

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media

a. Pengertian Media

Menurut (Faqih, 2020) menyatakan “media” berasal dari Latin yaitu “*medium*” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Media adalah sarana penyaluran informasi dan pesan yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan. Miarso (Wirdaningsih, 2019) menyebutkan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan perhatian, minat, pikiran dan kemauan siswa untuk mencapai proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat penyalur informasi yang akan membantu siswa untuk belajar lebih baik. Jika dalam proses layanan selalu dengan metode ceramah siswa akan cepat merasa jenuh, maka dari itu sebaiknya guru dapat mencari inovasi baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Jenis-jenis Media

Menurut (Tarsudi, 2016) menyatakan bahwa pengelompokan berbagai jenis media menjadi 4 diantaranya :

1) Media audio

Menurut (Triyadi, 2015), media audio adalah media yang menekankan pada aspek pendengaran tanpa mengandung unsur penglihatan dalam memahami suatu hal.

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media audio adalah media yang memanfaatkan pendengaran sebagai perantara penyampaian isi media dengan mengandalkan suara.

2) Media Visual

Menurut (Liniawati, 2017) media visual merupakan media yang mengandalkan penglihatan. Media visual menampilkan gambar diam, seperti foto, poster, dan gambar. Media visual juga menampilkan gambar bergerak, seperti film kartun. Media visual merupakan media yang sederhana dan banyak digunakan untuk pembelajaran karena pembuatannya dapat disesuaikan dengan cara yang sederhana, seperti dengan spidol dan papan tulis, atau teknologi modern, seperti komputer dan *smartphone*.

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media visual adalah media yang memanfaatkan penglihatan sebagai perantara penyampaian isi media dengan mengandalkan sebuah gambar.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran (Dary, 2017). Media audio visual terbagi menjadi dua bagian. 1) Media audio visual diam, adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti slide dengan suara, film dengan suara. 2) Media audio visual gerak, adalah media yang dapat menampilkan unsur bunyi dari gambar bergerak, seperti film bersuara dan kaset video (Aidah, 2019).

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media audio visual merupakan suatu media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam satu proses, sehingga informasi yang disampaikan mampu merangsang pikiran, perasaan dan perhatian.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media yang dapat menampilkan unsur media secara lengkap serta animasi, suara, grafis, video dan film serta melibatkan beberapa indera dalam proses pembelajaran. Termasuk media ini yaitu segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan smartphone.

c. Fungsi Media

Secara umum media memiliki fungsi sebagai berikut (Sumiharsono & Hasanah, 2017) Memperjelas informasi sehingga tidak terlalu verbal.

1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan indera.

- 2) Untuk merangsang semangat belajar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar.
- 3) Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 4) Memberi rangsangan yang sama, sehingga menimbulkan pengalaman dan persepsi yang sama.

d. Manfaat Media

Mneurut Asnawir (Monica & Susanti, 2016) menyatakan manfaat media audio visual sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu siswa memahami materi atau ilmu pengetahuan
- 2) Siswa akan lebih memperhatikan karena mendengarkan sekaligus melihat, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik
- 3) Akan lebih mudah bagi pendidik untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik
- 4) Pendidik akan lebih mudah menyesuaikan kelas dengan cara melibatkan siswa
- 5) Waktu yang dibutuhkan untuk menyediakan bahan ajar akan lebih efisien, dan memungkinkan siswa untuk berinovasi dan berkreasi.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam layanan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

2. *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Canva merupakan aplikasi desain grafis *online*. *Canva* tersedia di situs web dan perangkat seluler. *Canva* juga menawarkan berbagai jenis template desain yang dapat Anda buat. Selain presentasi, *Canva* juga menyediakan desain poster, foto profil, dan spanduk (Leryan, dkk. 2018). Penggunaan media *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru bimbingan dan konseling dalam mendesain media. *Canva* dapat digunakan untuk membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual untuk media sosial. Aplikasi *Canva* memungkinkan Anda menggabungkan gambar, font, template, dan ilustrasi (Pelangi, 2020).

