

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian pustaka

1. Model pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Octavia, 2020) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman.

Model pembelajaran adalah salah satu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar (Purnomo dkk., 2022)

b. Fungsi pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Menurut Trianto (dalam Purnomo dkk., 2022) bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

2. Model pembelajaran *discovery learning*

a. Pengertian model pembelajaran

Pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan konsep dari setiap mata pelajaran yang akan diberikan (Amelia dkk., 2024).

Discovery learning adalah sebuah proses pembelajaran dimana peserta didik tidak langsung dihadapkan atau dituntut pada hasil akhir pembelajaran, akan tetapi mereka dituntut mampu menemukan sendiri hasil akhir pembelajaran melalui rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan peserta didik (Khasinah, 2021).

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang banyak memberikan pengalaman dan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang mana kegiatan seperti ini akan lebih membangkitkan motivasi belajar (Hikmah, 2024).

b. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning*

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* (Sunarto & Amalia, 2022) sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan
- 2) Memperkuat konsep percaya diri peserta didik, karena memperoleh kepercayaan untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya.
- 3) Mendorong keterlibatan kreatifitas peserta didik
- 4) Melatihpeserta didik menjadi lebih mandiri
- 5) Membuat peserta didik menjai aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran *discovery learning* menurut Soefany (dalam Ramadini, 2022)

- 1) Memberikan kemungkinan adanya kebingungan pada siswa
- 2) Membentuk miskonsepsi jika kurang ada panduan dari pendidik
- 3) Siswa yang berkemampuan rendah akan merasa kesulitan.

c. Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* (Syamsidah dkk., 2022) sebagai berikut :

1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*)

Guru memberikan rangsangan atau stimulus berupa gambar, cerita, video atau pertanyaan yang memicu rasa ingin tahu siswa

2) Identifikasi masalah (*Problem statement*)

Siswa diminta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan materi, lalu memilih satu masalah untuk dibuat hipotesis atau dugaan sementara sebagai dasar eksplorasi atau proses mencari jawaban

3) Pengumpulan data (*Data collection*)

Siswa mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber seperti mengamati gambar atau cerita, menuliskan pengalaman pribadi atau melakukan tanya jawab untuk membuktikan benar atau tidak hipotesis yang dibuat.

4) Pengolahan data (*Data processing*)

Siswa mengelola data yang diperoleh agar dapat ditarik kesimpulan berdasarkan informasi yang ditemukan melalui proses eksplorasi atau mencari jawaban.

5) Pembuktian (*Verification*)

Adalah tahap dimana siswa menyelidiki atau membuktikan apakah dugaan atau hipotesis mereka benar atau tidak. Mereka membandingkan dugaan itu dengan data atau informasi yang sudah dikumpulkan. Menurut Brunner, proses belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa diberi kesempatan menemukan sendiri konsep atau atauran melalui contoh dalam kehidupan nyata. Jadi, ditahap ini, siswa mengecek apakah dugaan mereka sudah terbukti atau belum.

6) Menarik kesimpulan (*Generalization*)

Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran secara umum dan mengaitkan dengan konsep yang lebih luas.

3. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu ke efektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran (Wulandari dkk., 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media, peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih aktif dan efisien serta terjalin hubungan baik antar pengajar dengan peserta didik (Firmadani, 2020).

Menurut Hamalik (dalam Wulandari dkk., 2023) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan

media ini dapat meningkatkan perhatian, kreativitas, serta motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan mampu menciptakan hubungan yang positif antara pengajar dan peserta didik.

b. Manfaat media pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Hartati, 2023).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Jannah dkk., 2023).

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka, guru memberikan materi harus mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution dalam (Amelia dkk., 2023) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Azsyad (dalam Wulandari dkk., 2023) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, *slide*, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan film, *slide* atau gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, dan *slide*
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Sedangkann secara lebih kusus manfaat media pembelajaran (Rohani, 2020) adalah

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna. Baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak menonton dan tidak membosankan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik karena media pembelajaran merupakan alat bantu mengantarkan materi secara interaktif, manarik, memberi stimulus serta meyenangkan yang mempermudah peserta didik untuk mencerna materi pembelajaran (Simamora, 2022)

Menurut rowntree fungsi media pembelajaran ada 6 yaitu ;

Yang pertama, membangkitkan motivasi semangat belajar, dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajarannya. Yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. Ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik

diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk berfikir dan rasa ingin tahu yang tinggi. Keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas. Kelima, guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak. Keenam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian. (Fadilah dkk., 2023)

Dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, media ini juga membantu membangkitkan semangat belajar, mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari, merangsang rasa ingin tahu, mendorong siswa aktif, memberi umpan balik, serta sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran.

