

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori berfungsi sebagai landasan teoritik yang digunakan oleh peneliti untuk membahas dan menganalisis sebuah masalah yang hendak diteliti. Kajian teoritis disusun berdasarkan perkembangan terkini dalam bidang ilmu yang berkaitan dengan fokus peneliti, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengkaji topik permasalahan yang akan diteliti.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* dalam arti perantara atau pengantar. Dengan kata lain media adalah suatu alat yang mengacu sebagai perantara maupun penghubung antara pemberi kepada penerima informasi (Arsyad, 2016, hlm.3). AECT (*Association for Educational Communications and Technology*, 1979) dalam Suryani, (2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi khusus. Gagne dan Briggs dalam Hamid dkk. (2020, hlm.4) suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar disebut media pembelajaran.

Menurut Ramli (2018) dalam (Raaihani, 2021, hlm. 9) Media Pembelajaran ialah suatu bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik . Menurut Tri Wulandari dkk., (2022, hlm. 105) menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat penentu keberhasilan pada saat pembelajaran di kelas. Sedangkan, menurut Mahardika dkk. (2021) dalam (Tri Wulandari, dkk., 2022, hlm 105) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah untuk menyampaikan ataupun menyalurkan informasi kepada penerima, sehingga terjadilah akitvitas pembelajaran yang terarah dan terencana secara efektif dan efisien dalam rangka membuat suasana lingkungan belajar yang kondusif dan dapat memudahkan peserta

didik dalam memahami materi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk materi pelajaran untuk menciptakan komunikasi atau interaksi antara guru dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suatu dampak baik terhadap kelangsungan kegiatan pembelajaran, karena materi pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan baik lisan maupun tulisan pada saat kegiatan belajar dapat mempertajam pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran.

Menurut Febrianti, (2019, hlm. 671-672) media pembelajaran mempunyai tiga jenis, antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra. Media visual sebagai sumber bahan ajar yang isinya berupa informasi atau topik yang akan disajikan secara menarik berupa gambar dua dimensi. Salah satu contoh alat bantu visual berupa foto, diagram, peta konsep, *flowcharta* dan infografis.

2) Media Audio

Media audio merupakan media atau sumber belajarnya dengan melibatkan indra pendengar. Materi atau informasi ditransmisikan kepada peserta didik dalam bentuk suara atau audio. Berbagai jenis media audio yaitu radio, *magnetic tape recorder*, dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi pelajaran yang lebih efektif dan efisien daripada media audio, karena media audio visual mengkombinasikan antara gambar dengan suara, sehingga tidak menyulitkan peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Salah satu contoh dari bentuk media audio visual yaitu video, televisi, dan audio film animasi.

b. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati (2018) *dalam* (Hidayat, 2020, hlm 11.) manfaat media pembelajaran bagi peserta didik dan guru ialah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sedangkan bagi guru adalah untuk memudahkan guru dalam memaknai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan demikian, menurut pandangan saya adanya media pembelajaran adalah suatu keharusan, dikarenakan media pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi. Pada umumnya, tujuan penggunaan media pembelajaran ialah untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau topik materi kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami. Sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013) *dalam* Suryani, (2018, hlm. 8) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas.
- 2) Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013) *dalam* Suryani, (2018, hlm.10) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan objek secara nyata.
- 2) Dapat membuat tiruan objek dari objek yang nyata.
- 3) Membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- 4) Menyamakan pendapat.
- 5) Mengatasi hambatan keterbatasan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- 6) Dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Suryani, (2018, hlm, 14-15) media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain sebagai berikut:

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
- b) Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- c) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- d) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- e) Mempunyai jenis variasi metode dan media yang digunakan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
- f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya tekanan.
- g) Mengefisienkan waktu dengan menyajikan inti materi pembelajaran secara sistematis serta mudah disampaikan.
- h) Dapat membangkitkan rasa percaya diri seorang guru .

2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah:

Selain manfaat media pembelajaran bagi guru, adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik , antara lain sebagai berikut:

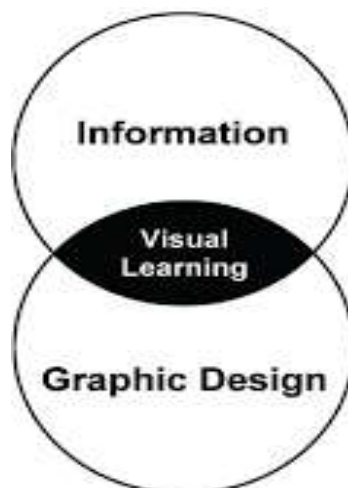
- a) Untuk merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- b) Memotivasi peserta didik untuk belajar, baik belajar didalam kelas ataupun belajar secara mandiri.
- c) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
- d) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- e) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.