Canva memungkinkan Anda menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik sesuai tampilan yang diinginkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *Canva* diharapkan dapat menjadi alternatif guru bimbingan dan konseling dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi bimbingan dan konseling akan lebih efektif dan efisien jika didukung oleh media yang memenuhi kebutuhan siswa. Dengan

bantuan media dalam proses layanan dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk berpartisipasi.

b. Langkah Mengoperasikan *Canva*

1) Mendaftar *Canva*

Mendaftar *Canva* dengan cara masuk ke <https://www.canva.com> atau mendownload aplikasi di *playstore*. Ada beberapa cara untuk mendaftar *Canva* seperti menggunakan *Gmail*, atau membuat akun *Canva* dengan memasukkan informasi pribadi Anda.

2) Pilih sesuai kebutuhan Anda.

Canva menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, video, postingan *Instagram*.

3) Membuat desain melalui *Canva*.

Terdapat lembar kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai dengan kebutuhannya. Pilihan lain yang tersedia di *Canva* yaitu berbagai template yang sudah tersedia, sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang tepat.

4) Gunakan fitur *Canva*.

Aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain dan membuat bahan ajar.

5) Menyimpan hasil.

Setelah desain Anda siap, langkah terakhir adalah menyimpannya.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *Canva*

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*, sebagai berikut :

1) Kelebihan aplikasi *Canva* :

- a) Memiliki beragam desain yang menarik.
- b) Banyak fitur yang tersedia untuk meningkatkan kreativitas Anda dalam mendesain media.
- c) Menghemat waktu dalam membuat media secara praktis.
- d) Dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat melalui *smartphone* (Tanjung & Faiza, 2019).

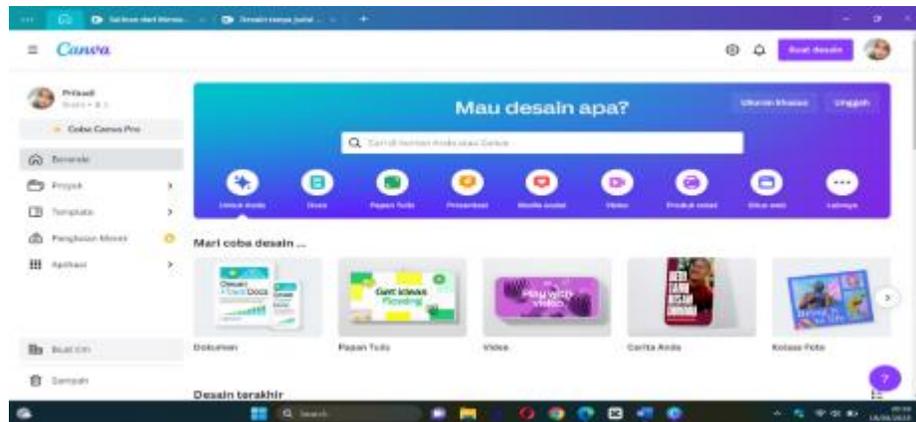
2) Kekurangan aplikasi *Canva*:

- a) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan *internet* yang cukup stabil, dan jika tidak ada jaringan internet maka *Canva* tidak dapat digunakan untuk proses desain.
- b) Dalam aplikasi *Canva* memiliki template, stiker, ilustrasi, *font* secara berbayar. Ada yang berbayar dan ada pula yang gratis, tapi itu tidak masalah karena banyak sekali template yang gratis dan menarik.
- c) Desain yang Anda pilih mungkin serupa dengan desain orang lain, termasuk template, gambar, dan warna.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Canva* adalah dapat menarik perhatian siswa. Di sisi lain,

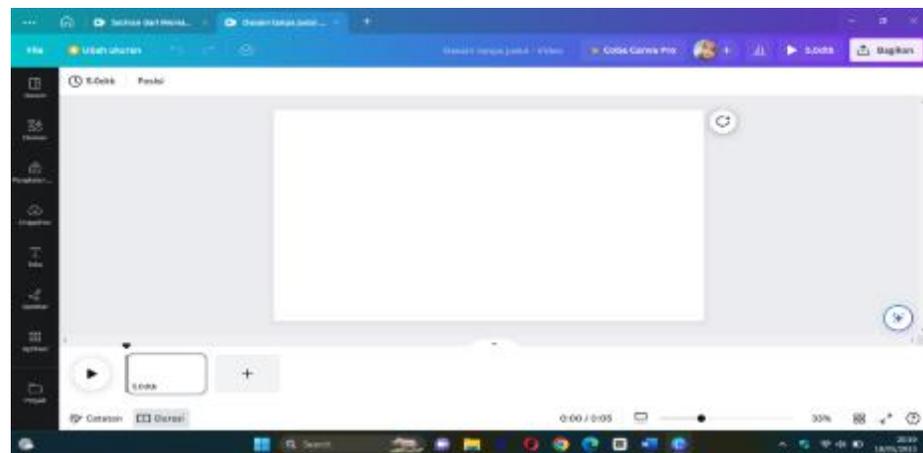
kelemahan media *Canva* adalah tidak bisa digunakan secara *offline* dan membutuhkan jaringan internet yang baik.

