

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab I memiliki aspek-aspek penting yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Dalam latar belakang penelitian, peneliti menjelaskan ruang lingkup yang menjadi topik utama penelitian ini, sehingga memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang batasan masalah yang akan dibahas. Selanjutnya, rumusan masalah penelitian merumuskan permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini. Pada tujuan penelitian akan menggambarkan hasil yang ingin dicapai, sedangkan manfaat penelitian akan mengidentifikasi kontribusi penelitian terhadap dunia pendidikan. Terakhir terdapat struktur organisasi skripsi yang akan menjelaskan sistematika sebagai langkah-langkah dalam penulisan skripsi.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran abad-21 berjalan seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan serta teknologi, hal ini mengakibatkan pergeseran paradigma dalam proses pembelajaran yang meliputi kurikulum, media dan teknologi, untuk itu dalam rangka merespon pembelajaran abad-21 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim bertransformasi mencetuskan gagasan kurikulum merdeka, dimana memberikan peluang kepada pengajar agar berinovasi menciptakan proses pembelajaran bermutu tinggi, yang cocok dengan tuntutan serta konteks individu belajar dan lingkungan mereka. Menurut Manalu dkk. (2022) kurikulum merdeka memiliki konsep untuk membentuk kemerdekaan dalam berpikir, dimana kunci kemerdekaan berpikir ditentukan oleh guru. Artinya peran guru menjadi elemen kunci dalam mendukung pencapaian sukses dalam dunia pendidikan. Guru diharuskan menguasai teknologi sebab pendidikan abad-21 memiliki karakteristik memadupadankan pengetahuan dan teknologi, sehingga guru harus mampu mengintegrasikan proses pembelajaran berbasis teknologi untuk

memberikan pengalaman belajar yang dapat mendukung pencapaian prestasi atau hasil belajar siswa. Seperti halnya yang ditegaskan melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No.16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan, yang mengindikasikan bahwa dalam meraih tujuan belajar guru harus memberi pengalaman belajar yang berkualitas dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Implementasi pembelajaran abad-21 mengharuskan guru memiliki pengetahuan kerangka kerja atau *framework* untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran yang disebut sebagai *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. TPACK memberikan pemahaman terkait bagaimana kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat diaplikasikan dalam pedagogi yang disesuaikan dengan disiplin ilmu serta perkembangan pembelajaran. Peran *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* khususnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat menjadi langkah awal dalam mengembangkan inovasi pembelajaran IPS, dengan tujuan untuk menyajikan solusi guna mengatasi tantangan dalam mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Idealnya pembelajaran IPS harus memberikan peluang mencapai perolehan hasil belajar, menurut Bloom (1956) (dalam Novita dkk, 2022) melalui bukunya "*Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*" mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku, keterampilan, pengetahuan, sikap, atau kebiasaan-kebiasaan yang terjadi pada individu setelah mengikuti suatu proses pendidikan. Hasil belajar dapat dievaluasi melalui tes atau instrumen sebagai penilaian yang diungkapkan melalui lambang, abjad, atau narasi untuk memaparkan pencapaian yang berhasil diperoleh oleh peserta didik dalam jangka waktu yang spesifik.

Peneliti memandang bahwa hasil belajar memiliki peran penting, karena menunjukkan efektifitas pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah disepakati bersama, sehingga pendidik dapat menentukan langkah selanjutnya dalam menetapkan proses pembelajaran yang menjadi upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, hasil belajar memberikan informasi

Dini Nur Oktavia Rahayu, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
DI SMP NEGERI 17 BANDUNG

(Penelitian Quasi Eksperimen di kelas VIII H dan VIII B SMP Negeri 17 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terkait pemahaman setiap peserta didik terkait suatu konsep yang sedang mereka pelajari, sehingga dapat diketahui bagaimana ketuntasan peserta didik berdasarkan acuan penilaian yang telah ditetapkan atau dengan kata lain berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KKM tidak lagi digunakan sebagai tolak ukur pencapaian hasil belajar dalam kurikulum merdeka, sebagai gantinya untuk mengetahui peserta didik telah mencapai hasil belajar ditentukan oleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dilakukan melalui asesmen. Berdasarkan ketetapan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbud Ristek) nomor 21 tahun 2022 yang berkaitan dengan standar penilaian, dijelaskan bahwa evaluasi pencapaian pembelajaran peserta didik dapat dalam bentuk tes formatif serta tes sumatif. Dijelaskan bahwa menurut Zurwati (2023) tes formatif berfungsi untuk mengawasi serta meningkatkan jalannya proses pembelajaran, sambil mengevaluasi pencapaian sasaran pembelajaran. Penilaian ini dilaksanakan sepanjang periode pembelajaran berlangsung dan terintegrasi dalam aktivitas rutin para pendidik dalam konteks pembelajaran di kelas.

