

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga yang berada pada satuan pendidikan yang menyelenggarakan suatu sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran di sekolah tentunya harus melibatkan pendidik dan peserta didik selaku pelaku utama yang berada di dalam kelas. Sistem pembelajaran harus dikerjakan dengan baik dan terstruktur. Sistem pembelajaran yang baik tentunya akan memberikan sebuah perhatian lebih bagi siswa dalam menjalankan proses belajar di kelas. Pemberian rasa ketertarikan ini tentunya menjadi tantangan besar bagi pendidik, karena jika pendidik tidak berhasil memberikan ketertarikan belajar kepada peserta didik apa yang sudah ia rencanakan tidak akan terselenggara dengan baik. Kemampuan kognitif ialah salah satu bentuk kemampuan yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa (Nabilah et al., 2020).

Kemampuan kognitif sangat erat kaitannya dengan daya ingat siswa terhadap sebuah pengetahuan dan informasi yang diperolehnya melalui kegiatan belajar (Rahmawati et al., 2018). Kemampuan kognitif pada siswa salah satunya dipengaruhi oleh suasana belajar siswa. Suasana belajar siswa yang baik tentunya akan berdampak pada sistem pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Kognitif merupakan proses yang berkaitan erat dengan mental siswa yang berbentuk pengenalan secara umum yang akan dipresentasikan melalui bentuk simbol, ide, atau sebuah

tanggapan siswa (Zakiah & Khairi, 2019). Kemampuan kognitif mempunyai kewajiban penting dalam hal keberhasilan belajar peserta didik serta pendidik dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Menurut Hughes (2008) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif siswa akan terjadi perkembangan secara bertahap dengan sejalanannya perkembangan fisik yang dialami oleh peserta didik. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mencerna sebuah materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Cakupan yang terdapat di dalam kemampuan kognitif adalah salah satunya proses mengingat (Madaniyah et al., 2021). Ingatan peserta didik adalah satu hal penting dalam kemampuan kognitif, karena untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat adalah dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan mengajar. Media Pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam menyalurkan materi ajar untuk siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan untuk mentransfer sebuah informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Ii, 2015). Media pembelajaran dalam menyampaikan informasi ini memiliki berbagai macam bentuk yaitu seperti visual maupun audiovisual. Media pembelajaran ialah alat yang dimanfaatkan pendidik untuk memberikan sebuah rangsangan kepada peserta didik untuk belajar,

contohnya melalui gambar, video, film, musik, dan juga buku (Adam & Syastra, 2015). Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantunya memberikan sebuah materi ajar kepada siswa. Guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tidak hanya berpegangan dengan buku saja melainkan membutuhkan sebuah alat bantu yaitu media pembelajaran dan dimanfaatkan dalam menyalurkan materi ajar.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam tahap belajar mengajar salah satunya yaitu akan membuat sistem pembelajaran lebih menarik dan memberikan perhatian lebih pada siswa (Fachrurrazi, 2010). Penggunaan media pembelajaran di kelas juga menjadikan guru lebih bervariasi dalam menyampaikan sebuah materi ajar. Guru dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran tentunya harus menggunakan media pembelajaran, hal ini dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan dengan hanya memaparkan uraian saja melainkan perlu adanya peraga yang bisa menjelaskan isi dari uraian materi yang sedang dibahas. Media pembelajaran yang digunakan guru harus bervariasi. Variasi model pembelajaran ini tentunya harus di terapkan guru dalam menjalankan proses kegiatan mengajar tujuannya agar guru dapat mengembangkan skill nya dalam membuat media pembelajaran untuk siswanya serta siswa juga akan memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik. Variasi media pembelajaran ini dapat berbentuk sebuah video animasi. Video animasi adalah suatu perpaduan dari media audio visual bergerak. Media

audio visual memanfaatkan indera pendengaran maupun penglihatan (Asnawati, & Sutiah, 2023). Video animasi adalah suatu media pembelajaran yang cocok untuk menghasilkan media pembelajaran yang memikat perhatian untuk siswa SD. Alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu memakai media video animasi.

Media video animasi didefinisikan sebagai media yang memuat audio visual dan dapat bergerak. Media audio visual merupakan gabungan antara media visual dan media audio, media ini memiliki unsur gambar maupun unsur suara. Salah satu media audio visual ialah video pembelajaran (Irawan et al., 2021). Media video animasi adalah langkah yang mampu dilaksanakan pendidik untuk memajukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran, karena media video animasi adalah alat pengedaran sebuah pesan atau informasi berisi gambar yang bergerak secara dinamis serta dapat diamati dan didengar (Datar, 2023). Adanya video animasi yang beragam menjadikan guru memiliki banyak pilihan untuk mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang menarik, yaitu guru dapat memanfaatkan media video animasi berbasis *canva*.

