

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan alat dan platform digital dalam proses belajar mengajar tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mengubah cara siswa dan guru berinteraksi. Teknologi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, di mana siswa dapat belajar dari berbagai sumber dan media yang berbeda.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2021), sekitar 70% sekolah di Indonesia telah mulai menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, meskipun tantangan dalam implementasinya masih ada. Namun, meskipun teknologi telah memberikan banyak kemudahan, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tetap signifikan. Salah satu isu utama adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Data dari Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan menunjukkan bahwa hanya 45% siswa merasa termotivasi untuk belajar PAI, jauh di bawah rata-rata motivasi belajar mata pelajaran lainnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Rendahnya motivasi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya variasi dalam media pengajaran yang digunakan oleh guru.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pencapaian akademik. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang membuat siswa aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh apabila kebutuhan psikologis siswa terpenuhi, yaitu kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan memiliki hasil akademik yang lebih baik (Schunk dkk., 2014).

Dalam praktiknya, pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif berpotensi menurunkan minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Fitriyah dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah secara signifikan. Penelitian oleh Rahmawati (2021) juga menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan media konvensional memiliki tingkat motivasi yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi siswa.

Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media animasi berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat animasi dan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Media animasi yang dikembangkan melalui Canva menggabungkan unsur visual, teks, dan audio secara terpadu sesuai dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009). Prinsip ini menegaskan bahwa penyajian informasi secara multimodal melalui saluran visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Canva sebagai platform desain grafis memungkinkan guru untuk membuat konten visual menarik yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam PAI dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan hasil yang positif terkait penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Nurhidayah (2019) menemukan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media animasi berbasis Canva juga sejalan dengan teori motivasi belajar SDT (Deci & Ryan, 2000) karena memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar, meningkatkan rasa kompetensi melalui visualisasi konsep yang lebih jelas, serta memperkuat keterhubungan sosial melalui aktivitas kolaboratif dalam pembuatan atau penggunaan media animasi. Penelitian Rahman dkk. (2025) membuktikan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan Ibu Yani Sri Mulyani, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Karya Budi Cileunyi, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar sebagian besar siswa kelas X masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi tersebut ditunjukkan oleh beberapa indikator, seperti kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, rendahnya minat untuk bertanya atau menanggapi pertanyaan guru, hasil tugas yang kurang optimal, serta sikap acuh tak acuh saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya

motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa masa kini. Ibu Yani mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran PAI masih didominasi oleh media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Hal ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Situasi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media animasi berbasis Canva. Media ini dinilai lebih menarik secara visual, mudah diakses, serta mampu menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih efektif dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan disusun dalam karya tulis ilmiah tentang "**Penggunaan Media Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 10 SMA Karya Budi Cileunyi**". Penelitian ini merupakan langkah awal untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut serta memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan Media Animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penggunaan media animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa yang menggunakan media animasi berbasis Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

D. Manfaat Penelitian

Ada dua jenis manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis. Manfaat praktis adalah bahwa penelitian akan membantu orang-orang yang membutuhkannya untuk meningkatkan kinerja, terutama sekolah, siswa, guru, dan peneliti berikutnya. Manfaat teoritis adalah bahwa temuan penelitian akan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang subjek penelitian, yang akan bermanfaat bagi peneliti berikutnya.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran PAI berbasis teknologi, khususnya terkait penggunaan media animasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan agama dan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- 2) Mempermudah pemahaman materi PAI dengan visualisasi konsep yang jelas dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Membantu guru dalam menyajikan materi PAI secara menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAI melalui pemanfaatan teknologi digital.
- 2) Mendorong sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Khusnul Diahtratri (2020), media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dari guru kepada peserta didik secara terencana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Trisiana (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

Lebih lanjut, media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis, mulai dari media cetak, audio, visual, hingga media berbasis teknologi digital. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran semakin berkembang dengan hadirnya media animasi yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Munir (2012) menjelaskan bahwa media animasi merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan gambar bergerak yang disusun secara sistematis sehingga tampak hidup dan mampu menjelaskan konsep yang rumit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Rahmayanti (2016) menambahkan bahwa media animasi pembelajaran adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio, sehingga memberikan kesan hidup dan mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Dari perspektif peneliti, media animasi tidak hanya sebagai alat visual, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan media animasi, Canva menjadi salah satu platform yang sangat populer dan mudah digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, fitur animasi, dan elemen visual yang dapat digunakan tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Asnawati & Sutiah, 2023). Dengan

Canva, guru dapat membuat media animasi pembelajaran berupa video yang menggabungkan gambar bergerak, teks, suara, dan transisi visual sehingga materi dapat disajikan secara dinamis dan menarik (Jurnal Wahana, 2023). Media animasi Canva ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini karena dapat meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan penyampaian materi yang kompleks.