c. Tampilan Lembar Kerja *Canva*



Gambar 2. 1 Tampilan Canva

Merupakan tampilan awal *Canva* yang akan digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 2 Lembar Kerja Canva

Merupakan tampilan awal lembar kerja *Canva* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 3 Halaman Utama

Tampilan halaman awal pada pengembangan media *Canva* berisi kalimat sapaan kepada siswa.



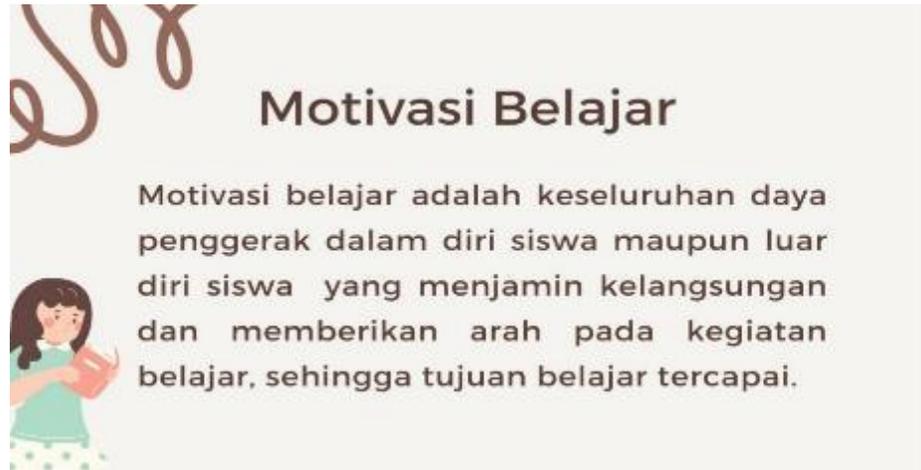
Gambar 2. 4 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks informasi materi yang terdapat dalam media.



Gambar 2. 5 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang motivasi belajar.



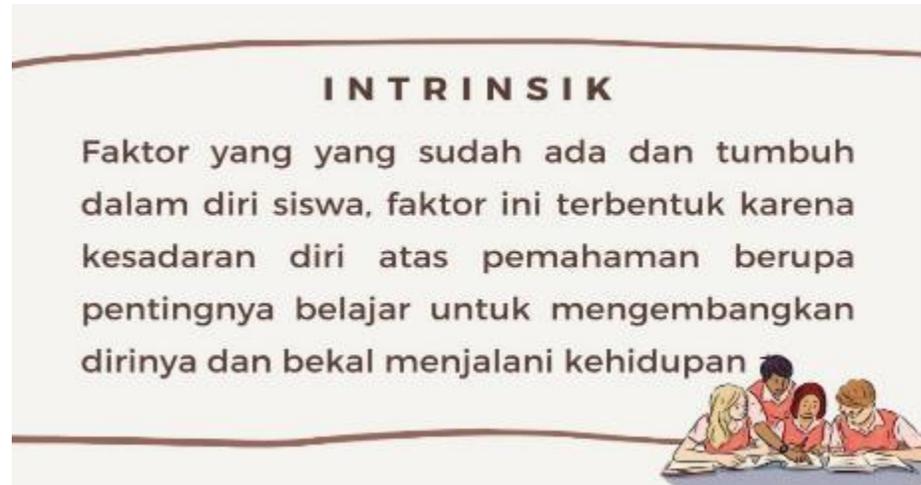
Gambar 2. 6 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam media ini menampilkan teks pengertian motivasi belajar.