2. Aplikasi canva

a. Pengertian canva

Canva adalah aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah. Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis *online*. Canva memiliki berbagai macam *template* dan desain. Ini bukan hanya presentasi namun, canva juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnnnya. Media canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain tergantung pada tampilan dan nuansa yang diinginkan. Sehingga dengan desain yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan dapat fokus pada pelajaran mereka (Nurjannah dkk.,

2025). Aplikasi ini juga menyediakan beragam *template* desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (*free*) hingga berbayar (*pro*).

Aplikasi canva merupakan alat bantu yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Seorang pendidik harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan peserta didik serta menyesuaikan tiap pelajaran dan ketertarikan siswa pada suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, di era ini guru harus memilih teknologi yang lebih cepat dan lebih maju serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Media pembelajaran yang menarik akan membantu daya intelektual peserta didik.

Canva mempermudah guru serta peserta didik melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi menarik (Fitri, 2024).

Aplikasi canva membantu guru menjadi kreatif dan guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan *template* yang sudah ada untuk mengubahnya sesuai dengan materi pelajaran. Mereka juga dapat membuat presentasi, poster, infografis, komik, dan video yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan adanya pembelajaran kreatif yang diharapkan oleh guru melalui canva ini, diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam

kegiatan pembelajaran dan memotivasi guru untuk menampilkan materi dengan cara yang menarik (Afianti, 2024).

b. Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva

Adapun kelebihan dan kekurangan pada aplikasi canva adalah sebagai berikut: (Monoarfa, 2021)

Kelebihan aplikasi canva

- 1) Mempermudah seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, *template*, video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.
- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain sebagainya yang disediakan.
- 3) Mudah dijangkau,
Aplikasi canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui android ataupun iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini. Apabila memakai labtop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web dan masuk pada aplikasi canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi canva

- 1) Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan satabil, bila mana tidak ada internet atau kuota dalam hp maupun labtop yang akan

menjangkau aplikasi canva. Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses desain.

- 2) Dalam aplikasi canva ada *template*, stiker, ilustrasi, font dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar juga ada yang tidak. Tapi hal ini tidak masalah di karenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang di pilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templat*nya, gambar, warna dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak jadi masalah kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

c. Manfaat aplikasi canva untuk guru dan peserta didik

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai macam media visual seperti poster, infografis, presentasi, dan lembar kerja. Aplikasi ini mempermudah pembuatan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa (Khodijah dkk., 2025).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, Canva dapat digunakan untuk membuat media visual yang mendukung pemahaman siswa terhadap teks bacaan, struktur bahasa, maupun penulisan kreatif

1) Manfaat bagi guru

- a) Guru dapat menggunakan Canva untuk mendesain media ajar yang menarik dan interaktif seperti poster materi, kartu kosakata, atau infografis cerita.
- b) Menghemat waktu karena canva menyediakan banyak *template* siap pakai.
- c) Menyesuaikan desain dengan karakteristik peserta didik, terutama siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret.

2) Manfaat bagi siswa

- a) Membantu meningkatkan pemahaman materi karena penyajian informasi secara visual lebih mudah diterima.
- b) Meningkatkan minat belajar melalui media yang menarik dan interaktif.
- c) Mendorong kreativitas siswa, terutama dalam membuat tugas proyek seperti membuat cerita bergambar atau puisi digital.

3. Hasil belajar

Ketercapaian hasil belajar menggunakan media pembelajaran sangat bergantung pada kemahiran seorang pendidik dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu seorang pendidik diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik melalui media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik mampu menyerap materi pembelajaran yang disampaikan dengan begitu tujuan pembelajaran bisa tercapai (Simamora, 2022).

