

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memotivasi siswa bukanlah tindakan yang mudah, tidak dengan cara yang instan, melainkan perlu adanya waktu, kesabaran dan juga keahlian. Guru dan orang tua sangat mempengaruhi yang dapat memicu adanya motivasi dalam pembelajaran, agar siswa atau anak didiknya tertarik kepada sesuatu dan hal yang baru. Motivasi memiliki peran yang sangat penting. Terutama dalam hal belajar, karena seseorang yang mempunyai motivasi akan melakukannya dengan bersungguh-sungguh bukan atas paksaan. Begitupun belajar, siswa yang mempunyai motivasi maka siswa tersebut memiliki semangat untuk belajar.

Konsep diri pada setiap siswa dapat mempengaruhi faktor motivasi belajar, jika siswa menganggap bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu maka siswa akan berusaha melakukan apa yang diinginkannya. Memiliki anggapan positif bahwa dirinya mampu mencapai prestasi akademik yang tinggi, maka siswa tersebut akan berusaha mencapai keinginan.¹

Dalam meningkatkan motivasi belajar, guru diharuskan menguasai

¹ L.Fernald, *introduction to Psychology 5th.ed.India* :A.I.T.B.S Publisher & Distributors. 1999. 9

penggunaan teknologi, salah satunya dengan menggunakan media. Karena penggunaan media dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru, yang dapat mengubah strategi pembelajaran agar lebih efisien. Istilah teknologi pendidikan (*educational technology*) atau teknologi pengajaran (*instructional technology*) secara umum dapat diartikan sebagai penerapan teknologi, khususnya teknologi komunikasi, untuk kegiatan pendidikan atau pengajaran.²

Dengan adanya teknologi membuat mempermudah proses pembelajaran, terlebih menggunakan pengaplikasiannya dengan media. Menurut Wiratmojo, P dan Sasono Hardjo penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyam

² Danim, Sudarwan., *Media Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013). 54.

-paian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.³

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, agar suasana saat pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dengan metode-metode pembelajaran yang itu-itu saja, misalnya dengan metode ceramah yang mana guru atau tenaga didik berbicara sendiri dan hanya membacakan materi yang disampaikan, sementara tidak ada interaksi antara siswa dan guru.

Penggunaan media dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh peneliti salah satunya, Penggunaan Media Pembelajaran dalam jurnal yang ditulis oleh Felia Febrianti menurutnya, Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, variatif dan lebih kreatif. Karena ada sebuah “alat” yang menghantarkan materi kepada siswa agar lebih menarik, sehingga media pembelajaran tersebut dapat disebut sebagai salah satu faktor yang dapat menciptakan motivasi belajar pada siswa.⁴ Yang mana penggunaan media dalam belajar dapat membuat suasana kelas yang efektif, karena media dijadikan sebagai alat yang dijadikan sebagai menyalurkan materi kepada siswa. melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreatifitas, dan memanfaatkan lainnya yang

³ Yolanda Febrital & Maria Ulfah, Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ,Universitas Indraprasta PGRI . *Literature Review*. ISSN 2581-0812, 2019. 183

⁴ Felia Febrianti. Efektifitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.Vol. 2, No.1, 2019. 671

didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.⁵

Hal tersebut juga diperkuat adanya peneliti-peneliti sebelumnya, penelitian pelangi (2020) mengatakan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam proses pembelajaran.

Jenis media sangatlah banyak, salah satunya media grafis. Media grafis dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah seseorang untuk menyampaikan sesuatu dengan berupa gambar, poster, diagram, dll. Penggunaan media grafis diperlukanya daya kreatifitas serta inovasi dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Salah satu media grafis berbasis aplikasi adalah canva, canva adalah perangkat lunak (*Software*) yang tersedia di android atau IOS, aplikasi ini menyediakan fitur yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain, edit, poster, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media bisa menciptakan strategi pembelajaran yang baru dan tidak monoton. Media ini sangatlah mudah untuk bisa diaplikasikan oleh guru agar pembelajaran dengan kreatifitas dan inovasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁵ Sony Junaedi, Aplikasi Canva Sebagai Media pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology, *Bangun Rekaprima*, Vol.07/2/Oktober/2021. 82

Pada mata pembelajaran Akidah Akhlak Khususnya di kelas XI MAN 1 Kota Serang. Tidak sedikit siswa yang memiliki tingkat motivasi yang rendah yang mana dapat membuat perilaku siswa merasa jenuh, tidur pada saat jam pelajaran, mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan dan cenderung tidak memperhatikan guru dalam mengingat materi-materi yang disampaikan. Siswa yang memiliki motivasi rendah mempunyai efek yang sangat fatal bila terus dibiarkan, kenyataannya yang terjadi di sekolah tersebut membuat prestasi terus menurun dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya inovasi bahan ajar belum sepenuhnya menggunakan alat atau media yang menyajikan sebuah gambar atau grafis. Penggunaan media sebagai bahan ajar hanya sebatas papan tulis atau hanya kata-kata yang disajikan dengan PPT (Power Point).

