

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Noor Ms Bakry (2010) mengatakan, “Pendidikan Kewarganegaraan secara teoritis adalah untuk mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis”.

Sebagaimana yang dikemukakan Asep Mahpudz (2007 hlm. 628), tujuan mata pelajaran PKn adalah mengembangkan kompetensi sebagai berikut: 1) Memiliki kemampuan berfikir secara rasional, kritis, dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan. 2) Memiliki keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab. 3) Memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Branson dalam Mulyono (2017) ada tiga aspek kompetensi PKn yang sesuai dengan tujuan PKn, antara lain: Aspek *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions*. Aspek kompetensi pembelajaran pertama adalah pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang berkaitan dengan kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum, dan moral. Aspek yang kedua yaitu keterampilan (kecakapan) kewarganegaraan (*civic skills*) merupakan keterampilan seseorang untuk dapat memperoleh sesuatu yang bermakna dan bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan. Aspek ketiga, watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) berkaitan dengan sikap warga negara untuk kemajuan bangsa dan negara.

Untuk mencapai tujuan dan indikator tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran, alat, bahan, dan sumber belajar perlu diatur agar dapat dilihat oleh peserta didik dan mudah digunakan. Macam sumber belajar yaitu model,

media cetak, gambar-gambar, kliping dan laporan. Media pembelajaran dalam PPKn harus dapat menstimulus lahirnya pembelajaran yang aktif dan kreatif. Berkaitan pernyataan sebelumnya, maka berbagai jenis media pembelajaran seperti media visual, media audio video atau media berbasis komputer dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran PPKn.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian minat dan motivasi siswa dalam hal guna menggapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran meliputi buku, tape-recorder, kaset *video camera*, film, *slide* (fotobingkar), photo, gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk gambar, poster atau video yaitu menggunakan aplikasi canva.

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara *online* yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, garafik, info garis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi canva, yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi canva pendidik dapat merancang media pembelajaran yang menarik yang bisa membantu peserta didik berfikir inovatif selama proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi bermacam permasalahan khususnya dalam bidang studi PPKn yang selama ini masih dianggap susah bagi peserta didik tertentu serta menciptakan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran aplikasi Canva ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, agar tidak membosankan, monoton dan tentunya menciptakan pembelajaran yang menarik agar lebih memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas IX.

Menurut Ulil (2015, hlm.1) mengemukakan bahwa “Masalah belajar merupakan kondisi tertentu yang dialami oleh siswa sehingga dapat menghambat kelancaran proses yang dilakukan individu dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dan secara keseluruhan”.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang terlalu monoton akan membuat para peserta didik hanya mendengarkan apa yang sedang dipelajari tanpa paham atas materi yang disampaikan oleh guru, juga tidak adanya keaktifan dalam pembelajaran. Permasalahan pembelajaran tersebut dapat di atasi dengan merubah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Menurut Teni (2018, hlm. 171) “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”.

Menurut Yusufhadi (dalam Teni 2018, hlm. 173) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk memberikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dalam rangka mewujudkan proses belajar yang terarah dan terkendali”.

Menurut Arsyad (dalam Sandi 2020, hlm. 2) Menyatakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajarmengajar, Salah satu tugas guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan

sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran infografis yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Penggunaan media pembelajaran infografis ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses media pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Rahma dan Delsina (2019, hlm. 80), “Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya”. Dalam aplikasi canva juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi bisnis dan pemasaran. Ada beberapa kelebihan aplikasi canva yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran salah satunya yaitu pada aplikasi canva memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan berbagai pilihan halaman yang menarik. Sesuai dengan penjelasan tentang banyaknya template yang dapat dimanfaatkan pada aplikasi canva pada penelitian ini peneliti memanfaatkan template infografis untuk membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini semoga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada sebelumnya. Melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini diharapkan juga agar guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, jenuh dan tidak monoton agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Jika melihat uraian latar belakang masalah diatas, maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran disebabkan cara mengajar guru cenderung dengan ceramah dan penugasan dalam pembelajaran PPKn.
2. Kurangnya motivasi belajar dalam mengikuti pelajaran PPKn.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran PPKn berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dalam belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini eserta adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh/peningkatan motivasi belajar dalam media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas IX?
2. Seberapa besar perbandingan peningkatan motivasi belajar dalam media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas lain?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh/peningkatan atau tidaknya motivasi belajar dalam media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas IX.
2. Untuk mengetahui berapa perbandingan peningkatan motivasi belajar dalam media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas lain.