Tes formatif telah dilakukan pada pra-penelitian di SMPN 17 Bandung, sebagai salah satu upaya untuk mencari tahu informasi terkait hasil belajar peserta didik. Hasil pra-penelitian menunjukkan tidak semua siswa dapat mencapai prestasi belajar IPS secara maksimal. Diketahui berdasarkan hasil tes formatif dari 35 siswa di kelas VII A terdapat 91% pelajar mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan dengan jumlah rata-rata memperoleh nilai 54. Sedangkan di kelas VII H yang terdiri dari 35 orang, menunjukkan hasil 89% pelajar memperoleh hasil belajar IPS kurang memenuhi standar, dengan jumlah rata-rata nilai memperoleh 58. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS masih dibawah KKTP sekolah dengan standar nilai yaitu 75.

Karena alasan ini, diperlukan tindakan dan langkah-langkah untuk meningkatkan standar pembelajaran yang telah berjalan, dengan maksud untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Maka dengan demikian, siswa dapat berhasil mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

diketahui salah satu penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan oleh belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran IPS di SMPN 17 Bandung lebih bersifat konvensional yang menyebabkan peserta pelajar tidak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Selaras dengan identifikasi Budiyo (2018) (dalam Ningsih, 2022) yang menyebutkan bahwa pada realitanya dalam pembelajaran IPS ditemukan sangat kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran oleh pendidik, mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi kurang variatif dan memiliki kecenderungan yang kurang menarik. Sedangkan media pembelajaran menjadi salah satu inti dari sistem proses pembelajaran yang memiliki fungsi keberhasilan untuk mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran menurut A. Arsyad (2002) (dalam Nurrita, 2018) memiliki peran diantaranya untuk menyederhanakan penyampaian pesan dan informasi dengan tujuan untuk memudahkan jalannya proses pembelajaran serta mengoptimalkan hasil pencapaian belajar. Sehingga peserta didik mampu menerima pemahaman pembelajaran dengan efektif terutama dalam memahami konsep materi selama proses pembelajaran IPS yang bersifat abstrak. Pernyataan tersebut didukung oleh Edgar Dale (1946) (dalam Audie, 2019) yang menegaskan bahwa hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui pengalaman langsung atau konkrit berdasarkan keadaan lingkungan peserta didik, kemudian juga dapat melalui media peraga atau lambang verbal yang bersifat abstrak, karena menurutnya simbol serta gagasan yang memiliki sifat abstrak, Maka itu akan menjadi lebih sederhana untuk dimengerti, oleh peserta didik bila digabungkan dengan pengalaman konkrit.

Media peraga yang salah satunya dapat dimanfaatkan saat kegiatan pembelajaran yaitu media audio visual yang berbentuk video animasi yang mana memberikan pengalaman pembelajaran secara melihat, mendengar dan membaca, menurut teori Edgar Dale (1946) dapat dilihat bahwa video animasi termasuk media pada level ke delapan yaitu *motion picture* atau film bergerak, dimana memberikan efek terhadap pemahaman siswa. Selain itu, dengan adanya teknologi guru dapat memanfaatkan media pembelajaran audio visual menggunakan platform Canva.

Canva merupakan aplikasi desain dan editing yang menyediakan berbagai *tools*,  
Dini Nur Oktavia Rahayu, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
DI SMP NEGERI 17 BANDUNG

(Penelitian Quasi Eksperimen di kelas VIII H dan VIII B SMP Negeri 17 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

template, dan fitur canggih lainnya untuk mewujudkan segala imajinasi penggunaannya.

Dijelaskan bahwa menurut Pelangi, G (2020) (dalam Monoarfa dan Haling, 2021) Canva memiliki keunggulan menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya dalam rangka mendukung pendidikan, yang diantaranya menyediakan fitur presentasi, resume, poster, grafik, infografis, serta fitur video yang tentunya dapat mendukung pengembangan media pembelajaran video animasi. Menurut pandangannya, Canva menjadi salah satu platform desain yang diperlukan dalam lingkungan pembelajaran untuk membantu mengasah pemahaman, daya kreativitas, dan keterampilan bekerjasama, karena Canva dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

Canva memiliki peluang dalam meningkatkan hasil belajar, Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital akan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengkomunikasikan konten pembelajaran. Selain itu, tampilan visualisasi yang ditawarkan oleh Canva dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat berdampak pada fokus siswa yang tetap terjaga selama proses belajar berlangsung. Visualisasi yang menarik akan mengalihkan perhatian peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajarnya, yang menjadi langkah dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kajian di atas peneliti terdorong melaksanakan eksperimen untuk uji coba dengan tujuan mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar IPS melalui penelitian *quasi eksperimen*. Percobaan ini sebagai langkah transformasi pembelajaran IPS yang lebih mengedepankan teknologi digital sehingga pembelajaran tidak bersifat konvensional dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diketahui bahwa berdasarkan penelitian terdahulu oleh Filla dan Mudinillah (2022) menunjukkan persentase 90% dari para pendidik yang menyetujui menggunakan media video animasi berbasis Canva. Sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Putri dan Jusra (2022) menunjukkan hasil bahwa berdasarkan hasil uji kelayakan video animasi berbasis Canva mendapatkan skor 86% yang dikategorikan sangat layak. Untuk itu diharapkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva

menjadi langkah menciptakan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang

Dini Nur Oktavia Rahayu, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
DI SMP NEGERI 17 BANDUNG

(Penelitian Quasi Eksperimen di kelas VIII H dan VIII B SMP Negeri 17 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lebih terlibat secara interaktif serta mampu membantu memperoleh hasil belajar peserta didik yang optimal, sehingga dengan ini kegiatan pembelajaran IPS dapat mengimplementasikan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 9 Ayat (1) menyebutkan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan dilakukan dengan cara yang melibatkan interaksi, menginspirasi, menciptakan kesenangan, menantang, mendorong keterlibatan aktif siswa dengan memfasilitasi ruang yang cukup untuk inisiatif, kreasi, dan mandiri selaras dengan keterampilan, perkembangan fisik serta kondisi psikologis peserta didik.

### **1.2 Batasan Masalah**

Pelaksanaan penelitian ini, cakupan masalah dibatasi berdasarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar IPS siswa. Variabel yang diamati adalah hasil belajar dalam aspek kognitif sebelum dan setelah mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran video animasi melalui platform Canva selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran IPS.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Merujuk pada permasalahan yang teridentifikasi dalam konteks latar belakang permasalahan penelitian, yang menjadi topik utama penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar IPS di kelas VIII SMPN 17 Bandung?”, yang kemudian dijabarkan melalui rumusan masalah penelitian berikut ini:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Canva di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *short video* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *short video*?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, berdasarkan hasil perumusan masalah sebelumnya, adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran berbasis Canva di kelas eksperimen.
2. Mengidentifikasi perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *short video* di kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik setelah treatment antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *short video*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi inovasi dalam ranah pendidikan yang dapat memberikan manfaat secara teoritis, kebijakan, praktis serta dari segi isu dan aksi sosial sebagaimana yang diuraikan sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat mengkonfirmasi teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa pengimplementasian media yang tepat dapat membantu meraih taraf capaian pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi, hasil dari penelitian ini akan dapat membuktikan bagaimana media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

### 1.5.2 Manfaat Kebijakan

Sebagai kebijakan penelitian ini bermanfaat untuk menentukan kebijakan pengadaan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan kebutuhan siswa dan memiliki efektifitas dalam pembelajaran. Sekolah dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan berkualitas, sehingga proses pembelajaran dapat

berjalan lebih optimal. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mendukung peningkatan kompetensi guru untuk dapat bisa memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

### **1.5.3 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Sekolah**

Studi ini memiliki potensi untuk menjadi acuan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menciptakan alat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih kreatif dan inovatif, selaras dengan pembaharuan teknologi yang terus berjalan.

#### **2. Bagi Siswa**

Media pembelajaran video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman materi IPS dengan lebih baik, dengan adanya visualisasi yang kontekstual lebih memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep IPS yang abstrak. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk mengetahui kebutuhan serta gaya belajar siswa.

#### **3. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk guru mengembangkan modul ajar mata pelajaran IPS, yang terintegrasi teknologi digital, dengan salah satunya membuat media pembelajaran yang efektif, interaktif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu penelitian ini memberikan pemahaman kepada guru untuk mengimplementasikan TPACK dalam setiap proses pembelajaran.

### **1.5.4 Manfaat pada isu dan Aksi Sosial**

Sebagai solusi mendukung pendidikan bermutu serta mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, Canva meluncurkan program *Canva for education* yang dikhususkan untuk guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran, dalam hal tersebut dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran guru dalam memanfaatkan teknologi digital yang tersedia di sekitarnya.



## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun mengikuti norma-norma penulisan dalam bidang karya ilmiah melalui sistematika sebagai berikut:

### 1. BAB I Pendahuluan

Memiliki peran sebagai pengantar dalam sebuah penelitian, yang meliputi latar belakang dilaksanakannya penelitian serta memuat pula rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, yang disajikan secara teoritis dan praktis.

### 2. BAB II Kajian Teori

Merupakan pemaparan kajian teori dari berbagai ahli yang bersumber relevan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, karena kajian teori memiliki peran sebagai dasar pendukung dalam pelaksanaan penelitian.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Memuat metode penelitian dimana peneliti akan menyesuaikan desain penelitian, teknik penelitian, teknik pengolahan data serta analisis data, yang sesuai dengan topik penelitian. Selain itu, memuat juga informasi terkait subjek dan lokasi pelaksanaan penelitian.

### 4. BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian

Bab ini menguraikan hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

### 5. BAB V Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang di dalamnya menjawab dari rumusan masalah. Saran atau rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya.