

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat termasuk dalam perkembangan teknologi. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTK) saat ini sangat mendorong para pendidik dan anak didik untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran yang aktif. Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, anak akan lebih memiliki rasa keinginan untuk belajar yang sangat tinggi, mendorong anak untuk mau mengikuti perintah guru, berbicara, dan berimajinasi yang tinggi (Tafonao, 2018). Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Dr. H. Rusydi Ananda, MPd dkk (2017:3) mendefinisikan pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Upaya sadar sekolah yang mempersiapkan anak-anak buat secara cepat dan peka mengalami banyak sekali lingkungan sepanjang hidupnya. maka karena itu, peserta didik diajar menurut umurnya serta berdasarkan tingkat perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pelayanan bagi anak untuk usia 0-6 Tahun, yang mana usia tersebut sudah termasuk kedalam anak prasekolah. Sedangkan, pendidikan anak usia dini adalah bentuk usaha training yang difokuskan kepada anak berusia 0-6 tahun yang dilakukan melewati adanya rangsangan. Pendidikan cukup membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani dalam diri anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih

lanjut, hal tersebut sudah dinyatakan oleh UU tahun 2003 perihal sistem Pendidikan Nasional. Suatu lembaga pendidikan juga akan melaksanakan suatu pembelajaran yang mana hal tersebut membutuhkan media sebagai salah satu alat peraga. Minat belajar anak dapat meningkat pada penggunaan media pembelajaran digital yang maksimal sehingga hal tersebut bisa membuat anak menjadi bersemangat disaat pembelajaran berlangsung (Septy Nurfadhillah dkk, 2021). Berdasarkan dari lokasi tempat tinggal bisa dijadikan sebagai ruang untuk anak melakukan aktivitas belajar karena tidak hanya rumah saja yang bisa dijadikan tempat anak untuk belajar. Tetapi juga bergantung keinginan yang ditimbulkan dari dalam masing-masing anak tersebut. Ketika anak memiliki keinginan dari dalam dirinya untuk mengenal sekaligus mempelajari suatu pengetahuan yang baru diketahui anak. Maka anak akan memiliki rasa keinginan nya untuk mempelajari hal itu yang mana keinginan yang dimaksud yakni disebut sebagai minat (Kadarisma, 2019). Anak yang memiliki keinginan untuk mengetahui suatu hal baru yang belum dimengerti oleh anak disebut belajar.

Minat belajar perlu ditingkatkan melalui perlakuan bukti nyata ketika anak lebih menginginkan kegiatan yang baru, tetapi bisa juga di implementasikan melalui keikutsertaan dalam suatu kegiatan. minat belajar anak tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan stimulus yang dapat memicu minat. Minat belajar anak akan lebih tinggi jika menggunakan media yang dirasa lebih menarik dan menyenangkan bagi anak (Nasution dkk, 2020:815). Dengan begitu, anak bisa dikatakan bahwasanya anak bisa memiliki minat yang tinggi. Semakin tinggi minat belajar anak, maka semakin tinggi pula hasil belajar anak (Radyuli dkk, 2021:410). Salah satu yang mempengaruhi minat belajar pada anak adalah penggunaan media pembelajaran digital saat pembelajaran berlangsung didalam kelas (Ivon Mukkadamah, 2023:592).

Media memiliki arti bahasa latin yang berarti medium. Media pula berperan pada proses komunikasi. Oleh karena itu, media bisa dikatakan menjadi wahana atau indera bagi rakyat buat menyampaikan makna gagasannya. (May lita dkk, 2020) Hal ini dalam terminologi ilmu komunikasi merupakan pesan asal komunikator pada penerima pesan (komunikator). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital akan membentuk pembelajaran lebih kreatif serta sangat ekonomis dan cukup memudahkan anak dalam menerima pengetahuan baru, sehingga anak bisa mengikuti perkembangan zaman pada era 5.0. oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran digital menyampaikan akibat yang signifikan terhadap minat belajar anak kelompok belajar Taman Kanak-Kanak.

