

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi, budaya, bahkan dalam bidang pendidikan (Akbar dan Nia, 2019). Kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga diharapkan pendidikan selalu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Darihastining *et al.*, 2021). Terkait mengenai kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia, tentu tidak terlepas dengan proses pembelajaran abad 21 (Rusmini, 2017).

Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya di masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi (Syaputra, 2018).

Keterampilan abad 21 *communication* (komunikasi) adalah proses pertukaran bahasa yang berlangsung dalam dunia manusia (Muhtadi, 2012). Dalam proses pembelajaran guru harus membiasakan siswanya untuk saling berkomunikasi baik tentang pelajaran maupun hal lain, baik dengan guru maupun dengan siswa. *Collaborative* (Kolaborasi) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok. Siswa harus dibiasakan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain. Berkolaborasi dengan orang-orang yang berbeda dalam latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya (Resti dan Rendi 2018). *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah) Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan pendapat orang lain (Elaine B. Johnson, 2009: 182). *Creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi) adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru (Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010).

Pada revolusi industri 1.0 atau revolusi generasi pertama merupakan revolusi pada tahap awal yang terjadi pada abad ke 18. Jika pada saat itu banyak pekerjaan yang masih mengandalkan tenaga manusia dan hewan namun setelah terjadi revolusi industri 1.0 yang ditandai dengan adanya penemuan sebuah alat tenun mekanis dengan menggunakan mesin uap pada tahun 1784 semuanya berubah, tenaga hewan dan manusia tidak lagi digunakan mengakibatkan banyaknya pengangguran

walaupun jumlah produksi meningkat, Revolusi industri 2.0 terjadi pada abad ke 19 sampai abad ke 20 dengan ditandai munculnya listrik yang membuat biaya produksi jauh lebih murah dari sebelumnya revolusi industri 3.0 tenaga manusia tidak lagi dibutuhkan terlalu banyak dan pada revolusi industri 3.0 menandakan bahwa abad industri perlahan berakhir kemudian digantikan dengan abad informasi revolusi industri 4.0 berawal pada tahun 2018 hingga sekarang. Revolusi ini menyatukan kedua teknologi yaitu otomatisasi dan cyber, Teknologi ini merupakan gaya dalam pertukaran data secara manufaktur dan otomatisasi, Revolusi industri 4.0 membutuhkan pendidikan yang mampu menghadirkan generasi yang dapat berfikir kreatif, inovatif dan kompetitif. Untuk mencapai hal tersebut dapat dilakukan dengan mengoptimalkan keikutsertaan teknologi di dunia pendidikan yang diharapkan dapat mengeluarkan generasi yang dapat mengubah zaman semakin lebih baik lagi. Selain itu pendidikan pada saat ini dibutuhkan juga agar dapat menyeimbangkan keselarasan antara manusia dan teknologi, (Annisa, 2021).

Kemajuan zaman ke era revolusi industri 5.0 memungkinkan terjadinya perubahan peradaban dengan cepat, mengingat tujuan utama dari era tersebut adalah membuka sekat akses teknologi kepada semua masyarakat dunia tanpa memandang status sosial. Akses terhadap perekonomian, kesehatan dan pendidikan akan lebih mudah di era ini. Tidak hanya dunia industri yang berkembang pesat, tapi perkembangan pesat juga terjadi pada dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi ikut mewarnai perubahan yang sangat besar pada dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang dulunya terjadi di ruang-ruang kelas beralih ke ruang-ruang virtual. Bermunculan berbagai macam aplikasi-aplikasi pembelajaran yang bisa diakses dimanapun. Proses belajar mengajar pun bisa dilaksanakan secara jarak jauh (Dwiyama, 2021).

Maka dari itu sebagai pendidik meskipun pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, media pembelajaran perlu menjadi perhatian khusus supaya materi pembelajaran yang disampaikan menarik dan informatif, sehingga peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, penuh antusias, dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Akun belajar.id yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang merupakan bagian dari konsep merdeka belajar menjadi daya tarik tersendiri saat pandemi COVID-19, Akun pembelajaran belajar.id sebagai akun Google yang dapat digunakan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan dan peserta didik diatur penggunaannya melalui Peraturan Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 18 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Wahyudi dan Suwandana, 2022).

Namun pada kenyataannya, belum semua guru memanfaatkan akun id Belajar dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang diampunya walaupun mereka telah memahami bahwa strategi pembelajaran yang demikian ini sangat menunjang atau membantu tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran. Beberapa kemungkinan argumentasi guru bahwa: mengajar dengan menggunakan buku teks saja menurut guru, para peserta didiknya sudah memperlihatkan prestasi belajar yang memadai dan bahkan membanggakan, mencari sumber-sumber belajar lainnya termasuk melalui pemanfaatan id.belajar (di luar buku teks yang sudah ditetapkan) menurut guru tentulah menyita waktu dan biaya, keengganan guru untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar termasuk pemanfaatan id.belajar dalam kegiatan pembelajaran jika tidak ada konsekuensi logis yang dapat mereka rasakan atau peroleh (Siahaan, 2008).

Penggunaan media pembelajaran online yang tepat, akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran daring (dalam jaringan). Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran online pada saat pembelajaran daring. Salah satunya yaitu, kemampuan guru dalam mengoperasikan IT (*Information Technology*). Hal ini disebabkan minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT, serta guru-guru yang sudah lanjut usia. Permasalahan yang dialami guru pada saat pembelajaran daring yaitu lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan terhadap peserta didik (Wahyuningsih *et al.*, 2021).

