

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai "usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik," yang diberi imbuhan "pe-" di awal dan "-an" di akhir, sehingga memiliki arti sebagai suatu metode, cara, atau tindakan untuk membimbing. Selain itu, pengajaran dapat diartikan sebagai cara untuk mengubah etika dan perilaku individu atau kelompok sosial, dengan tujuan membangun kemandirian dan mencapai kedewasaan melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Ujud et al., 2023). Pendidikan sering dianggap sebagai investasi yang bermanfaat bagi seluruh masyarakat, bukan hanya untuk individu tertentu. Pendidikan yang berkualitas tinggi dapat meningkatkan produktivitas, menurunkan ambang batas kegagalan, dan mendorong inovasi. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter positif, prinsip-prinsip moral, dan kerja sama tim yang efektif.

Sejarah pendidikan menjelaskan bagaimana konsep dan praktik pendidikan telah berkembang secara signifikan sepanjang waktu. Berbeda dengan sistem pendidikan tradisional yang menekankan pada pengajaran dan pembelajaran, pendidikan modern semakin menekankan pada pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan kerja sama tim. Tujuan pendidikan adalah untuk memaksimalkan potensi setiap orang melalui proses belajar. Proses ini melibatkan pendidikan formal dan nonformal dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu. Pendidikan tidak hanya melibatkan lingkungan sekolah, tetapi juga melibatkan kehidupan sehari-hari, interaksi sosial, dan akses terhadap informasi. Dalam

lingkungan yang semakin kompleks dan dinamis, pendidikan memainkan peran penting dalam memberdayakan individu untuk menghadapi tantangan secara langsung dan berkontribusi pada perkembangan masyarakat.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah lanskap pendidikan dengan memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel dan individual. Pada masa sekarang, pendidikan memiliki beberapa tantangan, seperti masalah aksesibilitas, kualitas pendidikan yang masih di bawah standar, dan penyelarasan kurikulum dengan tuntutan dunia kerja. Selain itu, kemajuan teknologi juga memunculkan tantangan baru, seperti literasi digital dan pembelajaran daring. Terutama di bidang pendidikan yang berperan sebagai fondasi utama dalam membangun sebuah bangsa, kini terus mengalami transformasi seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap transformasi ini adalah kemajuan teknologi. Globalisasi telah mendorong terjadinya perubahan dalam sistem pendidikan, dari metode pembelajaran tatap muka yang tradisional menuju bentuk pendidikan yang lebih terbuka (Lathifah, 2022). Teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan cara siswa belajar. Dengan teknologi, pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas, namun dapat dilakukan dengan cara yang akurat dan komprehensif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan diyakini dapat meningkatkan kualitas pengajaran, membuat proses belajar lebih menarik, dan memberikan hasil yang siap menghadapi tantangan era digital.

Menurut Yuberti (2016), (dalam buku Wicaksana & Rachman, 2018) teknologi pendidikan merupakan mekanisme yang terus berkembang dan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Teknologi ini digunakan untuk menyesuaikan serta mengevaluasi berbagai metode dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berlandaskan pada ilmu psikologi modern, sosiologi, teknik, teori administrasi, serta ilmu sosial dan fisika. Tujuan utama penerapan teknologi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi pembelajaran dan merancang metode baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus mendorong reformasi sistem pendidikan. Selain itu, teknologi pendidikan tidak hanya berperan dalam ruang kelas, tetapi juga

dalam lingkungan sekolah, administrasi pendidikan, serta sebagai sumber referensi pembelajaran.