Gambar 2. 7 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang faktor motivasi belajar.



Gambar 2. 8 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks faktor intrinsik motivasi belajar



Gambar 2. 9 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks faktor ekstrinsik motivasi belajar.



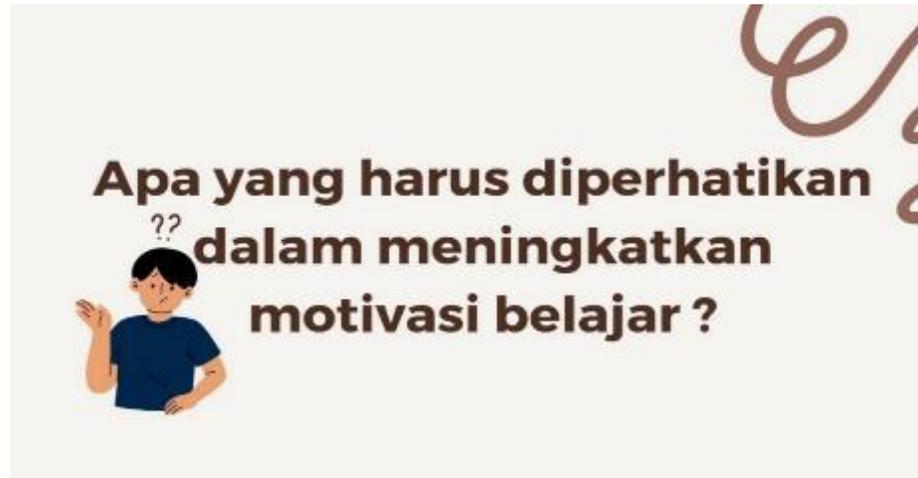
Gambar 2. 10 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang ciri-ciri motivasi belajar.



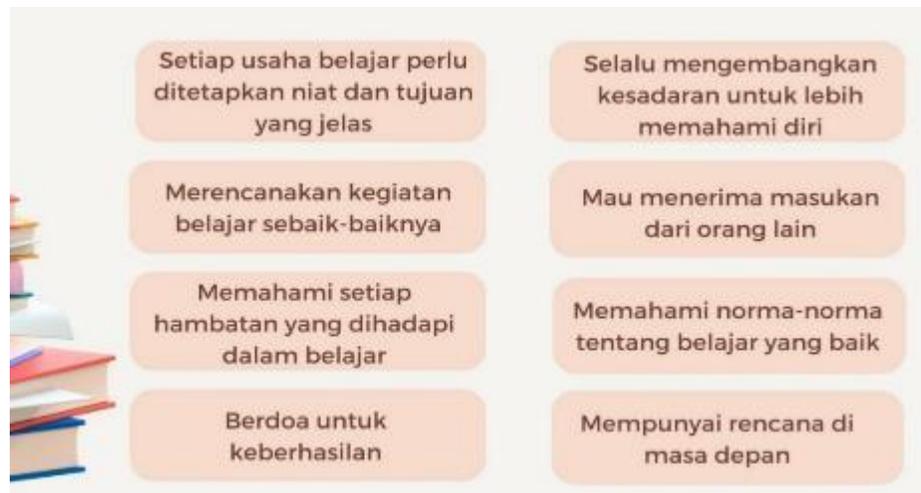
Gambar 2. 11 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks ciri-ciri motivasi belajar



Gambar 2. 12 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 13 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 14 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

.Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang cara meningkatkan motivasi belajar.