## **E. Manfaat Penelitian**

Mengacu pada tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Bagi peneliti**

Dapat memberikan pengalaman langsung dan mengetahui kualitas akan pengembangan media pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi canva.

### **2. Bagi sekolah**

Sedangkan bagi sekolah yaitu menjadikan media pembelajaran ini sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

### **3. Bagi Pendidik**

Bagi pendidik adalah khususnya bagi guru PPKn kelas IX diharapkan media pembelajaran PPKn ini dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

### **4. Bagi Peserta didik**

Bagi peserta didik ialah memperoleh informasi tentang media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran dan memudahkan khususnya peserta didik di kelas IX dalam memahami pembelajaran PPKn dalam bentuk poster atau power point.

## **F. Definisi Operasional**

Agar terhindar dari kekeliruan, maka diperlukan adanya definisi operasional untuk menyamakan persepsi terhadap variabel yang digunakan.

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu “Alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk

memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014).

## **2. Media Pembelajaran Infografis**

Menurut Ozdamli dan Smiciklas mengatakan, “Media infografis dapat membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami, terutama untuk informasi dengan teks yang panjang, gambar penting, dan data angka – angka penting”.

## **3. Canva**

Menurut Demarest dalam jurnal Rahmasari,dkk (2021: 166) mengatakan, “Canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain”.

## **4. Motivasi Belajar**

Menurut Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatankegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai”.

## **5. Pembelajaran PPKn**

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2007 hlm.52) mengatakan, “Dalam pembelajaran PPKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru”.

## **G. Sistematika Skripsi Kuantitatif**

### **BAB I Pendahuluan**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional

### **BAB II Kajian Teori**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

- a. Pengertian Media Pembelajaran
- b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran
- c. Peran Media Pembelajaran
- d. Fungsi Media Pembelajaran
- e. Ciri-ciri Media Pembelajaran
- f. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran
- g. Jenis-jenis Media Pembelajaran

##### **2. Canva**

- a. Pengertian Canva
- b. Kelebihan Canva
- c. Kekurangan Canva
- d. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva

##### **3. Motivasi Belajar**

- a. Fungsi Motivasi
- b. Macam-macam Motivasi
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
- d. Indikator Motivasi Belajar

##### **4. Pembelajaran PPKn**

- a. Pengertian Pembelajaran PPKn



- b. Hakikat Pembelajaran PPKn
- c. Perencanaan Pembelajaran PPKn
- d. Manfaat Pembelajaran PPKn

B. Kerangka Pemikiran

C. Hipotesis

### BAB III Metode Penelitian

A. Pendekatan Penelitian (Eksperimen)

B. Desain Penelitian

C. Subjek dan Objek Penelitian

a. Populasi

b. Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Wawancara

b. Kuesioner

c. Tes Awal (pretest)

d. Tes Akhir (posttest)

E. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

b. Uji Homogenitas Varians

c. Uji Hipotesis

d. Uji Reliabilitas

F. Prosedur Penelitian

a. Tahap Pr Penelitian

b. Tahap Perizinan Penelitian

c. Tahap Pelaksanaan Penelitian

d. Tahap pasca Penelitian

### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Pengaruh terhadap Motivasi Belajar dalam Media Pembelajaran PPKn berbasis Canva

B. Hasil Perbandingan terhadap Motivasi Belajar dalam Media Pembelajaran PPKn berbasis Canva dengan kelas lain

BAB V Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN