

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Zaman di era globalisasi saat ini yang semakin maju, Ilmu Pengetahuan serta teknologi pun turut mengalami perkembangan sehingga memainkan peran penting. Tidak bisa di pungkiri bahwa kini teknologi merupakan kebutuhan sehari-hari. Teknologi merupakan salah satu elemen kunci untuk keberlangsungan hidup manusia karena bisa menjadikan kehidupan lebih nyaman dan efisien.<sup>2</sup> Saat ini perkembangan teknologi dalam berbagai bidang berlangsung sangat pesat, salah satunya yaitu pada perkembangan teknologi bidang pendidikan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi kini telah berjalan beriringan pada semua jenjang pendidikan, maka dari itu bidang pendidikan di tuntut untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi. Dengan menggabungkan ide dan konsep dari disiplin ilmu lain, teknologi pendidikan dikembangkan menjadi bidang terapan baru yang kemudian disatukan dalam upaya terpadu untuk mengatasi masalah yang timbul selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode sebelumnya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Suyuti, Paulina Maria Ekasari Wahyuningrum, “*Jurnal on Education: Analisis Efektifitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar*”, UNIVERSITAS Gadjah Mada, 2023: Lampung Tengah, Vol. 06, No. 01, Hal. 1-11

<sup>3</sup> Sifa Ayu Novita Sari, *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Keragaman Etik dan Budaya Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol, UIN Satu Tulungagung, Hal. 01*

Salah satu untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan perangkat media pembelajaran. media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan serta mempercepat antara guru dan siswa berinteraksi sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.<sup>4</sup> Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memberikan dampak positif pada proses belajar, selain itu dapat meminimalisir rasa bosan dan jenuh ketika dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993) Video pembelajaran adalah salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat diaplikasikan. Video pembelajaran dapat dianggap pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan, yang menyuguhkan cara baru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan elemen visual dan audio. Dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat merangsang pikiran, rasa ingin tahu, serta keinginan siswa untuk belajar melalui tayangan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.<sup>5</sup> Menggunakan video pembelajaran siswa akan memiliki semangat tinggi untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

---

<sup>4</sup> M P Cecep Kustandi, M.Pd, Dr, Daddy Darmawan, M. Pd, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat, (Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran)*, (Jakarta, Prenada Memia, 2020), ISBN: 978-623-218-359-9.

<sup>5</sup> M P Cecep Kustandi, M.Pd, Dr, Daddy Darmawan, M. Pd, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta, Prenada Memia, 2020), ISBN: 978-623-218-359-9

Video pembelajaran dari tahun ke tahun sudah mengalami perkembangan yang signifikan, namun masih memiliki karakteristik tertentu. Secara umum, tampilan video pembelajaran pada periode sebelumnya cenderung lebih sederhana dan fokus pada penyampaian materi secara langsung. Video pembelajaran juga sering kali berupa rekaman *PowerPoint* atau *whiteboard*, dengan suara narator sebagai penjabar utama. Namun seiring dengan perkembangan zaman kini video sudah berkembang pesat pada tahun 2016 dengan menggunakan berbagai macam alat pendukung seperti kamera perekam yang memiliki resolusi bagus.<sup>6</sup>

Kemajuan teknologi dalam bidang alat perekam serta aplikasi pengeditan video memungkinkan terciptanya video pembelajaran dengan kualitas optimal. Penggunaan animasi yang lebih kompleks, desain grafis yang menarik, serta integrasi dengan berbagai media lainnya menjadi tren yang semakin populer.<sup>7</sup> Media pembelajaran berbasis animasi inilah nantinya digunakan untuk mendukung pembelajaran virtual dengan menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang dengan berbagai macam fitur-fiturnya.

