

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi yang artinya kehidupan manusia di abad ke-21 telah mengalami perubahan mendasar yang berbeda dengan cara hidup pada abad sebelumnya. Abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan perkembangan otomasi dimana banyak tugas-tugas rutin dan berulang-ulang mulai digantikan oleh mesin-mesin, baik itu mesin produksi dan mesin hitung. Pada awal abad ke-21, kemajuan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik harus memiliki keterampilan belajar mengajar abad 21. Pendidik dan siswa menghadapi berbagai tantangan dan peluang untuk bertahan di era pengetahuan dan era informasi (Hayati, 2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Sehingga kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi (Hapsari & Zulherman, 2021).

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan. Media

pembelajaran daring memiliki banyak keunggulan yang signifikan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran. Dengan aksesibilitas yang diperluas, guru dapat menjangkau siswa di seluruh wilayah geografis, termasuk daerah terpencil yang sulit dijangkau. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dan menarik seperti video, animasi, dan simulasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka lebih memahami dan menyerap materi (Haniko et al., 2023). Adanya perubahan ini paling terasa saat masa pandemi covid-19 yang telah menyerang diberbagai negeri. Kita ketahui bahwa dampak dari pandemi covid-19 banyak sekali memberikan hambatan dari berbagai sektor, terutama pada pendidikan. Dampak tersebut berakibat ke banyak faktor, mulai dari guru, siswa, orang tua dan bahkan sistem pembelajaran. Guru pastinya berputar otak bagaimana permasalahan ini bisa teratasi dan tentunya tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dari adanya perkembangan digital dan dampak pandemi COVID-19, akhirnya guru memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki banyak keterampilan dan dapat berfungsi sebagai sumber belajar, fasilitator, dan motivator. Mereka sangat penting untuk menumbuhkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual siswa (Maulana Baihaqi et al., 2023).

Negara yang terkena dampak virus corona, termasuk Indonesia, telah menerapkan kebijakan menutup sekolah sementara. Banyak lembaga pendidikan perlu mencari alternatif dalam proses pembelajaran. Sama seperti di Indonesia, dari sekolah dasar hingga universitas, mereka semua memilih pembelajaran jarak jauh daring. Platform yang dapat digunakan untuk

pembelajaran jarak jauh antara lain Google Classroom, Google Meet, Zoom, grup WhatsApp, dll (Abidin et al., 2020). Hal tersebut sangat berpengaruh pada kejenuhan siswa saat menjalankan pembelajaran jarak jauh tersebut. Sehingga guru harus mampu berinovasi agar proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan. Hal ini tidak terjadi saat pandemi saja, namun pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Dengan menggunakan teknologi, guru menerapkan dan menggunakannya sebagai sarana untuk memberikan materi dalam bentuk baru terhadap anak didiknya. Materi-materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan gratis juga dapat digunakan guru untuk mengedukasi siswa sebagai sumber belajar baru dan antiplagiarisme. Peluang-peluang tersebut akan dapat disambut dengan baik apabila guru mampu menyesuaikan diri dan menjadikan teknologi digital sebagai basis peningkatan kompetensinya di era digital (Khodijah Siti, 2018).

Keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan dan atribut yang memiliki prioritas tinggi, yang dianggap sangat penting untuk membantu siswa hidup serta bekerja dengan sukses. Keterampilan abad ke-21 tidak hanya mencakup literasi teknologi, tetapi juga termasuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama tim yang diperlukan untuk meraih kesuksesan dalam kehidupan dan dunia kerja (Tindowen et al., 2017). Kehidupan modern yang dipenuhi teknologi menunjukkan bahwa manusia terus mengalami perkembangan dan menciptakan inovasi di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan yang kini semakin adaptif terhadap perubahan zaman. Penggunaan teknologi saat ini telah menjadi kebutuhan

sehari-hari di berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah kebutuhan akan teknologi, terutama handphone. Kemudahan akses yang ditawarkan, terutama melalui smartphone, sangat menarik perhatian. Saat ini, proses pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan (Susilo & Prasetyo, 2020). Guru di zaman digital saat ini perlu untuk menguasai dan menggunakan teknologi dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik. Maka dari itu, guru harus mampu memanfaatkan ketersediaan informasi teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan serta menyediakan metode, model dan media yang kreatif dan beragam, sehingga ketertarikan belajar siswa bisa meningkat (Andi Sadriani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Jiwan 02 Kabupaten Madiun, pada pelajaran IPAS guru masih banyak menerapkan pembelajaran secara konvensional, selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sudah berkembang. Terlihat pada pelajaran IPAS, guru masih menerapkan metode ceramah saja dengan alasan dalam pelajaran ipas banyak materi yang harus disampaikan jadi lebih efektif jika dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga hal ini menyebabkan perasaan bosan bagi siswa. Penyampaian materi yang terlalu panjang lebar pada pelajaran IPAS, tentunya mengakibatkan siswa kebingungan dalam pemahaman materi Apalagi penyampaian materi tidak disertakan dengan media yang membuat siswa tertarik akan pelajaran atau

materi yang telah disampaikan guru. Hal ini dirasa kurang efektif dan dapat berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Padahal kita ketahui bahwa pelajaran IPAS perlunya pemahaman yang mendetail sehingga konsep yang abstrak dapat menjadi konkrit. Dari hasil pengamatan, diketahui siswa sangat antusias ketika adanya media dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik memerlukan komunikasi dua arah, di mana guru harus membuat kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Dengan menggunakan media yang tepat, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Anhari Naibaho, 2022). Media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar siswa (Titin & Safitri, 2021). Hal ini juga berpengaruh pada peningkatan motivasi siswa saat proses pembelajaran. Sebanding dengan pendapat (Audie, 2019) bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam pengembangan pengetahuan seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Media video animasi salah satu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran guna menunjang

jalannya proses belajar mengajar. Media video animasi adalah alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang terdiri dari kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang dapat dilihat dan didengar. Pendidik dapat menggunakan media ini untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Salah satu jenis media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran adalah video. Media ini penuh dengan informasi dan tersedia secara langsung bagi siswa (Agustien et al., 2018). Aplikasi canva salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media video animasi ini (Huda et al., 2022).