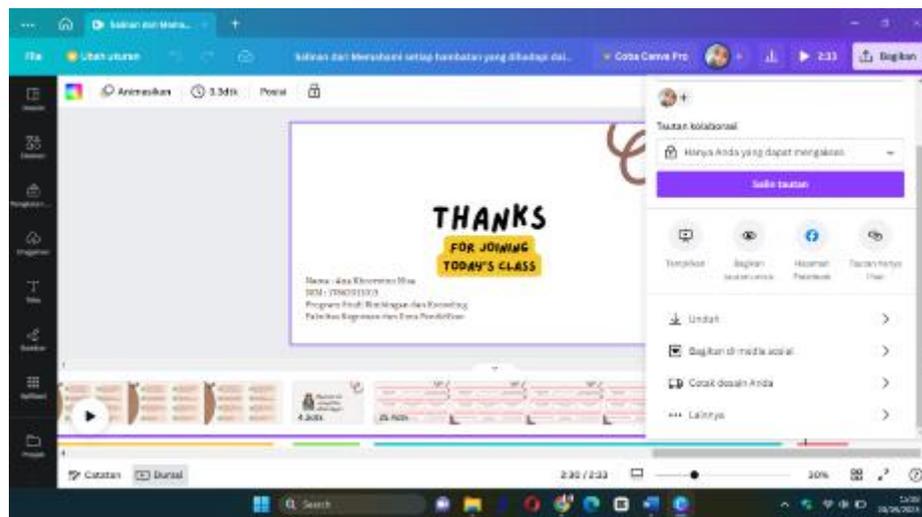
Gambar 2. 15 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks cara meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 16 Penutup

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks ucapan terimakasih penulis.



Gambar 2. 17 Tampilan Menyimpan Video Canva

Tampilan dalam bagian ini merupakan cara menyimpan desain Canva

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2014) Motivasi sebagai kata dasar “Motivasi” dikatakan sebagai daya penggerak dalam pikiran seseorang yang melakukan aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut (Susanto, 2018) Motivasi belajar adalah suatu proses yang ada dalam diri seseorang dan dapat menimbulkan dorongan dan semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut (Idzhar, 2016) Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang menggerakkan siswa untuk menghasilkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, selain itu dapat juga diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal untuk mengubah perilaku atau kepribadian seseorang.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu penggerak yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan dapat memberi arah pada kegiatan belajar, baik dalam diri siswa maupun melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Siswa yang termotivasi mempunyai energi untuk berhasil menyelesaikan kegiatan belajar.

b. Jenis Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2014) Menyatakan interaksi dan motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah kemampuan untuk aktif atau melakukan sesuatu walaupun tanpa rangsangan dari luar karena setiap orang mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu. Siswa yang bermotivasi intrinsik pasti belajar lebih giat karena tidak membutuhkan dorongan dari luar. Siswa belajar karena ingin memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik siswa dapat dikenali berdasarkan pembelajarannya. Siswa merasakan adanya kebutuhan dan keinginan untuk mencapai tujuan belajarnya, bukan sekedar karena ingin pujian.

2) Motivasi Ektrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah suatu bentuk motivasi dalam kegiatan belajar yang dimulai dan dipertahankan atas dasar dorongan dari luar. Menurut (Singgih, 2018) Motivasi ekstrinsik mengacu pada apa yang dicapai melalui refleksi diri atau melalui nasihat dan dorongan dari orang lain.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Burdan dan Byrd (Sinaga, 2016) menyatakan bahwa penentu motivasi siswa adalah karakter guru, proses pembelajaran dan suasana kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain:

1) Kecemasan dan ketakutan

Guru melakukan tindakan yang menimbulkan rasa takut, cemas, atau bahkan intimidasi pada siswa untuk memotivasi mereka.

2) Kebutuhan

Perlunya memotivasi siswa agar berusaha sebaik mungkin dalam belajar. Siswa yang menjadi juara kelas dan merasa dihargai akan bekerja keras untuk mempertahankan posisi tersebut.

3) Harapan

Siswa yang mempunyai harapan, akan memahami materi secara utuh dan mampu menyelesaikan tugas membangkitkan motivasi dan perilaku belajar.

4) Suasana kelas

Penyediaan ruang kelas yang nyaman dan aman bagi siswa akan meningkatkan motivasi belajarnya.

5) Proses Belajar

Motivasi siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang melibatkan kognitif, emosional, dan perilaku.

