

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran di era serba digital ini semakin meluas, banyak bermunculan aplikasi digital yang tersedia di *platform* pengunduhan aplikasi. Pada platform pengunduhan aplikasi tersebut terdapat beraneka ragam aplikasi yang bisa diunduh oleh para pengguna untuk mempermudah aktivitas dalam proses pembelajaran[1]. Banyaknya aplikasi yang dirancang oleh para ahli di bidangnya itu seharusnya memberikan kemudahan bagi para pendidik dan juga peserta didik untuk memperoleh informasi lebih beragam serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif[2].

Adanya aplikasi-aplikasi tersebut nyatanya banyak para pendidik dan peserta didik yang belum mengetahui fungsi dari aplikasi-aplikasi tersebut sehingga hal tersebut menjadi sebuah masalah dimana peserta didik kurang antusias dalam belajar sebab mereka belum memperoleh media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman[3]. Sebuah teori yang khusus dalam mengkaji adanya fenomena tingkah laku manusia yang muncul akibat diberinya stimulus dalam hal ini adalah materi pembelajaran serta alat yang digunakan dan respon siswa terhadap penerimaan materi[4].

Teori ini dipaparkan oleh seorang tokoh *Behavior* yaitu Thorndike yang menyatakan bahwa proses belajar seseorang terbentuk akibat dari adanya stimulus, dalam hal ini adalah peneliti yang memberikan stimulus berupa media pembelajaran baru yang berisi materi teks biografi yang nantinya memunculkan respon yang diberikan oleh para peserta didik[5]. Hal inilah yang mengakibatkan menurunnya kemampuan peserta didik secara kognitif, mengakibatkan menurunnya pemahaman peserta didik dalam sebuah materi pembelajaran, pada penelitian ini ialah menurunnya pemahaman peserta didik dalam materi teks biografi pada pembelajaran bahasa Indonesia[6].

Permasalahan minimnya pengetahuan dalam penggunaan aplikasi-aplikasi digital juga diakibatkan oleh pendidik dan peserta didik yang belum mampu mengoperasikan media digital dengan baik[2]. Hal tersebut dibuktikan dengan

keterangan dari pendidik mata pembelajaran bahasa Indonesia yang memberikan kesaksian di mana siswa banyak yang belum mampu mengoperasikan laptop.

Pembelajaran TIK merupakan pembelajaran yang di setiap prosesnya memanfaatkan teknologi, pembelajaran ini mengacu pada penggunaan media perangkat keras dan perangkat lunak serta memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk lebih mengasah kemampuan teknologi lebih luas[7]. Inilah pertimbangan peneliti untuk melibatkan Guru (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai responden dari penelitian, agar data yang diperoleh oleh peneliti ini memperoleh validitas yang konkret sehingga media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti bisa menjadi lebih efisien.

Keadaan seperti inilah yang membuat pendidik masih menggunakan cara lama untuk menyampaikan materi, lokasi dari penelitian ini pun sudah menerapkan pembelajaran digital meski menggunakan media yang telah umum dimanfaatkan untuk penyampaian materi. Media yang digunakan itu ialah *PowerPoint* dan *YouTube*. Penelitian terdahulu yang ditemui oleh peneliti, pembelajaran digital pada penelitian telah dilakukan oleh para pendidik di tingkat Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pembedanya hanya di bagian perangkat yang digunakan di mana pada penelitian sebelumnya memanfaatkan perangkat keras semacam komputer, laptop serta LCD di dalam kegiatan proses pembelajaran digital[2].

Pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital di penelitian sebelumnya sangat berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan peneliti di mana pada penelitian sebelumnya memanfaatkan media digital perangkat keras untuk pembelajaran bahasa Arab. Penelitian yang akan diterapkan oleh peneliti saat ini adalah penelitian penerapan media *Canva*. Peneliti kali ini merancang sebuah media pembelajaran baru untuk diterapkan di sekolah, khususnya pada materi teks biografi tingkat sekolah menengah pertama (SMA) yang dalam bentuk video animasi sebagai media baru untuk alat penyampaian materi pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan, peneliti menerapkan media digital berbasis *Canva* dalam pembelajaran teks biografi pada materi kelas 10 SMA. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengamati adakah perubahan yang ditunjukkan oleh siswa secara respon ketepatan media pembelajaran yang dirancang untuk materi

teks biografi berbasis video animasi. menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi dengan menggunakan media *Canva* sebagai alat utama perancangan media pembelajaran baru sebagai pengganti media power point dan *YouTube* yang telah menjadi media penyampaian materi sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media video animasi berbasis *Canva* pada materi teks biografi kelas 10 di SMA Negeri 1 Bangsal?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi dalam penerapan media video animasi berbasis *Canva* pada materi teks biografi di kelas 10 SMA Negeri 1 Bangsal?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Peneliti akan menerapkan media pembelajaran digital yang baru di SMA Negeri 1 Bangsal . Penetapan media digital ini dikemas dalam bentuk video animasi yang diperuntukkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khusus pada materi teks biografi.
2. Pada saat diterapkannya media pembelajaran baru yang dikemas dalam bentuk video animasi, ditemui kendala pada saat penayangan video animasi. Sarana dan prasarana proyektor yang sudah tersedia di kelas itu merupakan proyektor yang sudah terpasang di atap kelas.

Hal tersebut membuat video animasi yang ditayangkan oleh peneliti tidak nampak begitu jelas tidak nampak jelas dikarenakan jauhnya jarak proyektor dengan penglihatan para peserta didik. Berbeda ketika tayangan video animasi diperbesar oleh peneliti itu akan lebih mempersulit siswa dalam membaca teks dikarenakan teks yang nampak samar dikarenakan efek pembesaran gambar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini mampu menambah wawasan masyarakat. Lembaga-lembaga terkait tentang penggunaan media digital tentang penerapan media berbasis *Canva* video animasi pada materi teks biografi kelas 10 di SMA Negeri 1 Bangsal.

2. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ide atau gagasan. Pada sebuah karya ilmiah yang memiliki keterkaitan dalam pembelajaran digital khususnya tentang penerapan media berbasis *Canva* video animasi pada materi teks biografi kelas 10 SMA Negeri 1 Bangsal.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan media berbasis *Canva* video animasi pada materi teks biografi kelas 10 SMA Negeri 1 Bangsal.