Canva adalah aplikasi desain online yang digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk poster, grafik, brosur, persentasi, logo, video, sampul buku, dan lainnya. Aplikasi canva juga bisa langsung terhubung dengan media sosial yang kita miliki. Dengan menggunakan desain yang ada di aplikasi canva, para guru dapat membuat media dan bahan ajar yang menarik. Aplikasi canva memungkinkan guru dan siswa membuat karya yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam dan di luar kelas (Ayu Masfufah et al., 2022). Dalam aplikasi canva ini peneliti memilih menggunakan canva *motion*. Canva *motion* adalah fitur di canva (platform desain grafis online) untuk membuat elemen bergerak atau animasi dalam desain mereka, seperti gerakan animasi ke teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya.

Canva *motion* sangat cocok dipadukan dengan kahoot karena animasi yang menarik dari canva dapat memperkaya tampilan kuis kahoot, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Kahoot

adalah sebuah platform digital yang membawa suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. Dengan bantuan laptop, perangkat genggam, dan proyektor, kahoot dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran kolaboratif di ruang kelas. Kahoot sangat bergantung pada koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara online. Melalui kahoot, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk tidak merasa bosan saat menghadapi materi yang sulit dipahami (Mustikawati, 2019).

Canva dan kahoot menjadi kombinasi yang tepat untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah (PBL), karena canva sebagai aplikasi desain yang mudah digunakan yang mendukung pembelajaran berbasis masalah dengan menyediakan sarana bagi siswa untuk mengembangkan, mengomunikasikan, dan mendokumentasikan solusi kreatif melalui media visual, sementara kahoot meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan kuis dan menguji pemahaman siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menjadikan canva dan kahoot pilihan tepat untuk mendukung model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan yang berpusat pada siswa yang meningkatkan hasil belajar dengan meminta siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Terdapat enam karakteristik utama PBL, meliputi: 1) pembelajaran berpusat pada siswa, 2) kerja kelompok, 3) bimbingan fasilitator, 4) pembelajaran berbasis masalah inti, 5) keterampilan pemecahan masalah berbasis penyelidikan, dan f)

pembelajaran mandiri (Yee & Huey Shyh, 2024). Pendapat lain mengatakan Problem Based Learning (PBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan masalah dari kehidupan nyata sebagai latar belakang bagi siswa. Ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan dan konsep penting yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut (Afni, 2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat cocok diterapkan dalam pelajaran IPAS karena mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah nyata, dan mengintegrasikan berbagai konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta hubungan antara keduanya. Selain itu, IPAS juga meneliti kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Azzahra et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengambil judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* menggunakan model *Problem Based Learning* PBL pada Pelajaran IPAS kelas V”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan model dan desain produk media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran *Canhootmotion*

pada pelajaran IPAS kelas V?

3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan model dan desain produk media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah karya ilmiah dalam bidang Pendidikan dan dapat dijadikan referensi atau masukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu meningkatkan motivasi, minat, serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pelajaran IPAS. Sehingga proses pembelajaran akan lebih

menyenangkan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Canhootmotion* menjadi salah satu tambahan wawasan atau inovasi dalam meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Canhootmotion* yang dikembangkan memberikan masukan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran ipas supaya lebih aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa bermanfaat untuk menambah pengalaman bagi peneliti, karena melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran. Sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* pada pelajaran IPAS kelas V.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada pengembangan media *Canhootmotion* adalah:

1. Produk ini berupa media pembelajaran yang dibuat berdasarkan kurikulum merdeka. Media ini dibuat berbasis audio visual yang didalamnya berisi tentang materi pelajaran IPAS kelas V disertai animasi bergambar dan terdapat kuis.

2. Media pembelajaran berbasis video animasi *Canhootmotion* yang dapat ditayangkan melalui laptop, computer atau smartphone
3. Media pembelajaran digital *Canhootmotion* ini dikembangkan dengan bentuk program pembelajaran yang tersusun atas judul, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal kuis dan animasi bergambar yang mendukung.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam bidang pendidikan diharapkan mampu memperbaiki dan mewujudkan produk yang kemudian dapat bermanfaat saat pembelajaran. Pentingnya pengembangan yang dilakukan yakni:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* ini dapat digunakan sebagai alat atau media untuk mengajar, khususnya pada pelajaran IPAS kelas V. Harapannya siswa mampu memahami pembelajaran dengan mudah dan tertarik akan pembelajaran dikelas dengan adanya berbagai animasi yang video yang menarik.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* dapat menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* dapat dijadikan sebagai media yang memiliki tingkat keefektifan tinggi saat pembelajaran IPAS.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam penyampaian pesan, dengan tujuan mempermudah siswa untuk memahami materi dan meningkatkan minat siswa saat pembelajaran.
2. Video animasi merupakan gambar bergerak yang dibuat dari berbagai objek dan tersusun dari rangkaian gambar yang dapat dilihat dan didengar.
3. Canva merupakan suatu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, poster, presentasi, video animasi dan berbagai macam konten visual lainnya.
4. Kahoot merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat soal-soal atau kuis seputar materi pembelajaran yang didesain dengan pengaturan waktu tertentu dan animasi gambar yang menarik didalamnya.