Media pembelajaran digital ialah suatu perangkat belajar wajib dipergunakan dengan baik oleh seseorang guru pada waktu mengajar pada masa sekarang ini menurut (Eem Kurniasi, 2019). Guru memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berjenis digital ini maka pembelajaran akan lebih menarik ketertarikan anak untuk memulai belajar mengajar dan praktis dipahami oleh anak. Penggunaan media pembelajaran digital sangat berpengaruh pada pembelajaran. Media pembelajaran membantu buat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran pada para anak didik dengan cara sistematis, menarik tidak membentuk bosan anak didik sekaligus mudah dipahami serta dimengerti oleh anak. Maka dari itu, pengertian dari media serta media pembelajaran itu sendiri yang mana hal tersebut dapat dijadikan acuan dalam beberapa pokok pembahasan yang dijadikan sebagian dasar pemahaman menjadi bentuk persiapan buat mempraktikkan penggunaan media tersebut hingga digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan hal tersebut sangat perlu diketahui maksud dan pengertiannya. Minat Belajar ialah adanya suatu dorongan yang diberikan pada anak agar nantinya dapat membantu pelaksanaan pembelajaran efektif

di suatu kelas, sehingga pengajar tersebut membuat rancangan aplikasi pembelajaran yang mana hal tersebut harus sinkron dengan suasana kelas dengan keadaan anak. Pembelajaran yang efektif sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik salah satunya guru menentukan buat membuat media pembelajaran tersebut dengan salah satu macamnya yaitu media pembelajaran berbasis digital.

Aji dan Setiyadi (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran mengintegrasikan tiga fungsi, yaitu: merangsang dan menumbuhkan minat mendalami materi yang disampaikan, menjadi perantara antara guru dan anak, dan menampilkan informasi yang dijelaskan oleh guru. Maka dari itu, pembuatan media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dan salah satu contoh dari terobosan teknologi di dalam bidang pendidikan yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik yaitu aplikasi *Canva*.

Pembuatan media pembelajaran digital sendiri bisa digunakan menggunakan salah satu program design yang dinamakan *canva*. *Canva* ini menjadi aplikasi yang paling mudah dan bisa digunakan oleh guru. Jika memang ada guru yang masih awam menggunakan *canva*, guru bisa membuat media pembelajaran digital ini dengan menggunakan *template* yang sudah ada di *canva*. *Template* ini sangat membantu penggunanya untuk membuat desain sesuai keinginan sendiri. Ketika dibandingkan dengan aplikasi desain grafis lain seperti *coreldraw*, guru akan sangat kesusahan menggunakannya. Dikarenakan di *coreldraw* tersebut penggunanya membuat desain baru dan mengeditnya sesuai dengan keinginan tanpa ada *template* yang langsung bisa di gunakan. Diantara 2 aplikasi tersebut, memang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam segi penggunaannya. Menurut (Miftaul Fadila, 2023) *Canva*

adalah salah satu alat untuk membuat suatu design dengan diakses secara *online* yang menyediakan fitur-fitur atau kegunaan nya untuk memudahkan banyak masyarakat menggunakannya. Sehingga, dengan *Canva* bisa membuat alat peraga pembelajaran yang menarik dan bisa juga untuk meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar di kelas. *Canva* juga menawarkan berbagai jenis keluaran fitur seperti pembuatan poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, *flashcard*, buku catatan, dan lembar kerja anak. Dengan adanya fitur tersebut dapat mendukung pembelajaran yang menarik kepada anak. Pembuatan nya pun sangat mudah dan bisa dipelajari oleh banyak orang secara otodidak.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaenol Fajri, di tahun 2021, tentang *Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso*. Menggunakan metode kualitatif, dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi *canva* membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media *canva* yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di TK Permata Hati Bangkalan. TK yang digunakan untuk penelitian yakni kelas A1 dan A2 dengan keseluruhan jumlah anak yang hadir disaat melakukan pra penelitian yakni 20 anak dari total keseluruhan anak yakni 30 anak. Pada sekolah ini ditemukan ada 15 dari 20 anak menunjukkan minat belajar yang masih kurang. Masalah ini terlihat saat dilakukannya observasi secara langsung dengan melihat anak tersebut ketika berada di dalam kelas dan saat di luar kelas, serta observasi lingkungan sekolah sekitar,