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa (Salwa, 2023).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa (Ratnasari, 2022).

a. Indikator hasil pelajaran

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Winarti & Istiyono, 2020) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif, ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari yang berkenaan dengan kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran ranah kognitif atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang di lambangkan dengan C (*cognitive*).

a) C1 (Pengetahuan)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam meningkatkan kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, kecenderungan, urutan, kategori serta kriteria. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya dijenjang ini, peserta didik menjawab berdasarkan dengan hapalan saja.

b) C2 (Pemahaman)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain, kemampuan menjelaskan materi, kemampuan menjelaskan arti. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dengan memberikan contoh, baik prinsip maupun konsep.

c) C3 (Penerapan)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata. Dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Di jenjang ini, peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

d) C4 (Analisis)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa; analisis elemen/unsur, analisis hubungan dan

analisis pengorganisasian prinsip. Di jenjang ini, peserta didik diminta menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan sebab akibat.

e) C5 (Sintesis)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh dan seperangkat hubungan abstrak. Di jenjang ini, peserta didik dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan.

f) C6 (Evaluasi)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Menurut Bloom paling tidak ada dua jenis evaluasi yaitu; evaluasi berdasarkan bukti internal dan evaluasi berdasarkan bukti eksternal.

Di jenjang ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan keputusan dan kebijakan.

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom membagi ranah afektif menjadi lima kategori yaitu; penerimaan, menanggapi, penilaian, mengorganisasi atau mengelola, karakteristik

3) Ranah psikomotorik

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah; meniru, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi

4. Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh. Ada empat aspek utama keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Magdalena dkk., 2020).

Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk membentuk siswa agar mampu menggunakan bahasa indonesia secara baik dan benar dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Pada kelas II SD materi pembelajaran difokuskan pada kemampuan memahami

dan menghasilkan teks sederhana yang berkaitan dengan pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, dan interaksi sosial.

Kemampuan berbahasa ini penting untuk mendukung perkembangan literasi siswa sejak dini. Pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya tentang hafalan aturan kebahasaan, melainkan juga mengembangkan daya pikir, daya imajinasi, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan secara lisan dan tertulis. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

