

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendekatan pembelajaran yang konvensional perlu disesuaikan dengan tren zaman yang semakin digital. Media pembelajaran digital menawarkan berbagai kemungkinan baru dalam mengajar dan belajar, termasuk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu platform yang populer digunakan dalam konteks ini adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan penggunanya, termasuk guru dan siswa, untuk membuat berbagai macam materi visual dengan mudah dan menarik. Dalam konteks ini, ditekankan bahwa pendidikan harus diselenggarakan secara demokratis serta memperhatikan kebutuhan dan potensi peserta didik secara utuh. Oleh karena itu, peningkatakan motivasi belajar siswa menjadi suatu hal yang sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Selajalan dengan itu motivasi belajar yang tinggi memiliki kolerasi positif dengan presentasi akademik siswa. Oleh karena itu pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Penerapan media Canva dalam pembelajaran telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Studi empiris yang dilakukan oleh Rahmatullah (2020) menemukan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Riza (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran

berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. Namun, meskipun terdapat sejumlah penelitian tentang penggunaan Canva dalam konteks pendidikan, terdapat gap penelitian yang perlu diisi, terutama dalam konteks penerapan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V.

Pendidikan merupakan hak asasi untuk setiap anak yang dijamin oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) serta diatur lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menerangkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagian yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan teori motivasi belajar dari Bandura (2024), menekankan pentingnya faktor internal dan eksternal dalam mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Dalam konteks penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, faktor eksternal seperti kualitas materi visual yang menarik dan interaktif dapat memberikan dorongan motivasi tambahan kepada siswa. Dengan dasar teori ini,

penelitian ini akan menganalisis bagaimana penggunaan media Canva dapat memengaruhi faktor-faktor motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V.

Seorang pendidik membutuhkan alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi media dalam pendidikan dapat dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan. Kedua, membantu meningkatkan pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan motivasi belajarn, namun faktanya, kesadaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran dinilai masih rendah, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah ada sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa (Ramlil, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Hal ini disebabkan berbagai media akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang efektif ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva. Dengan menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, karena di aplikasi canva banyak filter-filter menarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar, dengan demikian, siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang dan memanfaatkan media yang disajikan melalui aplikasi tersebut (Hapsari dan Zulherman, 2021). Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi (Setyorini, 2022). Canva tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Penelitian sebelumnya cenderung lebih fokus pada penggunaan media Canva dalam tingkat pendidikan yang lebih tinggi, seperti sekolah menengah atau perguruan tinggi, sementara penerapannya di tingkat sekolah dasar masih relatif kurang dieksplorasi. Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan ini, terutama mengingat bahwa tingkat sekolah dasar merupakan masa yang kritis dalam pembentukan dasar pengetahuan dan sikap belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal, dalam kegiatan pembelajaran di UPT SDN 1 Makale, guru lebih dominan menggunakan papan tulis, buku serta menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu

alasan peserta didik tidak memiliki motivasi dalam belajar sehingga sering membuat peserta didik merasa bosan bahkan malas untuk belajar. Adapun alasan dilakukan penelitian ini adalah perlunya meningkatkan motivasi belajar siswa pada diri peserta didik. Dari observasi yang telah dilaksanakan di UPT SDN 1 Makale, terlihat bahwa siswa kelas V masih memiliki motivasi belajar rendah terutama pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan siswa seperti tidak mengerjakan tugas tepat waktu, tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktif. Selain itu, dari hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V UPT SDN 1 Makale yang berjumlah 18 orang, terdapat 13 siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPAS dengan alasan susah untuk memahami materi dan juga proses pembelajarannya sering membuat mereka merasa bosan. Serta diketahui bahwa 46% siswa termotivasi dalam belajar dan masih 54% belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS, maka dengan ini dinyatakan motivasi belajar siswa di UPT SDN 1 Makale masih rendah.

Melalui penelitian ini, diharapkan akan terbuka ruang baru untuk penelitian dan pengembangan dalam bidang pemanfaatan media digital dalam pendidikan dasar, khususnya dalam konteks peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi teoritis terhadap pemahaman tentang motivasi belajar dan penggunaan media digital dalam pendidikan dasar, tetapi juga dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SDN 1 Makale”. Dengan penggunaan media tersebut siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang maka, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah dengan penerapan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di UPT SDN 1 Makale?”.

2. Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memecahkan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V UPT SDN 1 Makale maka perlu dilakukan suatu tindakan dalam proses pembelajaran,dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi canva untuk memaparkan materi pembelajaran karena pada aplikasi canva banyak fitur-fitur menarik yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media aplikasi canva di kelas V UPT SDN 1 Makale.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan informasi bagi para pelaku pendidik dalam penerapan media aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Memberikan informasi dan pengalaman tentang peranan media canva dalam proses belajar terlebih khusus sebagai sarana belajar IPAS.

b. Manfaat Bagi Siswa

Diharapkan media canva bisa menjadi salah satu sarana belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

c. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inovasi sebagai sarana proses pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS sehingga bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran serta peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media audio visual.

d. Manfaat Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam melaksanakan penelitian yang relevan.