# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## Kerangka Teoritis

## Media Pembelajaran

**Pengertian Media pembelajaran**

Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan. Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Ega Rima, 2016:3). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Arief S. dkk , 2014:7). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2017:29).

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan (materi) kepada peserta didik yang digunakan dalam proses belajar mengajar supaya peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**Manfaat Media Pembelajaran**

Dari pengertian media pembelajaran tersebut, media itu mempunyai manfaat. Ega Rima (2016:13) menyatakan secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Lebih Menarik

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Materi Jelas

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Tidak Mudah Bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.

4. Siswa Lebih Aktif

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

Kemudian Rusdi Susilana dan Cepi Riyana (2016:9) menyatakan secara umum media mempunyai kegunaan :

* 1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
  2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
  3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih lansung antara murid dengan sumber belajar.
  4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audiotori & kinestetiknya.
  5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan presepsi yang sama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat media itu adalah mempermudah, memperjelas serta sebagai alat dan bahan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, materi jelas, membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik lagi untuk belajar**.**

## Media Video Canva

**Pengertian Media Video Canva**

Menurut garris pelangi (2020:81), Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya. Menurut Rahmatullah dkk (2020:319), Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Dengan begitu, canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

**Kelebihan Media Canva**

Menurut Rahma Ervira Tanjung.*dkk* (2019:80-81), beberapa kelebihan dan media canva yaitu :

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan nomor halaman yang menarik
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena terdapat banyak fitur yang tersedia
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diebrikan oleh guru
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatis
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain media canva untuk saling berbagi media pembelajaran
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapan pun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel
8. Untuk menambahkan animasi, penggunaa harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun media canva dapat diunduh dengan beragam format penyipanan seperti pdf dan jpg sehingga untu menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain.

**Cara Penggunaan Canva**

1. Membuat akun Canva

Untuk bisa menggunakan aplikasi Canva, anda perlu membuat akun terlebih dahulu. Caranya dengan mengakses situs Canva, klik tombol “sign up” yang tersedia di pojok kanan atas layar. Anda dapat mendaftar dengan akun Google, Nomor Handphone atau Alamat Email. Setelah melakukan tersebut, akun Canva anda sudah siap digunakan.

1. Membuat desain pertama anda

Setelah akun Canva anda selesai dibuat, anda akan ke halaman utama aplikasi. Untuk menciptakan desain pertama anda, klik tombol “buat desain” yang ditunjuk oleh tanda panah merah, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat.

1. Memilih background

Setelah memilih jenis konten visual yang ingin dibuat, anda akan masuk ke halaman editor Canva. Di halaman ini dapat merancang sebuah desain dengan bantuan template. Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih menu background. Menu background menyediakan berbagai gradien warna dan gambar dengan gaya minimalis. Semua opsi yang ada dalam menu berbentuk horizontal.

1. Mengedit background

Untuk melihat fitur editing yang dimiliki Canva, anda masuk kedalam halaman tersebut. Peneliti menggunakan background dengan warna yang kontras, karena jika menggunakan warna kontras dapat menarik perhatian siswa. Untuk mengeditnya dapat mengklik “menyesuaikan”. Menu “menyesuaikan” berisi beberapa slide yang dapat di geser ke kiri atau kanan untuk mendapatkan hasil editing yang diinginkan.

1. Menambahkan teks

Untuk menambahkan teks pada desain, klik menu “text”. Namun ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk memasukkan teks. Pertama, bisa memilih dari berbagai template yang disediakan Canva, cara ini lebih praktis karena pengguna tinggal mengganti tulisan yang ada pada template tersebut. Kedua, bisa memilih teks dengan menumbuhkan teks secara manual jika tidak tertarik dengan variasi template yang ada dengan cara klik salah satu dari tiga tulisan yang ada di atas daftar template.