Menurut Wulandari (2022) menjelaskan *canva* merupakan aplikasi desain yang menyajikan beragam elemen dan fitur yang menarik. Elemen dan fitur yang terdapat di *canva* memiliki bentuk dan desain yang menarik sehingga guru mampu memanfaatkan *canva* sebagai alternatif dalam

membuat media pembelajaran video animasi yang bervariasi. *Canva* dapat membantu guru dalam membuat desain media pembelajaran yang inovatif maupun bervariasi. Pembuatan media pembelajaran video animasi pada aplikasi *canva* sangat mudah hanya perlu memakai laptop atau handphone (Monoarfa & Haling, 2021). Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat menjadikan aplikasi *canva* saat ini paling banyak diminati untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi. Pemanfaatan aplikasi *canva* juga membantu guru dalam mengasah kreativitasnya karena adanya perkembangan teknologi tentunya media pembelajaran juga ikut berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Penggunaan media pembelajaran *canva* tentunya akan memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran berbasis teknologi (Junaedi, 2021). Pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi yang dibuat di dalam aplikasi *canva* dinilai lebih menarik daripada media yang disajikan melalui gambar maupun PowerPoint saja. *Canva* memang menyediakan fitur yang berbasis pendidikan. Kondisi tersebut akan memudahkan guru dalam menciptakan media video animasi di dalam *canva*. Banyaknya desain dalam menciptakan media video animasi di dalam aplikasi *canva* juga akan menghadirkan dampak positif kepada peserta didik, salah satunya akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penerapan media pembelajaran *canva* tentunya dinilai akan jauh lebih menyenangkan untuk diikuti oleh siswa. Materi siswa yang beragam

tentunya tidak bisa dijelaskan hanya berpatokan dengan buku. Penggunaan media video animasi berbasis *canva* tentunya akan memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa di dalam kelas. Kemampuan kognitif siswa ini berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa, karena kemampuan ini berkaitan dengan daya ingat dan berfikir tingkat tinggi (Zakiah & Khairi, 2019). Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan guru dengan memilih alternatif pemanfaatan media pembelajaran salah satunya dalam penggunaan media video animasi berbasis *canva*. Pemilihan penggunaan media video animasi harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan juga siswa yang diajar. Ketidaksesuaian yang dilakukan guru akan berakibat fatal dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Kondisi tersebut tentunya akan mempengaruhi menurunnya kemampuan kognitif siswa. Penerapan media video animasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung tentunya akan memberikan rasa nyaman dan senang bagi peserta didik dalam mengikuti sistem pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan mutu sekolah dan dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, pembelajaran yang dilakukan di MIN 2 Kota Madiun tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan alat bantu tentunya akan tidak menarik dimata siswa. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran harus diperhatikan karena dalam menjalankan proses pembelajaran harus memikirkan bagaimana cara siswa tersebut harus ikut

berpartisipasi di dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sudah berkembang menjadikan guru memiliki tuntutan dalam memberikan sebuah proses pembelajaran. Pendidik dituntut memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena penting bagi siswa untuk memperoleh sebuah kemampuan yang kelak akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif diartikan juga sebagai kemampuan siswa yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan (Neviyarni, 2020). Siswa dalam menjalankan kehidupannya diharapkan untuk mampu mengatasi persoalan yang terjadi di sekitarnya dengan berbekal ilmu dan kemampuan yang diperolehnya selama mengikuti proses pembelajaran. Pemaparan materi yang tidak menggunakan media pembelajaran dilakukan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang berasal dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terjadi pada peluncuran kurikulum merdeka (Andreani & Gunansyah, 2023). Terjadinya penggabungan dua mata pelajaran yang berbeda ini tentunya menjadi tantangan terbesar bagi guru dan siswa, dimana dua mata pelajaran ini memiliki karakteristik yang berbeda. Pembelajaran IPA lebih dominan untuk membahas tentang alam dan sekitarnya, sedangkan pembelajaran IPS berhubungan dengan fenomena-fenomena sosial yang terjadi di lingkup masyarakat. Pelajaran IPAS salah satunya mata pelajaran yang berisikan uraian-uraian materi yang banyak.

Proses pembelajaran IPAS hanya disampaikan guru dengan ceramah dan bercerita serta tanpa adanya alat bantu sama sekali. Guru hanya membaca tulisan saja yang sudah ada di dalam buku LKS IPAS peserta didik, sedangkan peserta didik hanya diam dan mendengarkan saja dan tidak diberi kesempatan untuk memberikan pendapatnya tentang materi yang dibahas. Ketertarikan siswa dalam belajar tentunya juga akan mengalami penurunan. Proses pembelajaran dinilai tidak menarik karena siswa hanya mendengarkan saja dan guru tidak menggunakan alat bantu yang menunjang proses pemberian materi ajar pada mata pelajaran IPAS. Kondisi tersebut tentunya akan membuat kejenuhan pada siswa dan tidak akan terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif siswa.

Guru dapat melihat rendahnya kemampuan kognitif siswa dengan melihat sejauh mana mengerti tentang materi IPAS yang diberikan, hal tersebut timbul karena kurang antusiasnya siswa menghadiri pembelajaran di kelas karena minimnya tingkat kreatifitasnya pendidik dalam memanfaatkan serta menciptakan media pembelajaran kreatif dan inovatif dan masih ditemukan banyaknya kesalahpahaman siswa pada penggabungan materi IPA dan IPS di dalam kehidupan sehari-hari. Menurunnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran akan memberikan dampak negatif bagi guru maupun siswa, akibatnya tujuan pembelajaran tidak akan mudah tercapai. Keterbaruan dalam membuat media pembelajaran perlu dilakukan guru dengan melihat kondisi siswa yang seperti itu. Alternatif yang dapat dilaksanakan guru ialah

memperbarui dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi berbasis *canva*.

Sistem pembelajaran IPAS akan efektif jika guru mampu menggunakan alat peraga yang selaras dengan materi yang disajikan. Variasi media pembelajaran memang perlu dilakukan agar guru dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik serta kreatif. Media pembelajaran adalah alat peraga yang dimanfaatkan pendidik untuk membantu menyalurkan isi materi yang hendak dipelajari. Media pembelajaran yang saat ini dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS ialah media video animasi berbasis *canva*. Media video animasi, dibuat di dalam aplikasi *canva* tentunya akan menyajikan suatu hal yang menarik untuk dilihat oleh siswa. Penggunaan aplikasi *canva* tentunya akan membantu guru untuk membuat desain video animasi yang menarik dalam membuat media pembelajaran. *Canva* menyediakan animasi-animasi berbasis pendidikan yang bervariasi untuk menunjang pembuatan media video animasi. Video animasi yang menarik akan memotivasi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berjalan, maka hal tersebut bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, kegiatan penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan batasan masalah antara lain:

1. Variabel penelitian bebas pada penelitian ini adalah media video animasi berbasis *canva*.
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa yang meliputi proses mengingat dalam Mata Pelajaran IPAS.
3. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah, dapat disimpulkan rumusan masalah yang diajukan peneliti yaitu:

“Bagaimana keefektifan penggunaan media video animasi berbasis *canva* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 2 Kota Madiun?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi berbasis *canva* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 2 Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat pada kegiatan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan variasi tentang berbagai macam bentuk media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan unik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah berkembang untuk memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Kegiatan penelitian ini, penulis berharap dapat membantu siswa dalam mengatasi kejenuhan di kelas yang mengakibatkan menurunnya kemampuan kognitif siswa dalam mendalami suatu materi ajar.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, penulis berharap dapat dijadikan sebagai pedoman untuk memberikan sebuah pengembangan dan keterbaruan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan unik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

- c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini, penulis berharap mampu memberikan sebuah manfaat kepada peneliti selanjutnya dalam membuat media

pembelajaran dikelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

F. Definisi Operasional

1. Media Video Animasi berbasis *Canva* merupakan media yang memuat audio visual yang bergerak. Media audio visual ialah perpaduan dari media visual dan media audio, media yang memiliki unsur gambar maupun unsur suara. Media video animasi ini diciptakan menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi daring yang menyediakan fitur-fitur menarik berupa desain gambar, poster, video, animasi yang saat ini banyak digunakan satuan pendidikan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan imajinatif. Dalam penelitian ini pembelajaran yang menggunakan media video animasi berbasis *canva* dilakukan dengan cara mengeksperimenkan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun. Selanjutnya peneliti akan membandingkan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun yang tidak menggunakan media video animasi berbasis *canva* dan yang menggunakan media video animasi berbasis *canva*.
2. Kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu hal yang sedang mereka pelajari agar menjadi suatu pemikiran secara rasional. Dalam penelitian ini kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS diperoleh melalui test soal pilihan ganda yang terdiri atas pertanyaan yang

memiliki empat pilihan jawaban dan dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS termasuk pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi konsep yang terkait dengan subyek tersebut. IPAS adalah perpaduan dua mata pelajaran dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada kurikulum merdeka.