Oleh karena itu pendidik membutuhkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia pendidikan ialah aplikasi Canva. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi (Lembang, *et al.*, 2021). Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Sehingga aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara online. Canva tidak membutuhkan instalasi dikomputer, karena aplikasi canva berbasis web/cloud dan tersedia aplikasi mobile untuk android maupun iPhone sehingga tetap bisa membuat desain ketika jauh dari komputer.

Tidak hanya pendidik yang dapat menggunakan aplikasi canva karena canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Dengan canva dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. Pendidik juga dapat menggunakan template, animasi, dengan warna yang menarik dan font untuk mempercantik presentasi yang ditampilkan. Hasil desain juga otomatis tersimpan pada web canva dan dapat dibagi di sosial media. Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva ini, pesan pendidik ke peserta didik akan

tersampaikan dengan efektif dengan memberikan kemudahan penyampaian materi yang mudah difahami dan lebih menarik, yang sesuai dengan taraf berpikir peserta didik membuat peserta didik dapat memahami materi secara cepat, dan dapat diulang ketika mereka berada dirumah, sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

Namun karena aplikasi ini berbasis cloud/web, tentu saja tidak dapat diakses jika tidak ada koneksi internet, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak template yang bagus dan gratis saat dipakai. Dengan aplikasi canva tidak hanya dapat membuat media pembelajaran interaktif tetapi juga dapat digunakan dalam pembuatan logo, poster, banner iklan, konten sosial media, desain kemasan produk, intro YouTube, desain editor majalah atau buku dan masih banyak lagi. Aplikasi canva ini dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1). Memiliki beragam desain yang menarik. 2). Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3). Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4). Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

Media pembelajaran berperan besar terhadap hasil pembelajaran, berhasil atau tidak tujuan pembelajaran tersebut tergantung dari kualitas media pembelajaran yang digunakan (Zulpar, 2020). Menurut Nurrita (2018), pemakaian media pembelajaran dapat mendorong siswa agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, Salah satu tugas guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Pada umumnya, tujuan penggunaan media pembelajaran ialah untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau topik materi kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami.

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014). Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2013). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai

daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika dan Adman, 2017). Motivasi belajar siswa tercermin dari 8 indikator, yaitu durasi kegiatan; frekuensi kegiatan; presistensi; devosi dan pengorbanan; ketabahan, keuletan dan kemampuan; tingkat inspirasi; tingkatan kualifikasi hasil; dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan (Makmum, 2003). Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 16-05-2023 dengan guru mata pelajaran IPA di SMA Negeri Noemuti, diketahui bahwa kendala yang dirasakan yaitu media pembelajaran untuk mengajar kurang bervariasi dengan keterbatasan alat dan media pembelajaran di setiap kelas, sehingga inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar materi virus yaitu berupa buku paket yang ada di perpustakaan dan LKS. Buku LKS ini berupa buku yang telah menjadi pegangan wajib untuk masing-masing siswa kelas X. Dalam buku LKS tersebut mencakup beberapa pembahasan pada tiap materi serta beberapa macam soal tugas. Hasil tinjauan yang didapatkan bahwa siswa akan membuka buku LKSnya apabila guru memberikan instruktur kepada siswa untuk membuka bukunya masing-masing. Berdasarkan hal tersebut terlihatnya masih kurang kesadaran dalam hal minat untuk membaca dan belajar bagi siswa-siswi tersebut. Minimnya fasilitas belajar, alat dan media pembelajaran menyebabkan tingkat motivasi belajar siswa menurun. kurangnya motivasi belajar memicu siswa malas belajar (membaca, mengerjakan tugas dan soal latihan) di rumah maupun di sekolah. Hal tersebut mempengaruhi motivasi belajar siswa/i di SMAN Noemuti mengalami penurunan.

Informasi yang diperoleh dari guru IPA SMA Negeri Noemuti mengatakan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa canva sebagai sumber belajar. Sehingga media pembelajaran sangat menentukan ketercapaian motivasi belajar siswa. Maka dari itu, guru IPA SMA Negeri Noemuti, bersedia untuk menerapkan media pembelajaran berupa canva pada materi virus di SMA Negeri Noemuti. Sesuai hasil observasi kebutuhan siswa kelas X di SMA Negeri Noemuti, yang mengatakan bahwa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi virus. Selain media pembelajaran IPA yang kurang lengkap dan proses pembelajaran IPA yang menggunakan metode pembelajaran siswa-siswi mengalami kesulitan dalam mempelajari materi virus. Kemudian pada penyajian tampilan buku LKS yang menjadi pegangan masing-masing siswa terlihat masih kurang menarik dimana penggunaan kertas serta penyajian tampilan ilustrasi yang terlihat kurang jelas. sehingga motivasi belajar juga menurun. Sedangkan buku paket yang biasa digunakan masih memuat banyak materi bacaan, sehingga siswa harus membaca secara keseluruhan agar dapat memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Virus Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Noemuti”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Masih rendahnya motivasi belajar siswa, dilihat dari kecendrungan perilakunya terhadap belajar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada:

1. Media canva yang dimaksud pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri Noemuti.
2. Mata pelajaran difokuskan pada materi virus untuk siswa kelas X SMA Negeri Noemuti.
3. Subjek pada penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X SMA Negeri Noemuti.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Virus Dapat Memotivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Noemuti?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Canva Pada Materi Virus terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Noemuti.

### **F. Manfaat Penelitian.**

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi sekolah  
Lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih faham dan tingkat antusias siswa dalam belajar lebih besar.
- 2) Bagi Guru  
Diharapkan bagi pendidik bisa meningkatkan kreativitasnya dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan baik.
- 3) Bagi Siswa  
Memotivasi peserta didik agar bisa belajar lebih giat.
- 4) Bagi peneliti.  
Dapat menggunakan media aplikasi berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang pendidik atau guru yang professional.