

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi perkembangan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan membentuk kepribadian yang mulia sesuai dengan cita-cita setiap peserta didik. Pendidikan diatur dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut.

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, manusia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kebijakan pemerintah diiringi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi didasari oleh undang-undang No. 20 Tahun 2003 menjadi harapan bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia secara sistematis. Dampak kebijakan pemerintah terhadap perkembangan dan mutu pendidikan nasional dapat mempengaruhi kebijakan pemerintah terhadap kemajuan bangsa. Saat ini hampir setiap elemen pendidikan memerlukan adanya teknologi, termasuk dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang berkembang secara signifikan menjadi media pembelajaran wajib dalam menentukan kebermaknaan terutama dalam pembelajaran abad-21. Pembelajaran abad-21 merupakan sebuah pembelajaran dimana kurikulum dikembangkan mengikuti perkembangan zaman dan masa peralihan pendekatan *teacher centered* menjadi *student centered*.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *student centered* bertujuan untuk menciptakan pendidikan Indonesia dapat memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Pendidikan memegang peranan penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai proses belajar secara optimal. Pendidikan nasional diharapkan menghasilkan

sumber daya manusia berkualitas yang terbentuk dari proses pembelajaran dan memiliki karakter yang baik. Salah satu upaya yang dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu peserta didik memerlukan motivasi dalam belajar. Menurut Sardiman (2018, hlm.75) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang membangkitkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari mata pelajaran yang dipelajari.

Motivasi yang rendah memberikan dampak kurang baik bagi peserta didik sehingga pendidik harus kreatif dalam menyajikan materi pelajaran agar mudah dipahami peserta didik, sejalan dengan pendapat Purwanti (2021, hlm. 64) bahwa rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan rendahnya tingkat keberhasilan dan hasil belajar peserta didik. Puspita, et al, (2018, hlm. 229) mengatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar lebih efisien dengan tampilan yang lebih menarik untuk menciptakan pembelajaran secara optimal dan lebih bermakna.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Nagrak menunjukkan adanya permasalahan, khususnya pada saat pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pada saat pembelajaran terdapat 9 peserta didik tidak memperhatikan, 6 peserta didik kurang memperhatikan (bersikap pasif), dan 5 peserta didik dapat memperhatikan dengan baik (bersikap aktif). Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang kurang antusias saat proses pembelajaran. Selain itu konsentrasi peserta didik mudah terganggu karena fokus peserta didik saat belajar masih tergolong rendah.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya fokus peserta didik seperti pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk membaca materi sehingga pembelajaran menjadi lebih monoton, proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, serta pendidik lebih mendominasi di kelas (*teacher center*), sejalan dengan pendapat Rahmat dan Jannatin (2018, hlm. 101-102) yang menjelaskan bahwa pendidik yang lebih

mendominasi di kelas tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif akan menghambat perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Lubis (2023, hlm. 123-133) menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Motivasi belajar peserta didik dikatakan rendah terlihat dari ketertarikan peserta didik saat proses pembelajaran, dan keaktifan peserta didik. Dalam penelitian ini, dilakukan upaya dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh yaitu motivasi peserta didik dapat meningkat terlihat dari ketertarikan peserta didik dalam proses belajar dan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut didapatkan hasil bahwa motivasi belajar peserta didik dapat meningkat melalui penggunaan aplikasi canva. Berlandaskan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam proses belajar yaitu *Artificial Intelligence (AI)*. *Artificial intelligence (AI)* adalah teknologi yang dirancang untuk membuat sistem *computer* yang dapat meniru kemampuan intelektual manusia. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik adalah canva. Sholeh, et al, (2020, hlm. 432) menjelaskan canva adalah aplikasi desain grafis yang menghadirkan template untuk dijadikan sebagai konten visual kreatif yang dapat diakses secara gratis.

Canva membantu pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas belajar dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trianingsih (dalam Novita, et al, 2021, hlm. 130) bahwa canva mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi karena dapat menarik peserta didik untuk belajar dengan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Penggunaan aplikasi canva dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar yang didukung dengan penelitian sebelumnya dan pendapat para ahli yang digunakan sebagai solusi yaitu dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi

belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi canva bertujuan sebagai media pembelajaran yang membantu dalam mengefektifkan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih maksimal.

