15-20.

<sup>4</sup> Widiyanto, "*Ilmu Pengetahuan Sosial untuk PGSD dan PGMI*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2020), h. 6-9.

<sup>5</sup> Tobamba, Siswono, dan Khaerudin, "*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*", Jurnal Taman Cendekia, (Volume 3 Nomor 2, 2019), h. 373.

memindahkan pengetahuan yang ada pada dirinya kepada peserta didik secara utuh<sup>6</sup>. Dalam proses pembelajaran IPS juga peserta didik merasa jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik.<sup>7</sup>

Melihat beberapa fenomena yang telah tercantum diatas, adalah fakta bahwa pembelajaran IPS di Indonesia masih terlihat belum baik terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Mengingat bahwa pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih dianggap sebagai pelajaran yang dipahami dengan menghafal. Guru hanya menjelaskan dan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan. Alih-alih mendengarkan, peserta didik juga masih ada yang sibuk dengan kegiatannya sendiri. Guru hanya lebih menekankan pada metode yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru juga kurang efektif dalam melakukan pembelajaran dan kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Yang mengakibatkan peserta didik menjadi kehilangan minat dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V dan beberapa peserta didik di kelas V di SD Negeri Kramat 08 pada tanggal 23 Agustus 2023 bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran seperti globe dan peta. Karena banyaknya materi IPS yang berbentuk hafalan, peserta didik cenderung sulit untuk memahami dan mengingat materi. Hanya sebagian peserta didik saja yang aktif, masih banyak peserta didik yang bermain dan kurang fokus. Guru juga tidak mempunyai waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka kesulitan dan jenuh dalam memahami materi pembelajaran sehingga minimnya minat belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperlukan suatu cara baru dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat guru berkreasi dengan menyampaikan materi serta membuat peserta didik bersemangat untuk memahami pembelajaran IPS sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi.

---

<sup>6</sup> Darmayoga, Lasmawan, dan Marhaeni, “Pengaruh Implementasi Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar”, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, (Volume 3, 2013), h. 3.

<sup>7</sup> Rusmawan, “Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”, Cakrawala Pendidikan, (Nomor 2, XXXII), h. 287.

Solusi yang dapat dilakukan untuk menghindari pembelajaran IPS yang kurang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Smaldino, et.al., (2014) dalam jurnal "*Instructional Technology and Media for Learning*" menguraikan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian informasi atau bahan ajar dari guru kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan penerapan pengetahuan.<sup>8</sup> Media sebagai alat menyampaikan pembelajaran yang sangat efektif, karena dapat merangsang pemikiran dan kemampuan peserta didik untuk belajar dengan terarah dan terencana. Menurut Yudhi Munadi menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber dengan cara yang teratur dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang mana penerima informasi dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>9</sup>

Pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran yang inovatif akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Tentu saja dengan memperhatikan bagaimana agar informasi atau pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Seperti penyampaian guru dalam memberikan materi, kesiapan peserta didik untuk menerima pelajaran serta keefektifan sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Dengan menyajikan buku-buku paket atau LKS saja tidak cukup untuk membuat peserta didik memahami pelajaran. Diperlukan adanya inovasi dari media yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti *powerpoint*, komik, video, dan lain sebagainya. Dengan media pembelajaran ini, peserta didik akan bersemangat dalam belajar dikarenakan media pembelajaran menggunakan gambar yang menarik dan beragam warna.

Seperti yang diketahui, para peserta didik pasti tidak asing lagi dengan adanya video dan tidak sedikit pula yang menyukai video, apalagi dikalangan anak-anak Sekolah Dasar pasti menyukai video yang bermuatan animasi. Dari hal itu, peserta didik akan memahami alur cerita yang disampaikan dalam video animasi, sehingga

---

<sup>8</sup> Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C., "*Instructional technology and media for learning*", (2014).