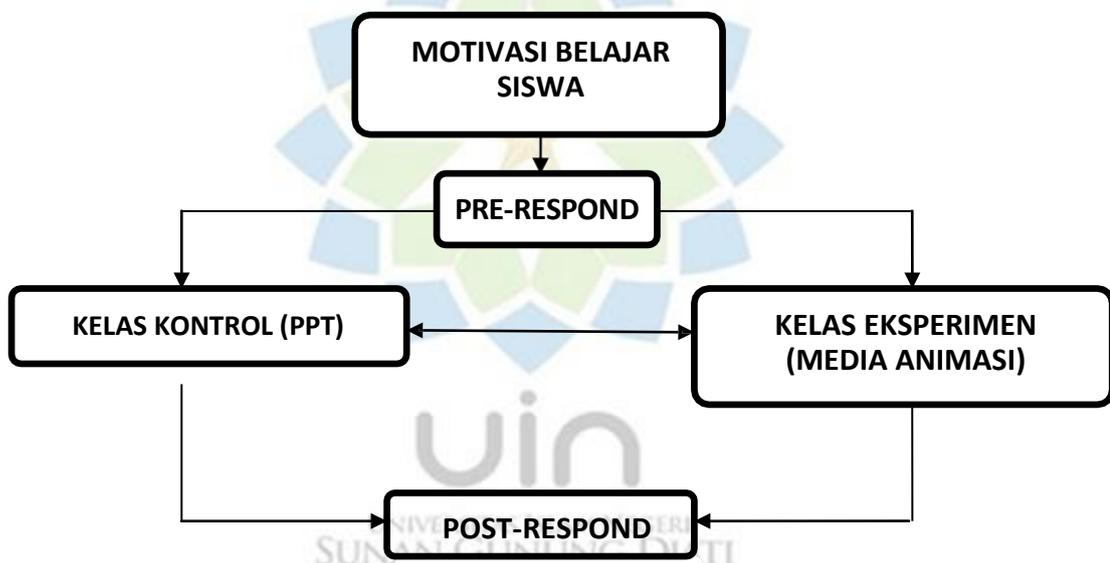
Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2011) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan yang menimbulkan semangat dan keinginan untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan. Indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2011) meliputi minat terhadap materi pelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta kesadaran akan tujuan belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media animasi Canva, diyakini dapat merangsang indikator-indikator tersebut sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran juga didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat. Andi Asari (2020) menjelaskan bahwa TIK berperan penting dalam penyimpanan, pengambilan, manipulasi, dan penyebaran informasi digital yang dapat mendukung pembelajaran berbasis inkuiri dan pengalaman langsung. Teknologi media seperti komputer, proyektor, video, dan aplikasi desain grafis seperti Canva memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip kurikulum Merdeka yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa (Jurnal Bahusacca, 2023).

Kesimpulannya, media pembelajaran, khususnya media animasi yang dikembangkan melalui platform Canva, merupakan inovasi yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran masa kini. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi yang kompleks secara visual dan audio, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui daya tarik dan interaktivitas yang tinggi. Dengan demikian, pemanfaatan media animasi Canva diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar

siswa secara optimal. Peneliti mengajukan kerangka berpikir bahwa penggunaan media animasi berbasis Canva diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Media animasi yang interaktif dan menarik akan meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan. Motivasi belajar yang meningkat akan berdampak positif pada proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian kuasi eksperimen ini akan menguji penggunaan media animasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran PAI-BP.

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiono, 2009). Hipotesis dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh antar variabel. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antar variabel atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Adapun hipotesis yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Penggunaan media animasi berbasis Canva diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi.

Hipotesis ini akan diuji melalui pendekatan kuasi-eksperimen dengan analisis statistik inferensial untuk menentukan apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media animasi berbasis Canva dan kelompok siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang menyelidiki subjek yang relevan dengan penelitian saat ini. Peneliti menggunakan penelitian terdahulu untuk memastikan bahwa topik yang dibahas belum pernah diteliti sebelumnya, menghindari kesamaan dengan penulis lain, dan mendapatkan informasi tambahan tentang penelitian. Peneliti melakukan pemeriksaan kepustakaan untuk mendapatkan referensi dalam melakukan penelitian ini. Setelah melakukan pemeriksaan, ditemukan bahwa belum ada tulisan yang membahas judul penelitian ini, tetapi beberapa tulisan penelitian mendukung penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. **Abidin (2022)**, *“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SDN 101766 Bandar Setia”* (Skripsi). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI dan tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Abidin fokus pada hasil belajar di jenjang SD dan menggunakan media video animasi secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa SMA dengan media animasi berbasis Canva secara khusus.
2. **Safitri (2024)**, *“Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran PAI di Era Digital”* (Skripsi). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI, dan hasilnya menunjukkan bahwa Canva mampu menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif di era digital. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama

menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada pendekatan metode; penelitian Safitri bersifat deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen untuk melihat pengaruh secara langsung terhadap motivasi belajar siswa.

3. **Muhammad Zainuddin Zidan (2023), “Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur” (Skripsi).** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex-post facto, penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi (18,09) dibandingkan kelas kontrol (15,85). Siswa juga menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan media Canva karena dinilai mampu meningkatkan semangat belajar, konsentrasi, dan mengurangi kebosanan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penggunaan media Canva dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI. Perbedaannya, penelitian Zidan dilakukan di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA di Indonesia dengan desain kuasi-eksperimen.
4. **Dyah Ayu Anggraeni (2023), “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 01 Karangpucung” (Skripsi).** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan partisipasi, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar. Siswa juga menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran, sementara guru merasa terbantu dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran PAI dan menyoroti dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Perbedaannya, penelitian Anggraeni berfokus pada jenjang SMP dan

menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada jenjang SMA dan menggunakan metode kuantitatif kuasi-eksperimen.

5. **Fitriyah dkk. (2024)**, *“Efektivitas Media Animasi Interaktif Berbasis Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI”* (Jurnal). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media animasi interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MI secara signifikan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas efektivitas media animasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti; penelitian ini dilakukan pada jenjang MI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada siswa SMA, yang tentu memiliki karakteristik dan tantangan belajar yang berbeda.
6. **As-Salafy, Hidayat, & Nulhakim (2024)**, *“Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Keagamaan melalui Canva”* (Jurnal). Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media pembelajaran keagamaan berbasis Canva dan menunjukkan hasil bahwa produk media tersebut efektif dalam menarik minat belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran PAI dan berorientasi pada peningkatan kualitas belajar. Perbedaannya, penelitian ini lebih fokus pada proses pengembangan media, sedangkan penelitian ini menekankan pada pengaruh media tersebut terhadap motivasi belajar.