Video animasi merupakan jenis media pembelajaran salah satu yang efektif serta menarik dalam mengimplementasikan segala bentuk informasi. Menurut Utami, animasi adalah serangkaian objek yang menciptakan gerakan. Serangkaian objek berbentuk animasi hewan, manusia, gambar, teks, tulisan dan

---

<sup>6</sup> Nicholaus Wayong Kabelen, "Perkembangan Vidiography dari ilmu hingga menjadi sebuah profesi, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVISA)*, Institut Teknologi Bisnis Asia Malang:2020, Vol. 04, No. 02

<sup>7</sup> Febrianti Amini, *Jajang Bayu Kelana, Ronny Mugara, Pengembangan Bahan ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Jurnal Profesi Pendidikan, IKIP Siliwangi, Indonesia:2024, Volume 3, Nomer 1, Hal. 38-52*

lain sebagainya. Manfaat dari media pembelajaran animasi yakni dapat mengidentifikasi kejadian secara sistematis dengan setiap perubahan.<sup>8</sup> Jadi dengan hal tersebut, proses pembelajaran sangatlah di butuhkan dalam memberikan panduan dan sebagai pendukung. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi inilah yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

*Platform Canva* merupakan salah satu Alat pendukung pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada proses pembelajaran. *Canva* didirikan oleh Melanie Perknis pada tahun 2012, *Canva* adalah salah satu jenis aplikasi online desain grafis yang populer dan mudah untuk di aplikasikan, dapat mengembangkan atau memperbarui desain, merancang, atau mengedit desain yang di akses secara online, di dalamnya menyediakan berbagai macam fitur yang menarik serta memungkinkan untuk pembuatan berbagai konten visual.<sup>9</sup>

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran di kelas dapat menarik perhatian siswa, serta untuk memahami materi yang di sampaikan guru akan menjadi lebih mudah. Salah satu aspek unggulan yang berkontribusi pada popularitas *canva* di kalangan jutaan pengguna adalah keberagaman templete yang ditawarkan. Meskipun terdapat beberapa templete yang hanya dapat diakses melalui sistem berbayar, variasi tersebut memberikan nilai tambah karena memungkinkan untuk memilih desain yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

---

<sup>8</sup> Dina utami, *Animasi dalam Pembelajaran, Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Vol, No. 1, 2020

<sup>9</sup> Yuyun Asnawati, “*Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Of Islamic Education*”. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang:2023, Vol. 9, No. 1, Hal. 66-68

Pentingnya media pembelajaran berbasis video animasi selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Putut Eko Prasetyo tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Riyadhul Jannah tanjung Jabung Barat”, penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Research and Development (RnD)* model *Brog and Gall*, dalam hasil penelitiannya Putut Eko Prasetyo, mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi IPS, di dapatkan hasil keefektifan sangat layak dengan nilai pada hasil uji *t hitung* dan *t tabel*  $21,92 \geq 2.074$  artinya  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, Sehingga terdapat perbedaan signifikan.<sup>10</sup>

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Robihatun Nisa melalui karyannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Alma’arif 02 Singosari” dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pendekatan *Borg and Gall*. Penelitian ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan menarik perhatian siswa dalam proses belajar dan sangat layak untuk diuji coba, hal tersebut dibuktikan melalui hasil lembar instrumen respon

---

<sup>10</sup> Putut Eko Prasetyo, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Berbasis video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Riyadhul Jannah Tanjung Jabung Barat*”, 2021:Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.

siswa terhadap media tersebut yang memperoleh presentase nilai sebesar 85,2%.<sup>11</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbentuk video animasi yang menarik dan efisien dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut, bersama salah satu guru kelas VII beliau “Ema Emilia Nur S, Pd”, beliau mengatakan bahwa “media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi belum sepenuhnya maksimal”, peneliti melaksanakan observasi pada saat pembelajaran di sekolah MTS Miftahul Huda Karangsono Ngunut tepatnya pada hari kamis tanggal 21 April 2024, berdasarkan studi penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu, a) materi yang disampaikan oleh guru hanya mengacu pada buku pegangan atau modul ajar, b). model penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, c). Kurangnya informasi menarik pada buku, d). serta data dan fakta yang di sajikan juga sangat minim. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran siswa di kelas alangkah baiknya di perbaiki dengan menggunakan media baru yang bertujuan untuk meningkatkan berfikir kritis, membangkitkan daya imajinasi, peningkatan minat, serta pengalaman baru.

Berdasarkan data di atas, peneliti juga melakukan observasi sistematis serta analisis mendalam terhadap media video pembelajaran berbasis video animasi yang tersedia di platform YouTube. Untuk membuat video

---

<sup>11</sup> Robihatun Nisa, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘Nusantara’ Pada Materi Kebudayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Al Maarif 02 singsosari*”, 2024:Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pembelajaran yang berbeda dari video-video sebelumnya, metode analisis ini melibatkan penilaian terhadap komponen visual dan pendengaran, kualitas informasi, dan efisiensi distribusi materi. Berikut ini adalah temuan dari analisis 6 video YouTube teratas berdasarkan sumber daya yang digunakan oleh peneliti:

**Tabel 1.1 Video YouTube Pengguna Video Pembelajaran**

**Data Sekunder**

<b>No</b>	<b>JUDUL</b>	<b>CHANEL</b>	<b>PENONTON</b>
1.	Kurikulum merdeka IPS Kelas 7 Tema 4 Pemberdayaan Masyarakat	Portal Edukasi (15 Desember 2022)	84. 718
2.	Pemberdayaan Masyarakat/IPS SMP	Kejar Cita (2 Mei 2024)	2.450
3.	Seri Kuliah Online:Pemberdayaan Masyarakat	Sanglah Instute (22 Mei 2020)	19.424
4.	Pemberdayaan Masyarakat-IPS Kelas 7 Sekolah Penggerak	Belajar Seru (18 Mei2022)	6. 014
5.	Tema IV/ Pemberdayaan Masyarakat, Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Kurikulum Merdeka	Zona Belajar Cerdas (1 Maret 2023)	10.750
6.	Tema 4. Pemberdayaan masyarakat, Sub Tema C. Pemberdayaan Masyarakat, IPS kelas 7 (Rangkuman)	Ayo kita belajar (3 Februari 2024)	2.103

Dari hasil observasi diatas diperoleh video dengan jumlah penonton tertinggi yaitu milik Portal edukasi dengan judul “Kurikulum merdeka IPS Kelas 7 Tema 4 Pemberdayaan Masyarakat” pada tampilan video pembelajaran cukup informatif, penyampaian materi bagus tetapi karena hanya tulisan, tampilanya

terlihat monoton dan kurang interaktif. Selanjutnya yaitu, Video dengan jumlah terendah milik chanel “Ayo kita belajar” dengan judul”, Tema 4. Pemberdayaan masyarakat, Sub Tema C. Pemberdayaan Masyarakat, IPS kelas 7 (Rangkuman) pada representasi visual elemen video dikombinasikan dengan elemen animasi guna menciptakan tampilan yang lebih atraktif dan dinamis. Dengan adanya perpaduan ini tampilan yang dihasilkan menjadi lebih dinamis dan mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif. Dari analisis terhadap enam video pembelajaran, ditemukan bahwa empat di antaranya lebih didominasi teks daripada ilustrasi dan kurang menarik. Untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif menggunakan aplikasi *canva*. Keunikan pendekatan ini terletak pada pemanfaatan fitur kolaboratif *canva* untuk menciptakan video sederhana namun efektif dalam meningkatkan pemahaman dan imajinasi siswa dibandingkan media konvensional.

Penelitian pengembangan berbasis video animasi dapat membantu guru dalam proses pembuatan media pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Juga di harapkan, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini menjadi sebuah gagasan untuk konsumen media pembelajaran terutama para pendidik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini nantinya menciptakan produk bahan ajar berupa media audio visual dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Siswa Kelas VII MTS Miftahul Huda Karangsono Ngut Tulungagung**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan serangkaian pada latar belakang dan temuan deskripsi di atas, masalah dalam penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat menggunakan aplikasi *canva* di MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan penggunaan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat menggunakan aplikasi *canva* di MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi menggunakan aplikasi *canva* pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan penggunaan media Pembelajaran IPS berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat menggunakan aplikasi *canva* pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mempunyai manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menyumbang manfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi di Madrasah Tsanawiyah.

2. Sebagai bahan ide pikiran untuk menentukan kebijakan terkait materi pemberdayaan masyarakat serta meningkatkan imajinasi dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* di Madrasah Tsanawiyah.

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman praktis dalam penerapan pengetahuan dan dukungan bagi para peneliti sebagai calon pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipersiapkan untuk tugas-tugas lapangan.

2. Bagi guru

Penelitian ini memungkinkan guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dan relevan dengan materi pemberdayaan masyarakat.