<sup>9</sup> Yudhi Munadi, "*Media Pembelajaran-Sebuah Pendekatan yang Baru*", (Jakarta: Gaung Persada Press: 2008), h. 7-8.

video animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam bagi peserta didik dalam memahami pelajaran. Video animasi dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif.<sup>10</sup> Menggunakan video dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Apabila ditayangkan sebuah video, para peserta didik akan merasa seperti ada pada situasi yang digambarkan dalam video tersebut. Dalam video animasi juga dapat disematkan pertanyaan mengenai materi dan *games* yang membuat peserta didik juga tidak jenuh dalam melihat video animasi. Salah satu dari sekian banyak aplikasi atau *web* pembuat video adalah Canva. Canva merupakan salah satu alat desain *online* yang didalamnya terisi banyak fitur, seperti video, poster, presentasi, brosur dan masih banyak lainnya<sup>11</sup>. Penggunaan canva ini memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran, yang menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman<sup>12</sup>, yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa" menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA sangat menarik dan perlu adanya media ini. Karena pembelajaran IPA memiliki konsep abstrak dan terkait dengan kehidupan sehari-hari dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Penelitian lain yang dilakukan oleh Amril Huda M, Wahdini Anna Filla, dan Adam Mudinillah<sup>13</sup>, dengan judul "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar" menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan Canva lebih baik digunakan saat proses pembelajaran. Tidak hanya itu, pemakaian media pembelajaran ini juga

---

<sup>10</sup> Ridha, Bostanci, & Kurt, "Using animated videos to enhance vocabulary learning at the Noble Private Technical Institute (NPTI) in Northern Iraq/Erbil", *Sustainability*, (Vol.14, No. 12, 2022).

<sup>11</sup> Huda M, Anna Filla, Mudinillah, "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, (Volume 15 Nomor 1, 2022), h. 24

<sup>12</sup> Hapsari & Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Basicedu*, (Volume 5 Nomor 4, 2021), h. 2386.

<sup>13</sup> Huda M, Anna Filla, Mudinillah, *op.cit*, h. 28.

sangat efektif karena dapat dipakai saat belajar di sekolah maupun saat peserta didik belajar di rumah.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa<sup>14</sup>, yang berjudul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" menghasilkan penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual sangatlah penting pada saat proses pembelajaran baik itu melalui jarak jauh maupun tatap muka. Melalui hasil uji coba juga dinyatakan media ini sangat layak untuk digunakan karena desain yang menarik dan jelasnya materi yang disajikan. Media pembelajaran berbasis audio visual memberi warna dalam proses Pembelajaran dengan materi ekonomi menjadi inovatif dan kreatif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Miftachul Jannah<sup>15</sup>, yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi *Digestive System* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V" yang menghasilkan bahwa media video animasi *digestive system* layak, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Produk ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang peneliti temukan, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut. Persamaan dari penelitian tersebut adalah penggunaan media pembelajaran video berbasis canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemudian, perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah materi yang akan dikembangkan peneliti yaitu letak geografis Indonesia dan dalam video animasi yang akan dikembangkan peneliti berisi pertanyaan dan *games-games* yang membuat peserta didik semangat untuk belajar.

Meninjau dari hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan berdasarkan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan fokus

---

<sup>14</sup> Rahmatullah, Inanna, Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, (Volume 12, Nomor 2, 2020), h. 325.

<sup>15</sup> Jannah, "Pengembangan Media Video Animasi *Digestive System* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V", JPGSD, (Volume 06 Nomor 02, 2018), h. 133.

pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan IPS kelas V Sekolah Dasar pada BAB 6 (Indonesiaku Kaya Raya) pada Topik A (Bagaimana Bentuk Indonesiaku) Kurikulum Merdeka di SDN Kramat 08. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, video animasi berbasis canva ini akan menampilkan beberapa *games* dan soal yang dapat membantu peserta didik untuk memiliki minat belajar, dengan animasi yang ramah anak dan menarik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan.
2. Kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran IPS.
3. Belum dimanfaatkannya media pembelajaran video animasi pada materi letak geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V SD.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi letak geografis Indonesia di Kelas V SD.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muatan IPS".

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada muatan IPS kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada muatan IPS kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada muatan IPS kelas V SD?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu:

### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Penggunaan video animasi berbasis canva ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya.

### **2. Kegunaan Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis canva ini dapat digunakan guru sebagai referensi ketika mengajarkan materi tentang letak geografis Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, diharapkan juga agar hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu menginspirasi guru lainnya agar dapat berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

#### **b. Bagi Siswa**

Pengembangan ini dapat dijadikan alternatif bagi para peserta didik untuk mempermudah memahami pembelajaran IPS materi letak geografis Indonesia dan dari pemahamannya tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis canva ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya baik media maupun materi, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.