Teknologi telah muncul sebagai aspek penting dalam kehidupan manusia modern. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (dalam jurnal Akbar & Noviani, 2019) menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran krusial, khususnya di sektor pendidikan, salah satu bentuk penerapannya adalah penggunaan multimedia dan media Internet sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi juga katalisator perubahan yang mendorong inovasi dan kreativitas. Dalam konteks pendidikan, teknologi telah memberikan sejumlah manfaat, seperti meningkatkan sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan memudahkan akses terhadap pengetahuan. (dalam jurnal Ardana et al., 2022) Arsyad (2019) menyatakan bahwa guru pada era modern dituntut untuk menguasai teknologi dan meningkatkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Dengan tersedianya perangkat teknologi di sekolah, guru diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, Mila dkk. (2021) menekankan bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam bidang pendidikan. Kemunculan berbagai perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta aplikasi-aplikasi pendidikan yang inovatif, telah menciptakan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional, media pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang lebih tinggi. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi telah menghasilkan beberapa alat desain grafis yang semakin mudah digunakan. Salah satu contohnya adalah *Canva*, sebuah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk dengan cepat dan mudah membuat berbagai elemen desain, mulai dari presentasi, poster bahkan juga

logo. *Canva* menyediakan berbagai template yang mudah digunakan, sehingga pengguna tidak perlu memulai dari awal. Selain itu, *Canva* juga menawarkan berbagai alat kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi saat membuat desain. Dalam konteks pendidikan, *Canva* dapat menjadi alat yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek. Karena kemudahan penggunaan dan fungsinya, *Canva* telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan pelajar dan orang dewasa. *Canva* tidak hanya berguna untuk membuat poster atau presentasi yang menarik secara visual, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pendidikan desain. Menurut Pelangi (2020), *Canva* merupakan aplikasi desain daring yang menyediakan berbagai fitur menarik, seperti pembuatan presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, dan resume. Aplikasi ini mudah digunakan, dapat diakses oleh berbagai kalangan, dan tersedia secara online. Dengan adanya *Canva*, pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, sementara siswa dapat menggunakannya untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu, visualisasi yang dihasilkan melalui *Canva* berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa (Widiasworo, 2016).

Sehubungan dengan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran, Menurut Depdikbud (1992:79), penggunaan media dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media juga dapat mengurangi verbalisme, merangsang pola pikir yang lebih terstruktur dan sistematis, serta membantu siswa dalam membangun pemahaman dan mengembangkan nilai-nilai dalam diri mereka (Andriani et al., 2024). Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang mereka pelajari. Mereka yang memiliki minat dalam suatu pelajaran cenderung lebih aktif mencari tahu, lebih mudah memahami, dan lebih bersemangat untuk belajar. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk mencapai tujuan akademik mereka. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal termasuk minat bawaan, sikap terhadap mata pelajaran, motivasi intrinsik, dan tingkat kepercayaan diri.

Faktor eksternal termasuk lingkungan kelas, metode pembelajaran yang digunakan, dan interaksi sosial dengan teman sebaya dan pendidik. Minat belajar merupakan salah satu komponen penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, mendorong siswa untuk lebih sering belajar.

Dalam ranah pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu platform yang semakin banyak digunakan adalah *Canva*, yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Meskipun *Canva* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, penggunaannya sebagai media pembelajaran di sekolah kejuruan, khususnya dalam mata pelajaran Desain, masih belum banyak diteliti secara mendalam. Seperti halnya di SMKN 3 Kuningan, metode pembelajaran desain masih cenderung bersifat konvensional yang menggunakan aplikasi yang ada di PC seperti *CorelDraw* dan *Photoshop*. Dengan keluhan siswa bahwa desain itu sulit, desain itu ribet. Pernyataan tersebut bisa kita bantah dengan adanya media *Canva* ini, karena di *Canva* menyediakan berbagai fitur yang akan sangat membantu dalam pembuatan poster ataupun pamflet. Kurangnya kesenjangan terhadap akses ke perangkat digital, itu yang menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dengan materi desain. Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Canva* ini bisa memudahkan siswa dalam belajar, terutama di mata pelajaran desain. Dan juga untuk sekolah kejuruan terutama untuk jurusan DKV ini nanti akan dihadapkan dengan Program Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di perusahaan-perusahaan, dan sebagian besar perusahaan itu ingin minta dibuatkan desain poster atau pamflet dengan bagus tapi harus cepat. Jadi, siswa/i juga harus banyak memahami terkait dengan penggunaan aplikasi *Canva* ini. Dengan banyak template dan berbagai fitur yang akan mendukung dalam pembuatan desain, maka *Canva* adalah media pembelajaran interaktif yang sangat

berpengaruh terhadap mata pelajaran desain ini. Karena dengan media *Canva*, siswa tidak hanya belajar di sekolah, melainkan bisa belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan media *Canva*.