6) Kepribadian guru

Kepribadian guru mengacu pada cara guru menampilkan dirinya kepada siswa.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Uno, 2015) mengemukakan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar, yaitu:

- 1) Adanya keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Penuh harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya apresiasi dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Memiliki lingkungan belajar yang kondusif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini peneliti mengambil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media audio visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Penelitian oleh Asminar Siregar (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian oleh Rahmatulla, Inanna dan Andi Tenri Ampa (2020). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu hanya fokus pada media *Canva*, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
3. Penelitian oleh Raisul Islami (2022). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada kemampuan pemilihan jurusan, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
4. Penelitian oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti

sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi dan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

5. Penelitian oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada kemampuan pemahaman konsep bangun ruang limas, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
6. Penelitian oleh Mentari Fitriani Hasibuan (2019). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian

terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi belajar matematika, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

7. Penelitian Oleh H. Sujono Ar, (2018). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada media pembelajaran audio visual saja, sedangkan penelitian saat ini fokus pada media audio visual berbasis *Canva*.

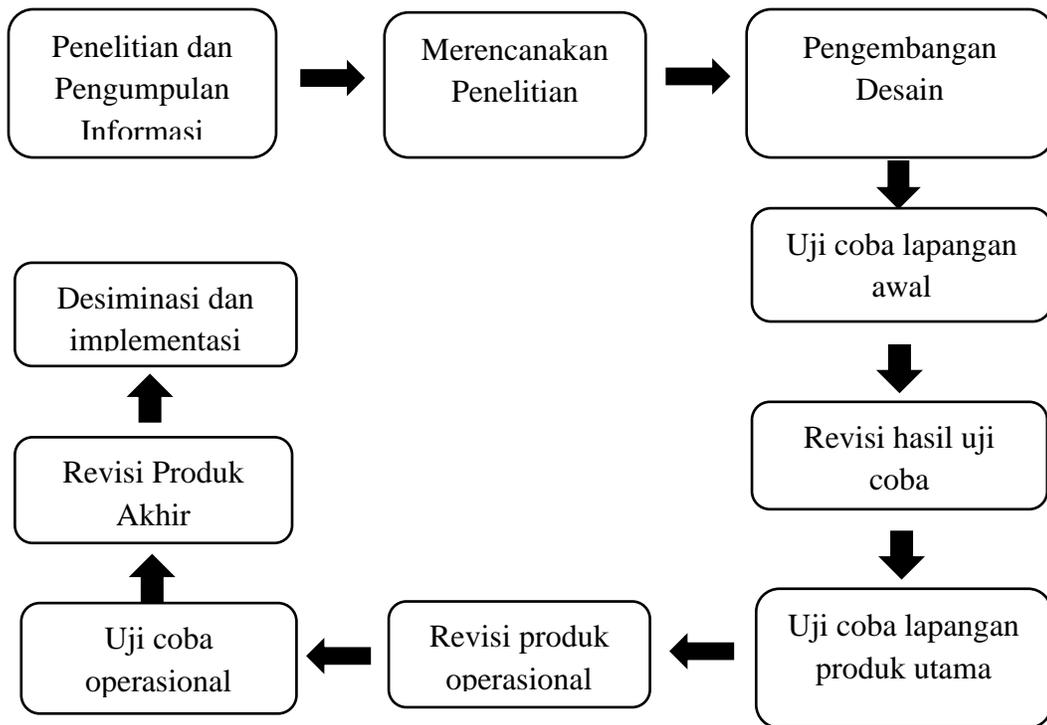
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Uma sekaran dikutip di (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana suatu teori dikaitkan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai persoalan penting.

Pada kelas IX di SMP N 1 Bantarsari proses layanan masih berlangsung seperti biasa tanpa menggunakan media yang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa kurang fokus dan sulit memahami materi yang diajarkan. Kurangnya penggunaan media oleh guru bimbingan dan konseling dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Pada proses pencapaian tujuan layanan yang telah ditetapkan, guru bimbingan dan konseling harus mampu mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan belajar semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan media yang menarik. Guru bimbingan dan konseling sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang beragam dan inovatif.

Berdasarkan adanya beberapa faktor internal dan eksternal yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar yang ada dalam siswa, peneliti mencari solusi melalui pengembangan media audio visual. Peneliti pun memilih media audio visual berbasis *Canva* sebagai alternatif untuk menciptakan pelaksanaan bimbingan menjadi menyenangkan dan menimbulkan gairah belajar siswa. Berikut dapat digambarkan alur kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar 2. 18 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis *Canva* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut :

Ha : Media audio visual berbasis *Canva* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari.

Ho : Media audio visual berbasis *Canva* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari.