

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKAH PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk tertib dalam proses pembelajaran.

Menurut Pelanggi (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat di perluhkan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah- ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa indonesia bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah.

Fadul (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori

pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Hamka dan Daniyati, dkk,(2023) mengemukakan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menarik minat siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari aspek-aspek tersebut yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu belajar yang dapat atau mendukung penyebaran informasi dan pesan serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aghni (2019) memaparkan bahwa media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, begitu pula dengan siswa mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, Media pembelajaran memberikan manfaat kepada siswa dimana siswa akan lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahami konsep materi dan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa (Muslim, 2020)

3. Penggunaan Media Aplikasi Canva

a. Pengertian Media Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai jenis keluaran, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, buku catatan dan item lainnya (Kharissidqi, 2022). Canva dapat membantu guru untuk media pembelajaran dan memudahkan guru saat menerangkan materi pembelajaran. Aplikasi Canva jugabisa untuk berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaan Aplikasi Canva sangat bermanfaat untuk membuat media bahan ajar yang menarik dengan desain yang ada aplikasi guru dan siswa dapat berkreasi menciptakan karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

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.

Media Canva ini tidak hanya dapat menampilkan teks video, gambar, grafik dll. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Asnawati, 2023). Video pembelajaran yang memanfaatkan program Canva ini dapat membantu guru membuat representasi seni yang nyata dari konten yang luas dan menantang secara fisik untuk diakses sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya. Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena Canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan serta mampu membantu untuk membuat desain tanpa artistik (Putri dan Mudinilah, 2021).

Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan peserta didik. Canva menuntut peserta didik kreatif dalam penyelesaian desain yang ingin digunakan. (Alfian et al, 2022). Untuk menggunakan canva, peserta didik hanya perlu mengunduh aplikasi canva di gawai mereka masing-masing atau bahkan mengaksesnya di web browser yang mereka pgunanya yang mudah serta icon dan tools yang sederhana membentuk kreativitas siswa terus meningkat. (Fitria Hbibi,Hakim,&Islamiyah, 2021). Canva akan memberikan dampak yang baik pada aplikatif pembelajaran. Hal ini juga disebabkan karena guru memberikan dorongan dan contoh yang mudah untuk dilakukan siswa pada penggunaan aplikasi canva tersebut.

Menurut Remini dkk, (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran.sebagaimana

Triningsih,(2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi,kecakapan kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster,

pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dianet al, 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran,

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru ataupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop. Dengan penggunaan aplikasi canva dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang diharapkan

proses pembelajaran akan lebih aktif dan dapat menarik perhatian para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat memperdalam proses belajar-mengajar di kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melakukan proses belajar-mengajar.

4. Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Canva menyediakan banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa power point maupun template untuk video pembelajaran. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi canva, pilih dipenelusuran, ketik “presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point. Selain menggunakan template power point, guru juga dapat membuat video animasi sesuai keinginannya. Dulu guru mungkin hanya menggunakan video yang sudah tersedia di google, kini guru dapat membuat sendiri sesuai kebutuhan melalui aplikasi canva.

Penggunaan aplikasi canva akan memberikan kesempatan untuk membuat desain dengan mudah tanpa wajib memiliki kemampuan yang tinggi dalam membuat desain (Jafar Adrian et al, 2022).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani,Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses dimasa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021)

b. Kelebihan dan kekurangan Aplikasi Canva

Beberapa Kelebihan Aplikasi Canva (Riono,2022),yaitu:

1. Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan,seperti poster,sertifikat,infografis,template video,presentasi, dan item lain yang tersedia melalui perangkat lunak Canva.
2. Karena aplikasi ini menawarkan berbagai macam template yang sudah teruji kebenarannya, memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya mensyaratkan sesuai dengan spesifikasi desain yang ada, seperti tulisan,warna,ukuran,gambar dan lain-lain.elemen yang tersedia.
3. Mudah dijangkau,aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena dapat ditawarkan melalui android ataupun iphone hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini,jika menggunakan gaway,jika menggunakan laptop,caranya buka Crome atau website Canva dan langsung masuk ke aplikasi canva tanpa harus download apapun.