2. Infografis

a. Pengertian Infografis

Menurut Pang dkk., *dalam* Raaihani, (2021, hlm.11) kata infografis berasal dari bahasa Inggris yakni *infographics* ialah singkatan dari *information dan graphics* yaitu bentuk visualisasi data untuk menyampaikan informasi secara kompleks kepada pembaca dengan tujuan tertentu agar dapat dipahami lebih mudah dan cepat. Menurut Barnes (2017) *dalam* Hidayat, (2020, hlm.12) “Infografis adalah komponen grafis visualisasi data, judul utama serta tipografis sekunder yang memiliki citra yang dapat memberikan penjelasan visual melalui berita dan fenomena serta dapat dikemas secara simpel dan praktis sehingga dapat memberikan pemahaman yang kuat serta dapat menginformasikan fenomena”. Anggraeni dkk., (2017) *dalam* (Hidayat, 2020, hlm.13) infografis merupakan bentuk kemas ulang informasi berupa gabungan gambar dan teks yang disajikan secara ringkas dan menarik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan gambar, teks dan tulisan, Infografis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi pelajaran yang cukup luas dan kurang menarik untuk dipahami peserta didik jika disampaikan dan dijelaskan dengan tulisan tanpa adanya ilustrasi gambar atau visualisasi data yang disajikan.

Menurut Hidayat, (2020) *dalam* (Raaihani, 2021, hlm.11) Menjelaskan bahwa “Otak manusia dapat menyimpan berbagai informasi dalam bentuk kata, warna serta gambar”. Hal ini media infografis (canva) akan lebih mudah diserap oleh otak, karena sajian media infografis (canva) dalam bentuk gambar, teks serta data. Oleh karena itu peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui gambar tidak sekedar tulisan saja. Media infografis dapat menyampaikan sebuah informasi materi pembelajaran yang tidak menarik pada materi yang dijelaskan, jika hanya melalui tulisan saja tanpa dibantu dengan sebuah ilustrasi gambar dan visualisasi data yang mampu menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1. Anatomi infografis

Sumber: Smiciklas, 2012

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa infografis adalah media yang didesain dengan kombinasi perpaduan data, teks dan gambar yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Mansur, 2020, hlm.40) “Media infografis (canva) mengandung unsur ilustrasi gambar yang disajikan dengan sistematis dan berurutan. Ilustrasi tersebut dapat memperjelas materi yang berkaitan dengan gambar untuk memudahkan audien dalam memahami isi dari teks tersebut. Menurut Sujatmoko *dalam* (Mansur & Rafiudin, 2020, hlm.40) menjelaskan tentang maksud dari ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan.

b. Peran Infografis

Media infografis adalah sebuah alternatif media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, yang sangat berpengaruh pada nalar daya ingat peserta didik. Adapun peran infografis menurut (Hidayat, 2020, hlm.14)

- 1) Infografis dapat mempermudah pembaca dalam memahami peristiwa ataupun penemuan ilmiah.
- 2) Infografis sangat efektif digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian.
- 3) Infografis sangat efektif dibuat untuk media cetak dan untuk menghindari tata letak koran dan majalah yang membosankan.

- 4) Infografis dapat memaparkan secara artistik dan tidak terpaku pada gambar dan hasil maupun proses secara baku.
- 5) Infografis dapat menggambarkan visualisasi data yang menarik.

c. Manfaat Infografis

Ada tiga manfaat utama infografis, menurut (Raaihani, 2021, hlm.12) antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan informasi yang tepat dan fokus dengan terbatasnya waktu, ruang yang dimiliki peserta didik.
2. Memusatkan perhatian peserta didik secara efisien sehingga peserta didik lebih mudah memahami.
3. Infografis menjadi alat yang efektif dalam kegiatan kampanye, pemasaran digital. Dalam menggunakan media infografis cukup mudah dan dapat digunakan oleh kalangan guru, peserta didik ataupun para pengusaha kecil.

d. Kekurangan Infografis

Menurut Raaihani, (2021, hlm. 12-13) ada tiga kekurangan infografis diantaranya sebagai berikut:

1. Membutuhkan skill kemampuan dalam mendesain
2. Perlunya eksplorasi yang mendalam dalam membuat media infografis dalam proses pembelajaran.
3. Lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran seperti biologi dan matematika.

3. Canva

a. Pengertian Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin

sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

b. Kelebihan Canva

Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki varian template desain grafis yang menarik.
- 2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*.
- 3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
- 4) Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
- 5) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

c. Kekurangan Canva

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Aplikasi canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.

