

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di era digital ini atau di abad ke – 21 ini sangat menuntut adanya inovasi, kreatifitas, dan transformasi guru dalam menggunakan metode pengajaran tidak lagi menggunakan metode yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*), melainkan harus berpusat pada siswa (*Student Centered*) yang mana dalam konteks ini menurut Risana et al., (2025) siswa harus berperan secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, mencari berbagai sumber informasi, dan membangun pemahaman melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi. Hal tersebut akan sejalan dengan tuntutan kurikulum yang sedang dipakai sekarang yaitu, Kurikulum Merdeka dimana kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang menggunakan metode pengajaran berpusat pada siswa dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media penunjang keberhasilan dari suatu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas.

Siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas IV sedang berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang dikemukakan oleh Jean Piaget, dimana siswa kelas IV ini sangat memerlukan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Pada usia ini, siswa kelas IV akan mulai mengembangkan kemampuan berpikir secara logis akan tetapi, siswa juga masih memerlukan media pembelajaran yang memuat visualisasi dan pengalaman konkret untuk memahami bagaimana konsep – konsep abstrak dalam suatu

pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan menjadi faktor penting dalam mendukung keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Praktiknya sekolah dasar masih banyak ditemukan pembelajaran di kelas IV yang menggunakan metode konvensional dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif, variatif, dan cenderung monoton. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gusti et al., (2024) di SD Inpres 2 Nambaru yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang masih mengandalkan cara yang tradisional monoton, dan media konvensional akan menyebabkan siswa kelas IV kurang termotivasi dalam mengikuti suatu pembelajaran di kelas. Suatu pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas dan terpaku pada buku pegangan guru maupun siswa, dan papan tulis akan menjadikan siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Kondisi ini dapat berpotensi memicu rasa jenuh, dan bosan, menurunkan minat belajar siswa, pemahaman siswa, serta menimbulkan suasana belajar yang monoton, kurang tertib, dan membuat siswa terlihat asyik dengan kegiatan masing – masing (Prasinto, 2022).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Sirapan 01, ditemukan bahwa guru kelas IV telah mulai memanfaatkan media digital *Canva* interaktif dalam proses pembelajaran dan dipadukan dengan pendekatan *deep learning* sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan media dan pendekatan tersebut menunjukkan adanya perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru menjadi lebih

melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih tertarik ketika mengikuti materi yang disajikan melalui media visual interaktif. Selain itu, guru juga mulai membiasakan siswa untuk melakukan eksplorasi, berdiskusi, dan memahami materi secara lebih mendalam sesuai dengan karakteristik pendekatan *deep learning*.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya fenomena pembelajaran yang menarik untuk dianalisis lebih lanjut, khususnya terkait bagaimana proses penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Walaupun pihak sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas teknologi berupa proyektor, laptop, *chromebook*, dan akses internet, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terus dikembangkan agar dapat digunakan secara optimal. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang mulai diterapkan guru adalah penggunaan media digital *Canva* interaktif sebagai media pendukung pembelajaran di kelas IV.

Selain itu, dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru mulai menggunakan pendekatan *deep learning* dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, sadar, dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini menjadi menarik untuk dikaji karena masih tergolong baru dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh sebab itu, penting untuk menganalisis bagaimana pendekatan *deep learning* diterapkan dalam proses pembelajaran dengan bantuan media digital *Canva* interaktif serta bagaimana kaitannya dengan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik dinyatakan dalam skor atau nilai hal tersebut merupakan prinsip penilaian menurut Kemendikbud Nomor 66 tahun 2013. (Parmiti et al., 2023). Motivasi belajar merupakan faktor daya penggerak dalam diri siswa itu sendiri yang akan menimbulkan suatu kegiatan belajar, dan memberikan acuan pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirancang bisa tercapai. Teori hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow juga menunjukkan bahwa motivasi belajar seorang siswa sangat dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan – kebutuhan dasar sehingga siswa dapat mencapai pengembangan potensi diri secara optimal dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar yang tinggi akan mendukung siswa untuk lebih bisa berpartisipasi secara aktif, tekun, dan semangat dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar yang rendah akan menghambat proses pembelajaran dan akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa yang kurang maksimal oleh sebab itu, sangat diperlukan suatu cara yang efektif untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, cara tersebut adalah melalui penggunaan pendekatan belajar yang tepat dan kombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta menarik. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan penggunaan media digital contohnya seperti, menggunakan platform desain grafis *Canva* interaktif yang dapat diakses dengan mudah, dan praktis, serta memungkinkan bagi guru untuk membuat materi pembelajaran, maupun media pembelajaran yang lebih menarik

secara visual dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan desain yang interaktif (Istianah et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran digital mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan, dimana hal ini dipertegas oleh Di et al., (2024) yang menyebut bahwa penggunaan media digital diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif. *Canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020).

Canva Education merupakan platform desain grafis berbasis web yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dengan menyediakan ribuan template gratis yang dapat diakses dengan mudah. Platform ini dilengkapi fitur-fitur interaktif yang mendukung pembelajaran aktif, seperti *polls*, *quizzes*, animasi, video, dan *voice over* sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik secara visual. Keunggulan *Canva* dalam pembelajaran terletak pada kemudahan penggunaannya melalui sistem *drag and drop* yang intuitif, kemampuan kolaborasi secara real-time, serta integrasinya dengan berbagai platform pembelajaran seperti *Google Classroom* dan *Microsoft Teams*. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, *Canva* juga dapat digunakan guru sebagai sarana untuk membagikan materi, tugas, dan memonitor aktivitas belajar siswa.