Perlunya media sebagai penunjang proses pembelajaran menjadi faktor yang sangat sangat penting, dan juga dapat memberi kemudahan bagi siswa tentunya sangatlah berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Media secara singkat mampu memberikan motivasi pembelajaran kepada siswa yang bertujuan memotivasi peserta didiknya dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Sudah dipastikan pembelajaran dengan menggunakan media grafis sangatlah efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena

penggunaan media grafis dijadikan alat atau pengantar pesan dari materi yang disampaikan membuat suasana pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk membahas dalam skripsi dengan judul **“Efektivitas Media Grafis Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas XI MAN 1 Kota Serang).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan-permasalahan yang muncul dalam penggunaan media grafis pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kota Serang Kelas XII dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media grafis berbasis aplikasi sebagai bahan ajar belum digunakan oleh guru.
2. Kurangnya inovasi media yang digunakan sebagai bahan ajar, yang dapat membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Belum menemukan media pembelajaran yang menarik yang menyajikan materi berupa grafis dan memberikan kemudahan bagi siswa, dengan melihat efektifitas hasil belajar siswa mengenai Akidah Akhlak.

C. Batasan Masalah

Dalam masalah ini peneliti membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas. Media grafis yang digunakan dengan aplikasi

berbasis canva. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar tidak mempengaruhi hasil belajar. Tetapi penelitian ini difokuskan ke efektivitasan penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas XI Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penyusun membuat suatu rumusan masalah , sebagai berikut.

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media grafis pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media grafis pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang ?
3. Apakah media grafis efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media grafis pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media grafis pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota

Serang.

3. Untuk mengetahui efektivitas media grafis pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 1 Kota Serang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil dari tinjauan ini diharapkan bisa memberikan keuntungan atau kegunaan melalui penggunaan media grafis berbasis canva, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar. Lebih jauh lagi idealnya dengan penelitian ini cenderung bermanfaat, khususnya bagi penulis itu sendiri, untuk menambah informasi dan juga dapat menjadi masukan bagi para motivator yang akan datang, khususnya dalam belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, memotivasi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar agar lebih menarik dan efisien.
- b. Bagi guru, menjadi motivator terbaik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, menjadikan aplikasi sebagai masukan dalam menyusun peningkatan program kualitas kinerja guru dan sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari peneliti terdiri dari lima bab dengan sub-sub bab sebagai berikut :

Bab kesatu Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah,

Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab kedua Kajian Teoretik, Kerangka Berpikir Dan Pengajuan Hipotesis yang meliputi: Kajian Teoretik yaitu Efektivitas, Pengertian Efektivitas, Faktor-Faktor Efektifitas, Ukuran Efektivitas. Kemudian Media Grafis terdiri dari Pengertian Media Grafis, Jenis-Jenis Media, Dalil Tentang Media Pembelajaran, Macam-Macam Media Grafis. Kemudian Aplikasi Canva terdiri dari Pengertian Aplikasi Canva, Canva Dalam Pembelajaran, Fitur-Fitur Aplikasi Canva, Media Grafis Dalam Aplikasi Canva dan Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva. Kemudian Motivasi Belajar yang terdiri dari, Pengertian Motivasi Belajar, Jenis Motivasi Belajar, Ciri Motivasi Yang Tinggi, Fungsi Motivasi Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. Berdasarkan beberapa teori atau pendapat dari para ahli sesuai dengan penelitian ini. Kemudian Penelitian terdahulu, Kerangka Berpikir dan Pengajuan Hipotesis.

Bab ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis.

Bab keempat, hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: Deskripsi Data Penelitian, Data Nilai Angket, Analisis Data Statistik Angket.

Kemudian Uji Prasyaratan Analisis. Kemudian Pengujian Hipotesis dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bada bab kelima Penutup, terdiri dari Simpulan dan Saran-saran.