Beberapa kekurangan Aplikasi Canva (2022), yaitu:

1. Aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil dan terkini, jika tidak ada keduanya, aplikasi canva tidak dapat digunakan atau tidak berfungsi selama proses desain di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya.
2. Di Aplikasi Canva, terdapat template, icon, ilustrasi, font dan item lain dengan harga terjangkau. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak, Namun karena banyak sekali template premium dan gratis lainnya, keadaan ini tidak menjadi masalah. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan penuh pemikiran dan kreatif dengan hak mereka sendiri.
3. Umumnya, desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik berupa template, gambar warna, atau yang lainnya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, oleh karena itu kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa.

c. Manfaat Aplikasi Canva Untuk Guru dan Peserta Didik

Aplikasi berbasis teknologi saat ini semakin canggih. Salah satunya yaitu aplikasi Canva. Aplikasi ini menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi Canva ini menyediakan banyak template unik, dan menarik, sehingga peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu template yang tersedia yaitu Power Point yang digunakan pendidik untuk kegiatan mengajar. Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide

show pengganti lembar kerja siswa yang berguna untuk mempresentasikan konsep dan argument yang ditujukan pada peserta didik (Wulandari, 2022).

Pengertian Bahasa Indonesia

Pendidikan Dasar memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah bahasa indonesia. Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di indonesia. Menurut Mulyasa (2003) mata pelajaran bahasa indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis sebagai alat untuk mempelajari rumpun pelajaran lain. Berfikir kritis dalam berbagai aspek kehidupan, serta mampu mengembangkan sikap menghargai bahasa indonesia. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat diajarkan dengan menggunakan sebuah media, agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

6. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2018:3). Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Nawawi, 2018:5). Hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk

simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu (Tirtonegoro, 2019:43).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya yang diperoleh sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah melalui kegiatan baik berupa tes mengenai materi pelajaran tertentu serta pada aspek-aspek yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Fungsi Hasil Belajar

Ada beberapa fungsi hasil belajar, yaitu:

- 1) Hasil belajar merupakan alat yang penting sebagai umpan balik siswa. Melalui hasil belajar siswa akan mendapatkan informasi tentang efektivitas belajar yang dilakukannya.
- 2) Hasil belajar dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
- 3) Hasil belajar merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
- 4) Hasil belajar berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai.
- 5) Hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah.
- 6) Informasi dari hasil belajar dapat digunakan oleh siswa secara individual dalam mengambil keputusan, khususnya untuk menentukan masa depan

sehubungan dengan pemilihan bidang pekerjaan serta pengembangan karier (Dirman (2019:35).

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yaitu kemampuan kognitif, kemampuan efektif, dan kemampuan psikomotorik (Thobroni, 2018:21).

Indikator hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan gerakan-gerakan fisik (Sudjana, 2018:131).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar dengan tingkat tertentu berdasarkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri 1) dari dalam diri siswa sendiri (intern), dan 2) dari luar diri siswa sendiri (ekstern) (Slameto, 2020:54). Berikut penjelasan faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Adapun faktor internal yang mempengaruhi belajar meliputi:

- a) Faktor jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan cara tubuh
- b) Faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, kemandirian, motivasi, kematangan, dan kesiapan
- c) Faktor kelelahan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor lingkungan: faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak sekolah, dsb. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- b) Faktor instrumental: gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