Platform ini juga sudah mempunyai sertifikasi FERPA, COPPA, dan GDPR compliant untuk menjamin perlindungan data & privasi siswa. Fitur

terbaru yang telah diluncurkan oleh *Canva* adalah *Canva Code 2.0* dimana fitur ini akan memungkinkan siswa untuk merancang dan mempublikasikan *website* interaktif buatan mereka sendiri, mengintegrasikan kreativitas dan inovatif dengan pembelajaran coding, hal tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran di abad ke- 21 ini yang menekankan pada pengembangan literasi digital dan *computational thinking*. *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran saja melainkan juga bisa sebagai ruang kelas daring bagi guru yang mana guru dapat memberikan tugas, memonitor progress siswa, memberikan *feedback*, dan melakukan penilaian (Putra et al., 2022)

Integrasi pendekatan *deep learning* dengan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, *deep learning* bukan merupakan kurikulum baru, melainkan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemahaman konsep secara mendalam dan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Feriyanto & Anjariyah, (2024) dalam penelitiannya mengartikan pendekatan *deep learning* sebagai metode yang menitikberatkan terhadap pemahaman yang mendalam dan partisipasi secara aktif siswa dalam proses pembelajaran, dimana pendekatan *deep learning* ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara komprehensif melalui pengalaman siswa yang bermakna, perhatian siswa yang fokus, dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini dipertegas oleh pernyataan Adnyana, (2024) *Deep learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada pengalaman belajar siswa yang

lebih bermakna. Menurut Feriyanto dan Anjariyah (2024), pendekatan pembelajaran *deep learning* dapat tercapai dengan adanya tiga elemen utama yaitu, *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Ketiga pilar tersebut akan saling berkaitan dan membentuk suatu pembelajaran yang holistik. Sari et al., (2025) menegaskan bahwa konsep *deep learning* sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas mencakup *meaningful learning* yang membangun koneksi relevan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, *mindful learning* yang mendorong kesadaran penuh dan refleksi dalam proses belajar, serta *joyful learning* yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu mendukung keterlibatan, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prasasti, (2022) terkait pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar dimana dalam penelitiannya menunjukkan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran siswa. Hal serupa juga dilakukan oleh Ilahy et al., (2025) yang menyebut bahwa tren penggunaan *Canva* untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konseptual, dan motivasi belajar ditingkat sekolah dasar sejak antara tahun 2019-2025.

Penelitian-penelitian terdahulu memang telah membahas penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran maupun pendekatan *deep learning* secara terpisah. Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* secara bersamaan dalam konteks

pembelajaran sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, penelitian terkait pendekatan *deep learning* pada implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar juga belum banyak dianalisis secara mendalam, khususnya yang berfokus pada proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas IV.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada fokus kajiannya, yaitu menganalisis proses penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV melalui pendekatan kualitatif studi kasus. Penelitian ini tidak berfokus pada pengujian efektivitas, melainkan pada analisis mendalam mengenai proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa, keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning*.

Penggunaan media digital *Canva* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran kelas IV menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji lebih mendalam, khususnya dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Kombinasi media digital interaktif dengan pendekatan pembelajaran mendalam menunjukkan adanya perubahan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, aktif, dan bermakna. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menganalisis proses penggunaan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Bagaimana analisis

proses pembelajaran menggunakan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut “Untuk menganalisis proses pembelajaran menggunakan media digital *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning* dalam terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pedagogik. Penelitian ini akan menambah penelitian keilmuan tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Canva* interaktif dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan landasan secara teoritis tentang integrasi pendekatan *deep learning* (*meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*) dengan media pembelajaran digital *Canva* interaktif, serta dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SD kelas IV. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan landasan bagi penelitian- penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran digital, implementasi pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka, serta pengembangan strategi pembelajaran

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pemahaman terkait bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru mengenai penggunaan media digital *Canva* interaktif yang efektif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan pendekatan *deep learning* serta mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan media *Canva* interaktif dengan pendekatan *deep learning*. Melalui pembelajaran tersebut, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran digital, meningkatkan kompetensi guru, serta meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

E. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada siswa, yang berperan penting dalam menunjang kelancaran, efektivitas, serta keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam mengajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan bermakna.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana berbasis teknologi digital yang memanfaatkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat berperan

sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa.

3. *Canva* Interaktif

Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif sebab mudah dalam penggunaan, kelengkapan secara fitur visual, dan audio, serta tersedianya template yang mendukung guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pemanfaatan.

4. Pendekatan *Deep Learning*

Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan mengaitkan pengetahuan siswa dengan konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini mencakup tiga elemen utama, yaitu *Meaningful learning* menekankan keterkaitan materi dengan pengalaman dan kehidupan nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Mindful learning* mendorong peserta didik untuk belajar secara sadar, fokus, kritis, dan reflektif terhadap materi yang dipelajari. *Joyful learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu kekuatan internal yang menjadi landasan utama dalam mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar peserta didik. Indikator motivasi belajar terdiri dari lima

indikator yaitu, antusiasme atau rasa senang, ketekunan belajar, memiliki minat, dan ambisi untuk belajar, berhasil dalam belajar, dan mandiri untuk belajar.