Dengan beberapa cara yang dilakukan untuk memasukkan teks tersebut, diakhir anda dapat mengubah ukuran, warna, gaya tulisan dengan mengklik teks yang ingin di editing. Selain mengubah tulisan, bisa juga memindahkan tulisannya dengan mengklik pada garis luar kotak teks dan menggesernya ke tempat yang diinginkan.

1. Mengunduh atau membagikan desain

Apabila editing desain sudah selesai, karya desain anda telah disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan Canva. Hal yang dapat dilakukan selanjutnya dengan mengunduh desain atau membagikannya ke platform seperti media sosial atau dapat mengklik “download” untuk mengunduhnya yang ada pada pojok atas layar.

## Model Problem Based Learning

**Pengertian Model Problem Based Learning**

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dikenal sejak zaman John Dewey. Menurut Arends (2008), Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. PBL membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Menurut Trianto (2010), model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Sama halnya menurut Riyanto (2009), model

pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir memecahkan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi dengan rasional dan autentik.

Menurut Wina (2009), terdapat tiga karakteristik pemecahan masalah, yakni pemecahan masalah merupakan aktivitas kognitif, tetapi dipengaruhi perilaku. Kemudian hasil pemecahan masalah dapat dilihat dari tindakan dalam mencari permasalahan. Selanjutnya pemecahan masalah merupakan proses tindakan manipulasi dari pengetahuan

yang dimiliki sebelumnya.

Menurut Arends dalam Trianto (2009), model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berdasarkan masalah memiliki karakteristik sebagai berikut:

* + - 1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.

Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar masalah sosial yang penting bagi peserta didik.Peserta didik dihadapkan pada situasi kehidupan nyata, mencoba membuat pertanyaan terkait masalah dan memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan.

* + - 1. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin.

Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah berpusat pada pelajaran tertentu (ilmu alam, matematika, dan ilmu sosial), namun permasalahan yang diteliti benar-benar nyata untuk dipecahkan.Peserta didik meninjau permasalahan itu dari berbagai mata pelajaran.

* + - 1. Penyelidikan autentik.

Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan peserta didik untuk melakukan penyelidikan autentik untuk menemukan solusi nyata untuk masalah nyata. Peserta didik harus menganalisis dan menetapkan masalah, kemudian mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan percobaan (bila diperlukan), dan menarik kesimpulan.

* + - 1. Menghasilkan produk dan mempublikasikan.

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau peragaan yang dapat mewakili penyelesaian masalah yang mereka temukan.

* + - 1. Kolaborasi.

Pembelajaran berdasarkan masalah ditandai oleh peserta didik yang saling bekerja sama, paling sering membentuk pasangan dalam kelompok-kelompok kecil. Bekerja sama memberi motivasi untuk secara berkelanjutan dalam penugasan yang lebih kompleks dan meningkatkan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya bercirikan adanya permasalahan dan siswa diharapkan mampu dalan memecahkan masalah sehingga siswa dapat berpikir kritis untuk mendapatkan pengetahuan.

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran** *Problem Based Learning* **(PBL)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap** | **Tingkah Laku Guru** |
| Tahap – 1  Orientasi siswa pada masalah | Pada tahap ini guru akan menjelaskan beberapa tahap oriestasi siswa, seperti: Menjelaskan tujuan prmbelajaran, menjelaskan bahan belajar dan menceritakan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah. |
| Tahap – 2  Mengorganisasi siswa untuk belajar | Pada tahap ini guru akan membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan belajar sesuai dengan masalah. |
| Tahap – 3  Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | Dalam hal ini guru membimbing siswa agar termotivasi agar mengumpulkan data atau informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. |
| Tahap – 4  Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Guru akan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan teman. Siswa menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan. |
| Tahap – 5  Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Pada tahap ini guru membantu siswa dalan melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyidikan mereka dan proses-proses yang diterapkan. |

*Sumber : Arends (2008 : 57)*

**Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning**

Kelebihan :

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching. (Shoimin :2016:132)

**Kekurangan :**

1. PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pembelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menurut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. (Shoimin. 2016:132).

## Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan atau penelitian terdahulu merupakan salah satu dasar sebagai pedoman penulis dalam melakukan penulisan dan penelitian sehingga penulis dapat mengetahui bagaimana langkah yang ingin dilakukan dalam proses penulisan. Berikut beberapa penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada .

Pada penelitian relevan yang pertama adalah jurnal Siti Nurhalisa dan Sukmawarti, (2022) dengan judul *“Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik”*. Di dalam jurnal ini mengatakan penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPA dengan pendekatan saintifik. Tahapan yang dilakukan peneliti adalah dengan tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap validasi. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media dikategorikan layak secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada penelitian relevan yang kedua yang ditulis Rizal Anhari naibaho dan Nurjannah (2022) dengan judul *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi”.* Dalam jurnal tersebut pembelajaran tersebut dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yaitu suatu perantara atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran (Wati, 2016:3). Kedudukan media pada saat pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membangkitkan motivasi, minat belajar serta mampu membuat peserta didik aktif dalam proses belajar. Berdasarkan analisis peneliti bahwa peserta didik kelas III MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa setelah melakukan perbaikan media video pembelajaran penilaian diperoleh valid dan layak digunakan guru dan siswa. berdasarkan kelayakan media tersebut maka dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian relevan yang terakhir yaitu yang ditulis Erlin Meilina Purwati, dkk (2023) dengan judul *“Development of Canva-Assisted Learning Videos with Strengthening the Independent Character of Grade IV Elementary School Students”*. Dimana pada jurnal ini membahas mengenai kelebihan yang dimiliki dari aplikasi Canva dan kelebihan yang dimilki produk tersebut. Produk yang didesain memiliki tampilan yang menarik dilengkapi dengan kombinasi teks, gambar, audio, animasi dan ilustrasi yang menarik dilengkapi dengan pedoman untuk melakukan percobaan sehingga mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian dan pengemabangan diperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 93,75% dan dari pengguna (guru) diperoleh 94% dan termasuk kedalam kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbantuan Canva dinyatakan sangat menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna (pengajar) serta sangat menarik menurut guru dan siswa. Sehingga videopembelajaran berbantuan Canva dapat digunakan dalam pembelajaran.

## Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering sekali kita lihat bahwa penyampaian media yang digunakan oleh guru sering membosankan dikarenakan metode yang digunakan guru kurang menarik bahkan masih banyak guru yang tidak menggunakan media dalam mengajar, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Seperti mengantuk, mengobrol, pandangan tidak fokus dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi pembelajaran dengan video pembelajaran berbasis canva sangatlah cocok dan memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan media ceramah saja. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dijadikan perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada siswa, sehingga terciptalah proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mencoba membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva. Aplikasi canva dipilih karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul, fitur-fitur yang banyak, lengkap serta menarik. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memhami juga mengingat materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Pengembangan media pembelajaran

Pemanfaatan Aplikasi Canva

Pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi canva pembelajaran

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis canva

Melakukan evaluasi

Melakukan pengujian validitas media pembelajaran melalui aplikasi canva

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berangkat dari permasalahan atau bisa disebut kondisi faktual yang telah terjadi di lapangan, yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi canva. Sehingga dibutuhkan suatu pengembangan melalui pemanfaatan aplikasi canva. Kemudian media pembelajaran akan dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru dan apabila dikatakan layak maka akan bisa diterapkan oleh siswa sehingga menghasilkan pengembangan media pembelajaran melalui teknologi digital. Kemudian sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah sekolah yang tidak pernah memakai aplikasi canva dan guru masih sedikit memiliki keterampilan untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam peningkatan, perhatian dan motivasi belajar siswa. Guru kurang mengerti dalam hal jenis, mutu dan pemanfaatan media pembelajaran sehingga hal tersebut perlu dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi canva.