Hubungan yang terjadi berdasarkan permasalahan di atas yaitu rendahnya motivasi belajar saat pembelajaran IPAS terlihat dari kurang fokusnya peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan aplikasi canva menjadi sebuah pilihan yang efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan menggunakan berbagai template yang berwarna sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar. Apabila peserta didik semangat dan lebih fokus dalam pembelajaran, maka materi yang disampaikanpun dapat dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Penggunaan aplikasi canva dalam penelitian digunakan sebagai media pembelajaran agar menjadi efektif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih optimal. Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu didasarkan pada penelitian yang mengkaji permasalahan yang muncul dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.
2. Proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran belum bervariasi.
3. Peserta didik dituntut untuk membaca materi sehingga pembelajaran menjadi lebih monoton.
4. Pendidik lebih mendominasi dikelas (*teacher center*) tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran penggunaan aplikasi canva yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi canva yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Melalui hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai salah satu perkembangan teknologi dalam pengetahuan serta meningkatkan keilmuan bagi pendidik untuk menerapkan pembelajaran abad 21.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik untuk lebih termotivasi dan semangat dalam melaksanakan tujuan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Peneliti berhadap penelitian ini sebagai wawasan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran abad 21 ini dengan menggunakan aplikasi canva sebagai pendukung pembelajaran dan diharapkan dapat menjadi pertimbangan pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan dapat memberikan hal yang positif untuk sekolah dalam melaksanakan pembelajaran yang variatif dengan adanya media pembelajaran salah satunya aplikasi canva dalam motivasi belajar peserta didik dan tentunya meningkatkan pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai upaya untuk menambah wawasan untuk peneliti serta wawasan dan referensi untuk mengenai aplikasi canva dan sebagai bahan untuk peneliti selanjutnya tentang media pembelajaran ini.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini mengenai istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah, dikemukakan definisi operasional sebagai berikut.

1. Aplikasi Canva

Faiza (dalam Maryunani, 2021, hlm. 192) mengemukakan bahwa canva adalah aplikasi yang mempunyai desain yang menarik, sehingga fitur-fitur pada aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran, meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran. Trianingsih (2021, hlm. 130) juga mengemukakan bahwa canva merupakan program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti resume, poster, presentasi, brosur, pamflet, infografis, grafik, spanduk, penanda buku, dan lain lain yang disediakan di aplikasi canva. Adapun Wulandari (2022, hlm. 110) mengemukakan bahwa canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran serta memiliki berbagai

fitur yang dapat dikembangkan secara kreatif untuk membuat pembelajaran di kelas lebih komunikatif, visual, mudah, dan menyenangkan.

Dari beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa canva merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh para pendidik untuk membuat media pembelajaran karena kemudahan penggunaan dan berbagai fitur template yang menarik. Penggunaan canva dapat memudahkan pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan kreativitas, dan melibatkan peserta didik dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, canva menjadi pilihan populer di kalangan pendidik karena menciptakan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik.

2. Motivasi Belajar

Uno (2017, hlm. 23) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan baik internal maupun eksternal pada peserta didik untuk mengubah perilaku belajar mereka dengan dukungan dari berbagai indikator atau unsur, yang dimana motivasi ini memainkan peran penting dalam keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Rahman (2021, hlm. 300-301) juga mengemukakan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan kontribusi dari pendidik, keluarga, dan peserta didik sendiri, yang dimana motivasi internal lebih efektif untuk meraih prestasi akademik yang baik serta peran orang tua dalam memberikan rencana masa depan turut berpengaruh dalam memotivasi peserta didik. Adapun Aldeefer (dalam Pratama, 2019, hlm. 282) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan peserta didik untuk belajar sesuatu demi mencapai keberhasilan belajar yang terbaik yang dipicu oleh keinginan internal yang kuat.

Dari beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk mengubah perilaku belajar mereka yang berperan penting dalam keberhasilan belajar. Motivasi bisa ditingkatkan melalui kontribusi dari pendidik, keluarga, dan peserta didik sendiri, dengan motivasi internal lebih efektif untuk mencapai

prestasi akademik yang baik. Dorongan ini dipicu oleh keinginan internal yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

3. Mata Pelajaran IPAS

Suhelayanti, et al, (2023, hlm. 33) mengemukakan bahwa IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan tentang alam semesta, makhluk hidup, dan benda mati dengan pemahaman tentang kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari Masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Agustina, et al., (2022, hlm. 9181) juga mengemukakan bahwa IPAS merupakan sebuah pembelajaran pada kurikulum merdeka yang bertujuan untuk memperkuat ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan ikuri dan pemahaman diri, lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Adapun Anggita, et al., (2023, hlm. 80) mengemukakan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mudah dipahami karena materinya sesuai dengan pengalaman sehari-hari yang membuat adanya minat belajar yang tinggi terhadap IPAS sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Dari beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan tentang alam semesta, kehidupan manusia, dan lingkungan dengan tujuan memperkuat ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, dan memperluas pemahaman konsep IPAS dengan menggunakan materi yang relevan dengan pengalaman sehari-hari, sehingga meningkatkan minat belajar dan prestasi peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Berikut merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

1. Bab 1 memaparkan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab 2 menjelaskan kajian teori dan kerangka pemikiran yang mencakup kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi, serta hipotesis penelitian.
3. Bab 3 menjelaskan metode penelitian yang dibuat secara sistematis dengan menguraikan langkah-langkah dan metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan yang relevan. Bab ini mencakup pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab 4 memaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup hasil penelitian, data hasil penelitian, uji statistik dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab 5 berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.