Meskipun beberapa penelitian telah membahas efektivitas media digital dalam pembelajaran, studi yang secara spesifik meneliti pengaruh *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain di sekolah kejuruan masih terbatas. Untuk menjembatani kesenjangan ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait efektivitas media pembelajaran digital dalam pendidikan kejuruan, sekaligus menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini akan diuji melalui metode desain kuasi-eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran akan diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan *Canva*, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode konvensional. Yang akan dinilai adalah sebelum dan sesudah perlakuan serta minat belajar siswa, ini akan dinilai untuk menentukan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menjadi terdorong guna melaksanakan penelitian mengenai pembelajaran desain dengan menggunakan *Canva*. Diharapkan media pembelajaran *Canva* yang digunakan pada mata pelajaran desain khususnya dapat berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar, melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menggunakan *Canva*?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan *Canva*?

3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan *Canva* dan yang tidak menggunakan *Canva*?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*.
2. Mengetahui tingkat minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*.
3. Menganalisis perbedaan signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan *Canva* dan yang tidak menggunakan *Canva*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berperan dalam memperkaya wawasan akademik di bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Studi ini memperkuat teori mengenai efektivitas media pembelajaran digital, seperti *Canva*, dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga menyajikan bukti empiris yang mendukung teori pembelajaran konstruktivis, yang menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan teknologi.

Sebagai rujukan akademik, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi studi lanjutan yang ingin mengeksplorasi pemanfaatan *Canva* dalam berbagai mata pelajaran atau konteks pembelajaran lainnya. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih inovatif dan dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu. Serta penelitian ini turut mendukung peningkatan literasi teknologi pendidikan dengan menyoroti peran aplikasi digital dalam pembelajaran. Dengan menunjukkan bagaimana *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, studi ini menjadi pijakan bagi pengembangan strategi pembelajaran kreatif berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak nyata yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, di antaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru dapat menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan praktis untuk menyampaikan materi desain. Hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual yang inovatif. Contoh Implementasi: Guru dapat memanfaatkan *Canva* untuk merancang modul interaktif, infografis, atau latihan desain yang relevan dengan kebutuhan profesional di masa depan.
- 2) Mendorong Kreativitas dalam Proses Mengajar Penelitian ini memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi digital, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan Minat Belajar *Canva* membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui penyampaian materi yang visual dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari desain. Contoh Implementasi: Siswa dapat diberikan tugas membuat proyek desain grafis menggunakan *Canva* yang sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga mereka lebih antusias untuk berkreasi.
- 2) Mengasah Kreativitas dan Keterampilan Digital Melalui penggunaan *Canva*, siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas sekaligus keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern.

c. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

- 1) Memaksimalkan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Penelitian ini memberikan rekomendasi agar sekolah dapat

mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti *Canva* ke dalam kurikulum, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman. Contoh Implementasi: Sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan *Canva* dalam menyusun bahan ajar, sehingga mendukung pembelajaran yang inovatif.

- 2) Meningkatkan Reputasi Sekolah Penggunaan media pembelajaran modern seperti *Canva* dapat memperkuat citra sekolah sebagai institusi yang mendukung kreativitas siswa dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pendidikan.

d. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Pengembangan ilmu pengetahuan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran.
- 2) Basis untuk penelitian lebih lanjut: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, misalnya dengan melibatkan populasi yang lebih besar atau membandingkan *Canva* dengan platform desain lainnya.
- 3) Pengembangan model pembelajaran: Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.