

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berkembang seiring dengan laju berkembangnya zaman. Berbagai usahan semakin banyak dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, beberapa pendapat baru yang di butuhkan dalam usaha peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, usaha yang dapat di lakukan salah satunya yaitu mengoptimalkan kerja bagi semua komponen pembelajaran seperti dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Huda 2022).

Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online ((Prasetya . 2021)). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran, media yang digunakan juga bisa berbagai macam seperti dalam bentuk video yang saat ini lebih banyak digunakan guru dalam proses mengajar.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Kemudahan

untuk mengulang video (*replay*) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep. Dalam suatu video pembelajaran harus memiliki unsur audio dan visual. Pemateri tidak hanya memberikan gambaran visual yang gambar bergerak saja tetapi juga harus bisa membuat suara yang menarik dan mengajak siswa memahami konsep dari sesuatu yang di pelajarnya. Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Hadi, 2017). Dengan menggunakan video dalam proses pembelajaran akan lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Media video atau visual merupakan salah satu dari beberapa jenis media pembelajaran yang menggabungkan antara dua luar unsur yaitu unsur suara (audio) dan unsur gambar (visual), karena media video adalah media alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur,. (Syaparuddin and Elihami, 2020). Yang nantinya akan menjadi sebuah video animasi.

Animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan (Hapsari and Zulherman, 2021). Jadi, video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan, untuk pembuatan video animasi nantinya akan menggunakan aplikasi canva.

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, buku, bulletin, dan lainnya sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Junaedi, 2021). aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media video animasi bagi para siswa. Aplikasi Canva memberikan banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi Di SMK Muhammadiyah Sintang, beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi atau menarik dan ada beberapa siswa kurang bersemangat selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran informatika. Kreativitas guru sangat diperlukan, media alternative yang dapat menarik antusiasme yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar , suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media yang menarik.

Bahan ajar media video animasi berbasis canva akan memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menarik. Berdasarkan uraian diatas , peneliti tertarik untuk mengangkat suatu permasalahan dengan menggunakan media video animasi menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa, sehingga peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul “
**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi
 Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi
 Berpikir Komputasional Kelas X TJKT SMK Muhammadiyah Sintang ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media video animasi berbasis canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi sistem komputer di smk muhammadiyah sintang

1. Bagaimana penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TJKT pada materi Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah Sintang?
2. Bagaimana penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TJKT pada materi Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah Sintang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah Sintang ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TJKT pada materi Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah Sintang melalui penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TJKT pada materi Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah Sintang melalui penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Video Animasi menggunakan aplikasi canva sebagai Media Pembelajaran Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah sintang

D. Manfaat pengembangan

Manfaat yang diharapkan peneliti ini bisa berguna untuk adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian Pengembangan Video Animasi menggunakan aplikasi canva sebagai Media Pembelajaran Berpikir Komputasional di SMK Muhammadiyah dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan pada materi yang diajarkan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan penting penggunaan media video animasi pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan penting penggunaan media video animasi pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, serta menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya

e. Bagi STKIP Persada khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur bagi perpustakaan STKIP Persada khatulistiwa sintang dan sebagai sumber penelitian.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Tujuan Utama Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran Berpikir Komputasional kelas X di SMK Muhammadiyah.
2. Deskripsi Produk Media video animasi berbasis Canva yang memuat materi pelajaran materi Berpikir Komputasional untuk kelas X. Video ini dibuat dalam format yang menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Materi dalam video disajikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan animasi yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep dan prinsip dasar dari materi.
3. Fitur Produk
 - a. Materi yang disajikan dalam format video animasi
 - b. Animasi yang menarik dan menghibur
 - c. Interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran
 - d. Mudah diakses dan digunakan
4. Batasan Produk
 - a. Video animasi berbasis Canva hanya membahas mata pelajaran Berpikir Komputasional kelas X
 - b. Video animasi tidak menggantikan peran guru dalam pembelajaran
 - c. Video animasi hanya digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan pengembangan untuk proposal pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Berpikir Komputasional kelas X di SMK Muhammadiyah:

Asumsi:

1. Siswa memiliki akses ke perangkat elektronik yang memadai, seperti smartphone atau laptop.
2. Siswa memiliki akses internet yang stabil dan memadai.
3. Siswa telah memiliki dasar pengetahuan tentang komputer dan teknologi informasi.

Keterbatasan:

1. Tidak semua siswa memiliki kemampuan belajar yang sama, sehingga pengembangan media video animasi ini tidak dapat menjamin tingkat pemahaman yang sama pada semua siswa.
2. Video animasi tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pengajar utama, melainkan sebagai media pendukung belajar.

