

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Tamping & Sulaiman, 2024:51-62). Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada bagaimana peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan tersebut dapat terlihat dari perhatian, keaktifan, antusiasme, kemampuan memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran membutuhkan peran guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Riyadi, 2021:122-130).

Guru merupakan tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi atau materi pelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Guru dituntut mampu memilih metode, strategi, dan media

pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik sangat diperlukan karena dapat memengaruhi bagaimana siswa memberikan tanggapan dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. (Andreansyah et al., 2023:222-232).

Salah satu aspek yang penting diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah respon siswa. Sedangkan respon belajar menurut Sardiman (2007, pp. 57-62) adalah Respon siswa dapat dipahami sebagai tanggapan atau reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Respon tersebut dapat terlihat melalui perhatian siswa terhadap materi, keaktifan mengikuti pembelajaran, kesediaan menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, antusiasme dalam mengerjakan tugas, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, respon siswa tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami materi, tetapi juga menunjukkan bagaimana siswa memberikan tanggapan terhadap stimulus, metode, media, dan kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Siswa et al., 2023:57-67).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi di era

digital. Melalui pembelajaran TIK, siswa diharapkan mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran TIK di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Soro et al., 2024:91-101).

Rendahnya respon siswa dalam pembelajaran dapat terlihat dari kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, siswa yang cenderung pasif, kurangnya keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan stimulus dan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menciptakan kondisi tersebut.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Menurut Mariyah et al. (2021, pp.110-121),

guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media digital yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta respon belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang telah mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran (Riyadi, 2021:161-170). Sekolah menyediakan berbagai fasilitas pendukung yang memungkinkan guru memanfaatkan media digital dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini menjadi peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran TIK yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi.

Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, poster, infografis, video sederhana, dan berbagai media visual lainnya dengan tampilan yang menarik serta mudah digunakan (Rezky et al., 2024:311-318). Dalam pembelajaran TIK, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, Canva juga dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kreatif yang

mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (1996, pp. 267-271), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Canva sebagai media interaktif memiliki kemampuan untuk menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan desain visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Penggunaan Canva juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Melalui Canva, siswa dapat mengeksplorasi berbagai ide, mengembangkan kreativitas, serta menghasilkan karya sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran TIK. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri dan respon siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu, pembelajaran TIK

telah memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Namun, penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan respon belajar siswa masih perlu dioptimalkan. Sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya perhatian dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar respon belajar mereka dapat meningkat.

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Oleh karena itu, penerapan media interaktif Canva dipandang relevan untuk diteliti karena media ini memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta merespon siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih kreatif dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu.

Berbagai penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan

respon belajar siswa. Penelitian Rahmawati (2021, p. 73) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan respon belajar siswa. Penelitian Pratiwi (2022, pp. 1-5) menemukan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Putri dan Wibowo (2020, pp. 84-91) menjelaskan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta respon intrinsik siswa dalam belajar.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran TIK memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan respon belajar siswa. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan gambar, ikon, warna, ilustrasi, serta desain visual yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari sekaligus merasa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Aktivitas belajar yang didukung oleh media visual memungkinkan siswa lebih fokus, berani bertanya,

aktif menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Penerapan Media Interaktif Canva oleh Guru pada Pembelajaran TIK dan Respons Siswa Kelas III di SD Islam Al Azhar 51 diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan Canva tidak hanya membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan inovatif, tetapi juga mampu meningkatkan respon, perhatian, serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, Canva dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al Azhar 51?

2. Bagaimana respons siswa kelas III terhadap penerapan media interaktif Canva pada pembelajaran TIK di SD Islam Al Azhar 51?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al Azhar 51?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan respons siswa kelas III terhadap penerapan media interaktif Canva pada pembelajaran TIK di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al Azhar 51

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya bagi penulis maupun pembaca, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan kajian

teori di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK dan respons siswa. Temuan penelitian ini tidak hanya berpotensi menambah wawasan mengenai penerapan Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat memperkaya literatur mengenai integrasi teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan respons siswa, dengan menunjukkan bagaimana media digital dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga memberikan dukungan empiris terhadap teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Melalui pemanfaatan Canva, siswa dapat membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar, mengeksplorasi berbagai elemen visual, serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif maupun kolaboratif.

Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah, tetapi juga memperkaya landasan teoretis yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi, kreativitas, keterlibatan siswa, dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi guru mengenai penerapan media interaktif Canva dalam pembelajaran TIK. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru mengetahui respons siswa terhadap penggunaan Canva sehingga guru dapat melakukan perbaikan dan pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan

Canva dapat membantu siswa memperoleh materi pembelajaran melalui tampilan visual yang lebih mudah dipahami serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mendukung guru dalam memanfaatkan media digital dan interaktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti mengenai penerapan media pembelajaran digital, khususnya media interaktif Canva, dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan pengalaman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian kualitatif di bidang pendidikan.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah berikut ini bertujuan untuk memastikan pembaca memiliki pemahaman atau perspektif yang sama mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk mencegah kesalahpahaman antara pembaca dan peneliti, berikut adalah beberapa definisi dari istilah-istilah tersebut:

### **1. Penerapan**

Penerapan dalam penelitian ini adalah proses penggunaan atau pelaksanaan suatu media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan pembelajaran TIK. Penerapan yang dimaksud meliputi kegiatan guru dalam merencanakan, menyiapkan, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran Canva selama proses pembelajaran berlangsung.

### **2. Guru**

Guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pendidikan. Dalam penelitian ini, guru yang dimaksud adalah guru yang melaksanakan pembelajaran TIK di kelas III SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu dan menggunakan media interaktif Canva dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai perencana, pelaksana, fasilitator, serta evaluator

dalam penggunaan media Canva selama pembelajaran TIK berlangsung.

### 3. Media Interaktif Canva

Canva adalah platform desain grafis digital yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur interaktif untuk membuat konten pembelajaran yang menarik. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (1996), media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan sumber belajar.

Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran TIK.

### 4. Respon Siswa

Respon siswa adalah tanggapan atau reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, termasuk terhadap penggunaan media pembelajaran Canva. Respon siswa dapat terlihat melalui perhatian, keaktifan, antusiasme, kemampuan memberikan tanggapan, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, respon siswa dimaknai sebagai tanggapan dan keterlibatan siswa kelas III SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu selama mengikuti

pembelajaran TIK yang menggunakan media interaktif Canva. Respon tersebut dapat dilihat dari beberapa bentuk perilaku siswa, seperti memperhatikan materi yang disampaikan, memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mengikuti kegiatan yang diberikan guru, mengerjakan tugas, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 5. Pembelajaran TIK

Pembelajaran TIK merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dalam memahami serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan bertanggung jawab. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran TIK difokuskan pada pemanfaatan media interaktif Canva sebagai sarana pembelajaran digital yang membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan Canva dalam pembelajaran TIK diharapkan dapat meningkatkan respon belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa mengenal dan memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif.

6. Siswa Kelas III SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu

Siswa kelas III adalah peserta didik yang duduk di tingkat sekolah dasar pada tahun ajaran 2025/2026 di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu dan menjadi subjek dalam penelitian ini.