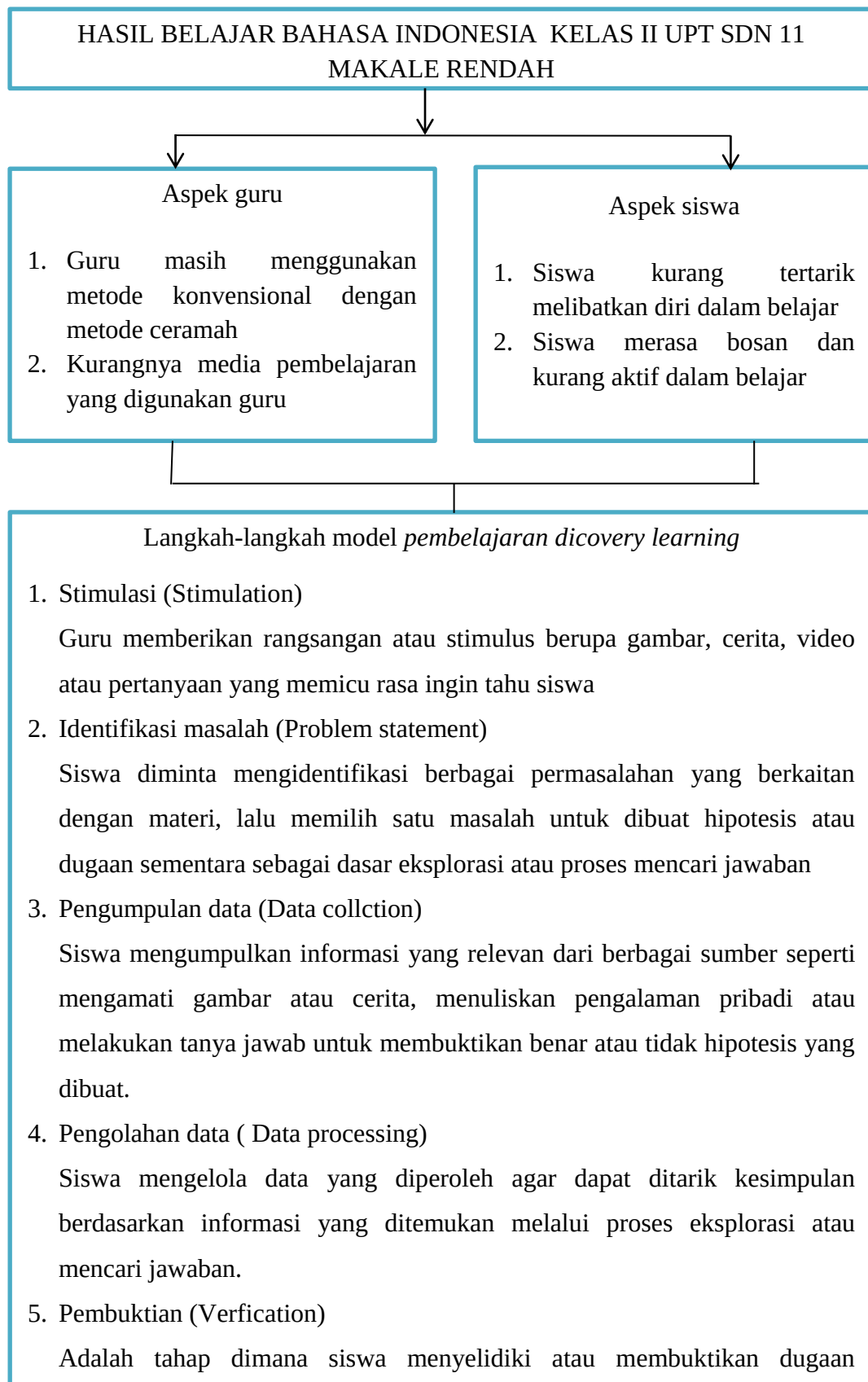
Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti aplikasi Canva, dapat menjadi alternatif inovatif untuk membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih visual dan interaktif. Media yang visual dan mudah diakses mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya siswa kelas II

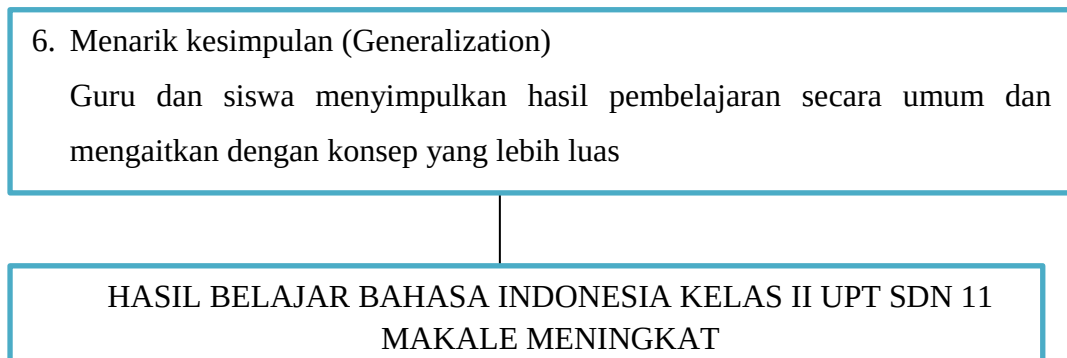
B. Kerangka pikir

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan literasi siswa, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Namun, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di kelas II sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti kurangnya variasi media pembelajaran, siswa lebih banyak belajar secara pasif, guru hanya menuliskan materi karena kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi pasif, siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga siswa hanya diam mendengarkan dan mencatat pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan

inovasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu inovasi yang dapat di terapkan adalah “Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi canva ”.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai *template* visual menarik dan interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih kreatif. Penerapan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual, menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas II. Dengan memanfaatkan canva, pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi mampu melibatkan siswa secara aktif melalui media visual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Hal ini diyakini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. oleh karena itu penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa





Gambar 2.1 kerangka pikir penelitian

C. Hipotesis tindakan

Jika penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi canva diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SDN 11 Makale. Karena media pembelajaran aplikasi canva dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.