melakukan observasi terkait media pembelajaran yang dimiliki sekolah maupun media pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru tersebut, dan juga bertanya kepada guru kelas tersebut. Ada beberapa masalah yang ditemukan di sekolah tersebut seperti, masih adanya anak yang tidak fokus saat guru menjelaskan, masih adanya anak yang berlarian di dalam kelas disaat guru menjelaskan pembelajaran di hari itu juga, masih ada beberapa anak juga yang terlihat bosan disaat guru menjelaskan pelajaran, anak yang bosan ketika diperintahkan untuk mengerjakan tugas. Suasana kelas tersebut terjadi saat dilakukan observasi berlangsung. Menurut beberapa guru, anak yang melakukan hal tersebut juga memang setiap harinya melakukan hal begitu. Maka dari itu, dalam hal ini sudah dapat diketahui dari minimnya kefokusannya anak, berkurangnya minat belajar anak, pasif dalam keikutsertaan anak, kurang ketertarikan anak dalam pembelajaran. Kondisi tersebut diketahui saat pra penelitian dengan melakukan observasi sehingga dapat disebutkan ada beberapa hal masalah, pertama, menurunnya minat belajar anak dikarenakan anak bosan dengan suasana pembelajaran. Kedua, saat pembelajaran dimulai. Guru tidak menjelaskan secara jelas terkait materi pembelajaran dan anak diperintahkan untuk menulis ulang. Ketiga, penerapan gaya mengajar klasikal dimana penjelasan guru yang lebih banyak, dan berpaku kepada guru tanpa adanya media pembelajaran pendukung sehingga menyebabkan anak kurang paham terhadap materi ajar.

Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar anak adalah dengan terlebih dahulu meningkatkan partisipasi anak dalam belajar. Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi anak. Media pembelajaran yang diberikan peneliti yakni media pembelajaran berupa media pembelajaran digital berbasis *canva* yang berbentuk *slideshow* di dalamnya berisikan pembelajaran yang sesuai untuk hari itu. Media ini termasuk ke dalam jenis media

audio visual. Salah satu contoh media pembelajaran yang sudah disebutkan, hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak adalah penggunaan media pembelajaran digital. Kedua, dapat mengubah suasana belajar dengan variasi yang disukai anak. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik agar anak-anak mempunyai minat yang tinggi untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan materi tersebut. Dan Keempat, mengajarkan kepada anak-anak cara menggunakan media pembelajaran digital agar tidak bosan dengan materi pembelajaran sehari-hari.

Media pembelajaran digital berbasis *canva* cukup jarang dipilih dan digunakan oleh guru dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran digital yang dimana media ini dibuat langsung dari aplikasi *canva* yang bisa diimplementasikan untuk meningkatkan minat belajar anak. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penggalan data terkait penggunaan media pembelajaran digital yang dapat meningkat minat belajar anak di TK Permata Hati Bangkalan tersebut.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertera maka yang akan menjadi fokus penelitian yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *canva* terhadap minat belajar anak ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Canva* terhadap minat belajar anak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan agar hasil penelitian dapat bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan umumnya untuk pendidik anak usia dini khususnya untuk pendidik jenjang TK yang mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis *canva*, ketika pembelajaran berlangsung guna untuk meningkatkan minat belajar anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan sekaligus bisa juga digunakan sebagai referensi dalam pembuatan rancangan pembelajaran dan media pembelajaran berbentuk digital berbasis *Canva* yang menarik sehingga tidak membuat pembelajaran mudah membosankan anak didik dan dapat meningkatkan suasana belajar yang bervariasi.

2. Bagi anak didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar anak dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar tinggi disaat pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk mengetahui topik pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran digital, dapat meningkatkan

kemampuan mengajar, dapat mengetahui pembuatan rancangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital.

1.5 Batasan Penelitian

Agar bahasan penelitian yang disampaikan dapat terfokuskan dan tidak melebar ke ranah yang peneliti tidak inginkan, demikian peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini hanya meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran digital yang difokuskan pada penggunaan media pembelajaran secara digital terhadap minat belajar anak.
2. Minat belajar anak hanya terfokus pada pembelajaran di TK Permata Hati Bangkalan dengan kelompok belajar yang ada di TK tersebut.
3. Lokasi penelitian ini berada di TK Permata Hati Bangkalan.
4. Kelompok belajar yang diteliti hanya menggunakan anak yang ada di kelompok belajar kelas A di TK Permata Hati Bangkalan.

1.6 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran digital berbasis *Canva* terhadap minat belajar anak:

1. Media pembelajaran digital ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Pada penelitian ini media pembelajaran digital diperoleh dari modul ajar yang cocok dengan sub topik maka, media pembelajaran juga akan mengikuti dengan sesuai modul ajar.
2. Minat belajar adalah modal yang besar untuk keberhasilan dalam belajar, dikarenakan proses belajar mengajar akan mencapai keberhasilan dalam

sebuah proses tersebut apabila dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti minat anak dalam belajar, yang mana adanya motivasi baik secara internal maupun eksternal. Minat bisa datang dari luar maupun dari dalam diri. Pada penelitian ini minat belajar terhadap media pembelajaran digital diperoleh dari hasil observasi anak.

3. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter anak dan kepribadiannya.