3. Bagi siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

4. Bagi Intansi sekolah

Melalui penelitian ini Intansi sekolah dapat memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada materi pemberdayaan masyarakat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi penelitian pengembangan
  - a. Dalam video pembelajaran dengan berbasis video animasi dibuat sekreatif atau didesain dengan semaksimal mungkin seta semenarik mungkin, sehingga menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
  - b. Pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dengan harapan siswa lebih tertarik sesuai konsep dan senang dalam mempelajari materi pemberdayaan masyarakat dengan video pembelajaran yang dihasilkan.
  - c. Penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan harapan supaya dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi.
2. Keterbatasan penelitian pengembangan
  - a. Pengembangan media secara eksklusif dirancang khusus untuk 1 institusi, MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut, namun tetap dapat diakses oleh masyarakat umum melalui aplikasi YouTube untuk memfasilitasi pembelajaran atau berfungsi sebagai alat bantu belajar.
  - b. Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat dapat dijadikan pendamping dalam memahami sumber bahan ajar seperti modul ajar dan buku paket.
  - c. Materi pemberdayaan masyarakat dianggap banyak dan dapat dilaksanakan untuk 6 kali pertemuan.

## **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Karangsono Ngunut, sehingga spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian yakni sebagai berikut:

1. Materi berfokus pada materi bab Pemberdayaan masyarakat pada sub bab meliputi Definisi Uang, Pendapatan, Tabungan, Pengelolaan keuangan keluarga, Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat.
2. Bentuk produk dalam pengembangan yang dibuat yaitu bekarakter rell dan animasi atau MIX
3. Media video pembelajaran ini tersedia dalam berbentuk CD/file atau file MP4 juga tersedia di *platform* lain seperti *Google Drive, WhatsApp dan YouTobe*
4. Video pembelajaran di rancang berdurasi sekitar 15 menit yang berisi opening, pengertian materi, serta data dan fakta.
5. Video pembelajaran di sajikan untuk siswa kelas VII pada Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Karangsono Ngunut.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional di susun untuk menghindari kesalahan persepsi, adapun istilah penting dalam penelitian didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Definisi pengembangan merupakan suatu usaha untuk menghasilkan sebuah produk dengan membawa efek tertentu atau mencapai suatu tujuan tertentu. Pengembangan dalam media dalam artian untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang berfungsi mengantarkan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Video pembelajaran berbasis animasi

Video pembelajaran dengan berbasis video animasi merupakan salah satu media yang disusun secara relevan memanfaatkan *platform* Online dan di desain semenarik mungkin menggunakan fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan pada kurikulum sehingga di dalam pengembangan menerapkan dasar-dasar pembelajaran yang membuat mempermudah dalam memahami materi.

### 4. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *canva* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan fitur audio visual untuk mendukung efektivitas pada proses pembelajaran berupa video animasi dengan berbagai macam desain grafis.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian terdiri 3 bab sebagai berikut:

### 1. Bab I pendahuluan

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang yang menjelaskan mengenai masalah yaitu kurangnya penggunaan media untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga siswa merasa bosan. Dengan menyikapi hal tersebut terutama adalah guru yang sudah selayaknya merancang, membuat dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran sehingga siswa mudah untuk memahami materi yang di sampaikan dan juga tidak cepat bosan. Lalu terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan spesifikasi produk yang berguna bagi peneliti maupun orang lain.

### 2. Bab II kajian teori

Pada bab kajian teori berisi deskripsi teori yang merupakan penjelasan mengenai teori-teori yang mendasari penelitian dan menginternalisasi penggunaan media yang berupa video animasi dalam menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pemberdayaan masyarakat. Kemudian terdapat penelitian terdahulu yang menjelaskan persamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya. Selain itu, terdapat kerangka berikir kritis yang berfungsi sebagai dasar penelitian untuk penelitian ini

### 3. Bab III metode penelitian

Metode penelitian terdiri dari rancangan penelitian yang berisi rencana keseluruhan yang mencakup hal-hal yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pengembangan media berbasis video animasi di MTS Miftahul Huda Karangsono Ngunut, adapun variabel terikat yaitu meningkatkan imajinasi siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan (RnD) *research and development* dengan desain model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, develop, implementation dan evaluation*. Kemudian terdapat variabel penelitian, model pengembangan dan uji coba.