

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan Pendidikan ialah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengembangkan seluruh aspek kemampuan yang dimilikinya, mencakup kualitas spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara. Hal ini dilakukan melalui lingkungan pembelajaran yang terarah dan terencana.¹ Proses pendidikan dapat mewujudkan sumber daya manusia berkualitas, siap bersaing secara aktif dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul pada Revolusi Industri 4.0. Guna menciptakan inovasi yang efektif dan produktif, era ini mengarahkan pada era industri digital dimana seluruh komponen berkolaborasi dan berkomunikasi secara langsung menggunakan teknologi informasi antara lain *Cyber Physical System* (CPS), *Internet of Things* (IoT), dan *Internet of Services* (IoS), dimanapun, kapanpun untuk menciptakan inovasi yang efisien dan produktif.² Munculnya Revolusi Industri 4.0 berdampak pada dinamika pendidikan dan mengubah cara pandang terhadap pendidikan. Pergeseran cara pandang terhadap gagasan pendidikan itu sendiri lebih signifikan dibandingkan dengan perubahan metode pengajaran.³ Dalam menghadapi kesulitan dan perubahan era ini, termasuk kemajuan teknologi yang pesat, bidang pendidikan harus memanfaatkan komunikasi dan informasi sebagai instrumen canggih untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan standar pendidikan.

¹ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganेशha* 6, no. 1 (2018): 10.

² Jesika Dwi Putriani and Hudaidah Hudaidah, “Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 833,

³ Mark Phillips Eliasaputra, Martina Novalina, and Ruth Judica Siahaan, “Tantangan Pendidikan Agama Kristen di Era Revolusi Industri 4.0 dan Pasca Kebenaran,” *BONAFIDE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (2020): 3–4.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan proses yang efektif, dimana terdapat interaksi antara guru, peserta didik, materi, media pembelajaran, dan metode agar tujuan pembelajaran tercapai.⁴ Dalam menggapai tujuan pembelajaran, dapat dilaksanakan dengan menawarkan pengalaman belajar berpusat pada peserta didik. Hal ini dapat diperoleh dari media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar.⁵ Pendidikan didorong untuk menggabungkan perkembangan teknologi di era ini dengan menggunakan komputer untuk menghasilkan lingkungan belajar menyenangkan melalui media pembelajaran. Guru dapat menyampaikan melalui konten yang merangsang perhatian dan kreativitas dengan memanfaatkan media. Penggunaan media dapat membantu peserta didik memperoleh ide, kemampuan, dan kompetensi baru dengan lebih berhasil.⁶ Tanpa dibatasi oleh waktu, tempat, atau pancaindra, media pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan dengan lebih baik bagaimana konten disajikan.⁷ Menggunakan sumber belajar yang relevan dan berbeda dapat membantu peserta didik menjadi kurang pasif dan menghindari kesalahpahaman tentang item dan ide tertentu. Berbagai media pembelajaran visual dan auditori, seperti *voice note*, radio, musik dan jenis media audio visual dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik di kelas. Media ini dapat dilihat melalui penglihatan dan pendengaran, seperti video animasi, film pendek, *slideshow*.⁸

Media pembelajaran audio visual mampu mendorong peserta didik memperoleh pesan pembelajaran melalui pendengaran dan aspek visual dapat menyampaikan pesan melalui rekayasa gambar sehingga dapat dikatakan media ini mampu membantu pembelajaran. Media ini memiliki kekuatan memikat

⁴ Mesi Gultom, Albiner Siagian, and Taripar Aripin Samosir, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Fragmen Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Onanrunggu Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023 / 2024,” *Riset Multidisiplin dan Inovasi Teknologi* 1, no. 02 (2023): 135.

⁵ Ifni Oktiani, “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 226.

⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021: 4.

⁷ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 109.

⁸ Mochamad Arsad Ibrahim et al., “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran,” *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4, no. 2 (2022): 108.

perhatian peserta didik dan menawarkan pengalaman belajar yang berbeda.⁹ Gabungan dari berbagai jenis sumber belajar seperti teks, gambar, dan suara merupakan strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Video animasi yang mengintegrasikan semua sumber ini dapat memvisualisasikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Materi pembelajaran yang menggunakan video animasi memiliki nilai dan dapat berfungsi sebagai pengganti yang layak dalam proses pembelajaran.¹⁰ Terdapat tiga jenis video animasi, yaitu animasi 2D yang lebih dikenal dengan film kartun, animasi 3D yang terlihat lebih nyata, dan animasi *stop motion* yang terbentuk dari susunan potongan-potongan gambar secara berurutan.¹¹ Dalam proses pembuatan video animasi dapat menggunakan berbagai aplikasi, di antaranya aplikasi *powtoon*, *canva*, *animaker*, *flipaclip*, *wideo* dan lain sebagainya.

