

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dalam dua puluh tahun terakhir telah memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam proses belajar dan kegiatan pembelajaran.¹ Video animasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menggabungkan elemen visual, audio, dan teks yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.²

Richard E. Mayer berpendapat bahwa siswa dapat belajar dengan lebih efektif ketika informasi disajikan secara bersamaan dalam bentuk visual dan audio.³ Maka dari itu hal yang juga dapat digunakan dalam membantu suatu proses mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ialah *Canva* dimana dapat membantu dalam merancang desain grafis yang kreatif yang di butuhkan dalam merancang video pembelajaran.

¹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, ed. Jefri, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2017).⁴

² Cendekia Jurnal et al., "Dampak Konten Vidio Animasi Pada Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Yang Terintegrasi Di Pendidikan Dasar Antara Lain : Ini . Media Ini Memungkinkan Penyampaian Konsep IPS Secara Visual , Sehingga Mempermudah Didik Dan Menjadikan Keterlibatan Mereka Dalam Proses Belajar . Video Animasi Salah Satu Peran Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Menurut Teori Belajar Multimedia Yang Dikemukakan Oleh Mayer (2009) , Media Yang" 4 (2024): 268–279.

³ Richard E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, ed. Richard E. Mayer, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2014).

Ketertarikan dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sardiman menjelaskan bahwa minat belajar dapat dikenali melalui beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut mencakup konsentrasi selama proses belajar, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, keinginan untuk meraih prestasi yang baik, frekuensi bertanya atau berdiskusi, serta kemandirian dalam belajar.⁴ Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar.⁵ Beberapa faktor tersebut memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa.

Hasil observasi awal selama pelaksanaan PPL UPT SDN 07 Makale ialah dimana kelas V terdiri dari 11 orang diantaranya 6 laki-laki dan 5 perempuan menunjukkan bahwa media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal yang membuat siswa merasa bosan tersebut diketahui saat guru mengajar menggunakan metode ceramah tanpa adanya umpan balik dari siswa, sehingga banyak yang tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan siswa keluar masuk dalam ruang kelas, juga tidak memiliki perhatian pada saat guru menjelaskan dalam ruang kelas sehingga dapat membuat siswa malas dalam mendengarkan guru. Jika mereka di berikan tugas hanya sebagian yang mengerjakannya dan ada siswa

⁴ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 1st ed. (Depok : Rajawali: , 2018).

⁵ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205.

yang tidak menyelesaikan tugas dalam waktu yang ditentukan, namun ada juga yang berhasil menyelesaikan waktu yang ditentukan 3 atau 4 orang yang tetap waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru sedangkan yang selebihnya tidak tepat waktu dalam menyelesaikan.

Maka dari itu siswa tidak memiliki pengetahuan tentang materi yang di berikan. Selain metode ceramah, media pembelajaran yang sering dipakai ialah buku cetak dan Alkitab. Menurut Yunus yang dikutip melalui Canva, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan bermanfaat dalam proses pengajaran dapat membantu siswa memahami ini materi yang disampaikan. Menurut Filla & Mudinillah menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam penyajian media pembelajaran berfungsi untuk memperkenalkan media yang memungkinkan siswa membayangkan materi yang diajarkan.

Beragam perencanaan yang realistis melalui Canva mendorong para ahli untuk mengenalkan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan siswa.⁶ *Canva* di mana aplikasi tersebut terdapat platform desain grafis yang diterapkan dalam menghasilkan berbagai elemen visual termasuk konten untuk media sosial dan bentuk visual lainnya.

⁶ Izzah, Hani Atus Sholikhah, and M.Si Drs. Ansori, *Penulisan Bahan Ajar*, ed. Dr. Izzah, 1st ed. (Palembang: Ardatia Murty, 2024).143

Canva turut menyediakan beragam template desain yang bisa diakses secara gratis maupun berbayar. Aplikasi tersebut kita gunakan dalam merancang media pembelajaran berbentuk video dan berbagai macam peralatan seperti presentasi, poster, pamflet dan berbagai macam fitur yang dapat kita gunakan dari aplikasi tersebut.⁷

Melihat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan video animasi melalui aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian dengan judul: Penggunaan Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen kelas V UPT SDN 07 Makale.

B. Rumusan Masalah

Pernyataan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen UPT SDN 07 Makale?

⁷ Dyan Yuliana et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–257.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis ini adalah untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas V di UPT SDN 07 Makale?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap semoga tulisan ini bisa menjadi kebaruan yang berkontribusi kepada Lembaga IAKN Toraja secara khusus bagi jurusan Pendidikan Agama Kristen dalam mata kuliah Teknologi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan membantu memperluas pemahaman guru dalam memanfaatkan video animasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

b. Bagi Siswa

Mendorong peningkatan minat, semangat belajar, pemahaman materi, serta pencapaian akademik siswa.

c. Bagi Pihak Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan reputasi sekolah.

E. Sistematika Penulisan

BAB I membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II membahas tentang definisi, kelebihan dan kekurangan, manfaat, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan video animasi, Indikator minat belajar.

BAB III berisi tentang metode penelitian, setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data mencakup: observasi dan dokumentasi, teknis analisis data.

BAB IV berisikan tentang penjelasan Per-siklus, pelaksanaan Pra-siklus, deskripsi dari siklus I, pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II, dan analisis data.

BAB V berisikan kesimpulan dan saran.