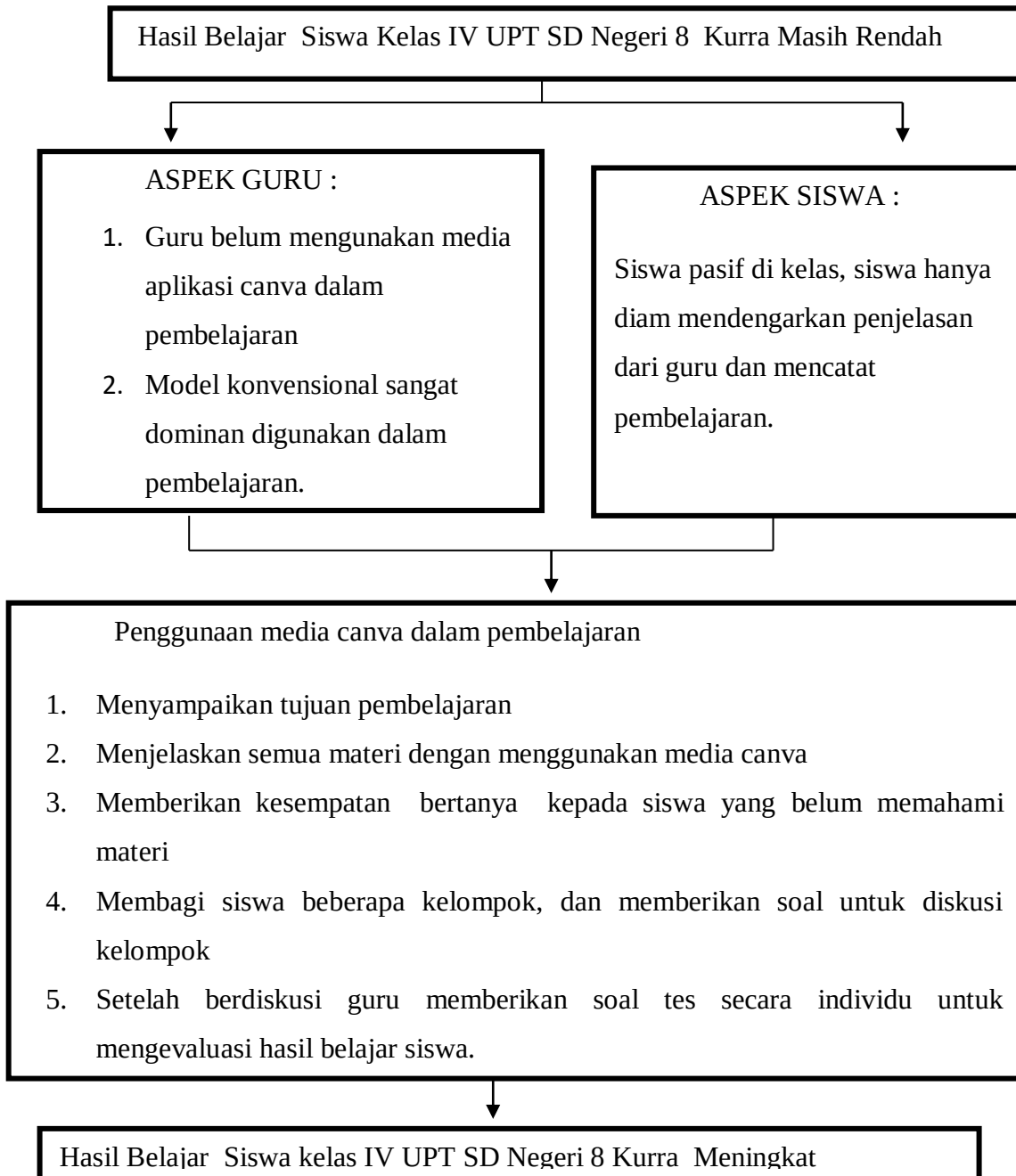
B. Kerangka Pikir

Seringkali kita lihat dalam proses kegiatan belajar mengajar bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan media yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa seperti tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik

dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Bahkan, hasil rata-rata nilai pada mata pelajaran bahasa indonesia masih di bawah nilai KKTP. Terlebih lagi, dalam mata pelajaran bahasa indonesia, belum mengerti tentang materi kalimat persuasif, serta materi lainnya yang sulit diingat oleh siswa dan memerlukan contoh konkret agar lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi, media canva ini lebih tepat digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan.

aplikasi Canva ini menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi Canva ini menyediakan banyak template unik, dan menarik, sehingga peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu template yang tersedia yaitu Power Point yang digunakan pendidik untuk kegiatan mengajar. Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show pengganti lembar kerja siswa yang berguna untuk mempresentasikan konsep dan argument yang ditujukan pada peserta didik (Wulandari, 2022). Media canva dapat membantu perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat membantu mereka memahami juga mengingat materi yang sudah disampaikan dalam jangka waktu yang panjang, dan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian dapat di lihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Sugiyono (2019:115) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pernyataan masalah penelitian, dimana pernyataan masalah penelitian disajikan sebagai pernyataan sementara/tentatif karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan bukan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian adalah “jika menggunakan media aplikasi canva maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV di UPT SD Negeri 8 Kurra”