Di antara berbagai aplikasi yang kini tersedia, pembuatan video animasi *canva* merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran. Dengan bantuan alat desain grafis *online* ini maka dapat membuat berbagai desain menggunakan *template* berbeda. Aplikasi *canva* memungkinkan pengguna membuat spanduk, poster, gambar, dan film animasi selain grafik presentasi.¹² Adapun beberapa kelebihan penggunaan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran, yaitu mempunyai desain yang beragam dan menarik, meningkatkan kreativitas pengguna dalam mendesain media pembelajaran, menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, dan mudah untuk diakses melalui *handphone*.¹³

⁹ Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran," *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014): 61.

¹⁰) Suherman et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas," *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi* 6, no. 1 (2022): 3.

¹¹ Retno Purwanti and Natanael R, "Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor," *Widyakala Journal* 3 (2016): 3–4.

¹² Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2386.

¹³ Ira Restu Kurnia and Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023): 1358.

Video animasi dapat diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama Kristen (PAK). Melalui video animasi, PAK dapat dibelajarkan dengan cara yang berbeda, yaitu menggabungkan pesan gambar dan suara sehingga peserta didik termotivasi untuk mengerti isi pembelajaran dan tujuan PAK, berupa nilai-nilai kristiani, sikap kristiani, dan berbagai keterampilan yang berorientasi kepada iman Kristen.¹⁴ Dengan memahami tujuan PAK, maka peserta didik terdorong untuk mengaktualisasikan ajaran kekristenan berdasarkan Firman Allah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didorong dari sudut pandang Groome yang menegaskan bahwa tujuan PAK tentang “kerajaan Allah” dapat memampukan orang untuk hidup beriman bukan beragama saja.¹⁵

Berdasarkan pengamatan penulis selama turut serta di Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar angkatan 6 di bulan Agustus sampai Desember tahun 2023 di SD Negeri Tebet Timur 07 Jakarta Selatan, penulis melihat pada mata pelajaran PAK masih rendahnya motivasi belajar peserta didik. Tidak semangat, pembelajaran dilaksanakan berpusat pada guru dan buku sehingga peserta didik cenderung menunggu penjelasan dari guru. Permasalahan lainnya adalah guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran, seperti penggunaan *Power Point*. *Power Point* yang digunakan guru belum memberikan interaksi antara guru dan peserta didik karena penggunaan *Power Point* hanya berupa tulisan dan sedikit gambar yang mendukung penjelasan materi yang disampaikan. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru hanya mengikuti arahan buku, tidak menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum dijadikan sebagai pusat pembelajaran oleh guru sehingga motivasi belajar peserta didik rendah. Berkaitan dengan ini motivasi adalah pergeseran energi seseorang yang diwujudkan dalam bentuk emosi dan tindakan

¹⁴ Esti R. Boiliu, “Pendidikan Agama Kristen Dalam Perspektif Teori Perkembangan Iman James W. Fowler,” *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 17, no. 2 (2021): 172–173.

¹⁵ Noh Ibrahim Boiliu and Christina Metallica Samsir, “Manusia Sebagai Makhluk Moral Dalam Perspektif Teologia Pendidikan Johann Heinrich Pestalozzi,” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 3 (2019): 190.

menuju pencapaian tujuan.¹⁶ Motivasi adalah pendorong yang menggambarkan upaya yang disengaja untuk membentuk perilaku seseorang guna menginspirasi orang tersebut untuk mengambil tindakan dan mencapai tujuan tertentu.¹⁷ Sangat penting untuk memperhatikan motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung karena hal ini memacu peserta didik untuk mengambil inisiatif dan menerapkan materi dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peran Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Oleh Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Negeri Tebet Timur 07 Jakarta Selatan”.

2.1 Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada “Peran Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Oleh Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Negeri Tebet Timur 07 Jakarta Selatan” yang dirumuskan dalam subfokus penelitian, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva oleh guru PAK.
2. Motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva

3.1 Rumusan Masalah

Berlandaskan Fokus dan Subfokus bahwa rumusan masalah penelitian, yaitu:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva oleh guru PAK?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva?

¹⁶ Nurul Hadi Mustofa, Darsinah Darsinah, and Murfiah Dewi Wulandari, “Perkembangan Motivasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Arzusin* 2, no. 4 (2022): 3093.

¹⁷ Tri Rumhadi, “Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 (2017): 35.

4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva oleh guru PAK.
2. Mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva.

5.1 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap bisa memberi manfaat secara akademis dan praktis.

Manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat Akademis

Diharapkan secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Penulis, pada penelitian selanjutnya mengenai peran penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai referensi dan pijakan.
- b. Bidang pendidikan, penelitian peran media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar peserta didik ini bermanfaat bagi bagi Pendidikan Agama Kristen.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru Pendidikan Agama Kristen, dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran, seperti video animasi berbasis canva untuk memotivasi belajar peserta didik di SD Negeri Tebet Timur 07, Jakarta Selatan.
2. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini sekolah dapat merekomendasikan setiap guru menggunakan dan mengembangkan video animasi berbasis canva ataupun aplikasi belajar lainnya.