

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih giat, ulet dan tekun, serta memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar. Menurut (Idzhar, 2016). Motivasi dalam belajar sangat diperlukan karena siswa tanpa motivasi tidak akan mampu melaksanakan kegiatan belajar. Oleh karena itu guru harus dapat membangun motivasi belajar siswa agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut (Anggraini, 2019) Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi berpeluang untuk dapat mencapai hasil belajar yang tinggi, yaitu semakin tinggi motivasinya, semakin besar usaha, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Adanya motivasi pada diri siswa sangatlah dibutuhkan, karena ketika melakukan suatu hal siswa yang sangat dibutuhkan yaitu adanya motivasi pada dirinya.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Pada kenyataannya saat ini guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan belum bervariasi,

metode yang diterapkan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Wahyuningsih, 2020).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif untuk saat ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik. Diharapkan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, guru akan lebih mudah menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Salsabila, dkk. 2020). Saat ini tersedia berbagai macam media baik gratis atau berbayar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang pemberian layanan, media yang digunakan dapat membuat sendiri atau menggunakan *template* dari aplikasi. Namun lebih efektif ketika membuat sendiri karena bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dari aspek tampilan dan isi materi yang akan disampaikan, salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual berbasis *Canva*.

Media *Canva* adalah aplikasi desain dan komunikasi visual *online* dengan berbagai jenis fitur seperti, poster, presentasi brosur, spanduk, pamflet, sertifikat dan kartu undangan. Presentasi yang dapat diakses di media *Canva* antara lain presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi sederhana dan presentasi bisnis (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan memberikan pembaharuan media layanan berbantuan media *Canva* dapat menciptakan proses layanan yang lebih menarik agar siswa memahami materi yang disampaikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Gita & Zulherman (2021) menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa dengan hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video berbasis aplikasi *Canva* ini dapat meningkatkan motivasi siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling di SMP N 1 Bantarsari pada hari Senin, 24 Juli 2023 hasil yang didapatkan dalam pelaksanaan wawancara yaitu siswa kelas IX terdapat 20% dengan tingkat motivasi belajar rendah, serta antusiasme siswa masih kurang dan siswa mengobrol sendiri. Sedangkan pada proses layanan di SMP N 1 Bantarsari dilaksanakan dengan metode ceramah dan pemberian tugas, kemudian pada pelaksanaan layanan bimbingan belum menggunakan media secara optimal, sehingga mengakibatkan proses layanan yang monoton.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan peneliti, siswa merasa kesulitan dalam berkonsentrasi dan memahami materi, suasana kelas tidak kondusif, karena hal tersebut membuat siswa malas belajar sehingga nilai

siswa menurun. Sedangkan dalam penggunaan media belum digunakan secara optimal, hanya memanfaatkan video dari youtube.

Kemudian peneliti juga menyebar angket terkait motivasi belajar untuk mengetahui kondisi awal siswa di SMP N 1 Bantarsari dan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, dari penyebaran angket tersebut diperoleh hasil bahwa dari 178 siswa kelas IX, terdapat siswa yang memiliki kategori tinggi dalam motivasi belajar berjumlah 3 siswa, kategori sedang berjumlah 145 siswa dan kategori rendah berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hal tersebut siswa yang memiliki motivasi belajar rendah harus segera diberikan *treatment* menggunakan bimbingan klasikal berbantuan dengan media audio visual berbasis *Canva*.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Subyek yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas IX di SMP N 1 Bantarsari yang memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan uraian diatas dan penelitian terdahulu diatas, maka peneliti berinisiatif melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti menentukan identifikasi masalah diantaranya:

1. Motivasi belajar siswa rendah pada saat mengikuti proses layanan
2. Kurangnya antusiasme siswa pada saat mengikuti proses layanan
3. Siswa mengalami kesulitan memahami materi
4. Perlunya menunjang pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses layanan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian terarah dan fokus maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada identifikasi masalah pada nomer 1 dan 4 yaitu motivasi belajar siswa rendah pada saat proses layanan dan perlunya menunjang pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses layanan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka pokok permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbasis *Canva* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana hasil uji keefektifan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui media audio visual berbasis *Canva* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk**

1.	Media	<i>Canva</i>
2.	Jenis pengembangan produk	Berupa video
3.	Format	Video mp4
4.	Durasi video	3 – 5 menit
5.	Konten video	Video memuat materi motivasi belajar
6.	Bahasa audio	Bahasa Indonesia
7.	<i>Backsound music</i>	<i>The Monuments and Tunnels in Goa and Hampi - Bail Bonds</i>

## G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbantuan media audio visual berbasis *Canva*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar.

### b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media dapat membantu guru untuk menciptakan proses layanan yang lebih aktif.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Bagian pertama merupakan permulaan skripsi yang terdiri atas halaman judul, halaman persembahan, motro, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Selanjutnya pada bagian kedua yaitu bagian badan tengah skripsi yang terdiri dari lima bab yaitu bab 1 sampai bab 5.

Bab 1 berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 terdiri dari bagian teori atau landasan teori yaitu penjelasan dan teori yang dijadikan landasan peneliti untuk mengkajinya, seperti media audio visual, *Canva*, dan motivasi belajar.

Bab 3 meliputi metode penelitian yaitu lokasi dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab 4 merupakan laporan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab 5 berupa penutup, berisi kesimpulan, saran, dan keterbatasan penelitian.