2) Pada aplikasi canva terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak template yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi canva yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebagian pengguna pada aplikasi canva dapat mendesain atau membuat media pembelajaran secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

d. Manfaat Canva bagi guru dan peserta didik

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) menjelaskan manfaat canva bagi guru dan peserta didik yaitu canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada diaplikasi canva. Template yang disediakan didalam aplikasi canva cukup banyak seperti halnya power point, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan template dalam aplikasi canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

4. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Salah satu *website* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang adanya media pembelajaran infografis (canva) pada saat proses kegiatan pembelajaran ialah *google sites*. Menurut Japrizal & Irfan (2021, hlm. 39) menjelaskan bahwa *google sites* adalah produk adalah produk dari *google* yang berupa *platform* media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi materi pelajaran, guna untuk meningkatkan keefektifan dan efisien dalam menyampaikan informasi serta materi pelajaran. Adapun Kemudahan saat mengakses informasi tersebut menjadikan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* dapat dibuat lebih mudah dibanding media pembelajaran lainnya.

b. Manfaat Google Sites

Menurut Japrizal & Irfan (2021, hlm 39) Penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui *Google Sites* berpengaruh penting dalam pencapaian ke-

berhasilan pembelajaran. Adapun manfaat *Google sites* bagi guru dan peserta didik antara lain:

- 1) Pembelajaran akan semakin lengkap dan menarik dengan menggunakan *google sites*, karena didalam *google sites* banyak manfaat dari fitur-fitur yang bisa digunakan seperti *google docs, sheet, from, calender, awesone dan table*.
- 2) Materi infografis (canva) yang di terima lebih mudah dan praktis dengan digunakannya media *google sites*, dengan hadirnya *google sites* materi pembelajaran dapat diunggah melalui *platfrom google sites* dan peserta didik dapat mengakses materi dengan menggunakan tautan link yang diberikan oleh guru dan tidak perlu lagi membuka dengan menggunakan flashdisk yang menyebabkan banyak virus yang masuk kedalam laptop ataupun gawai dengan bantuan *catrider otg flashdisk*.
- 3) Materi pembelajaran yang diunggah kedalam *google sites* tidak mudah hilang, materi akan tetap berada di *googleisites* dan tidak khawatir akan adanyaivirus yang mempengaruhi media pembelajaran yang membuat eror.
- 4) Peserta didik mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat dan mudah. Silabus pembelajaran dapat diunggah oleh guru kedalam *google sites* dan peserta didik dapat mengetahui topik atau tema pembelajaran pada setiap pertemuan.
- 5) Tugas-tugas peserta didik dapat diakses melalui *google sites*, peserta didik dapat melihat tugas yang diberikan oleh guru dan dapat di kumpulkan melalui *google sites*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Google Sites

Menurut Ferismayanti (2021, hlm.9) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *google sites*, yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan *Google Sites*

1. *Google sites* dapat digunakan secara gratis.
2. Kemudahan pada saat pembuatan *google sites* bagi pemula, karena tidak menggunakan bahasa pemrograman.
3. Disimpan dalam domain *Google.com*, sehingga mesin pencarian mudah mengindeks halaman-halaman web yang telah dipasang.

4. *Google sites* dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet seperti *smartphone*, tablet, laptop dan personal komputer.
5. Menyediakan 100 MB penyimpanan *online* gratis.

2) Kekurangan *Google Sites*

Adapun kekurangan dari *google sites* menurut Ferismayanti (2021) antara lain sebagai berikut:

1. Tidak menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web.
2. Untuk mengubah *settingan* harus secara manual.
3. Tidak mendukung *script* dan *frame* pada halamannya, pengguna harus mencari cara atau menggunakan *gadget* tertentu untuk menggunakan *frame*. Namun kekurangan *script* dan *frame* pada *google sites* dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi *google apps script* dan *wordpress*.

d. Cara membuat *website Google Sites*

Menurut Kurniawan (2013) dalam Sanjaya, (2010, hlm. 2-18) *google sites* merupakan suatu web builder yang difasilitasi *google* yang dapat digunakan sebagai *website* media pembelajaran dengan tampilan yang sangat simpel dan sederhana serta intuitif. Semua orang bisa menggunakannya dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian pemrograman adapun langkah membuat *website* media pembelajaran melalui *google sites* diantaranya sebagai berikut:

1. Akses *Google Sites*

Langkah awal yang perlu kita lakukan dengan login dengan menggunakan *Google drive* kemudian kita pilih tanda kemudian kita akses *google sites*. Kita hendak diwajibkan buat dengan memanfaatkan akun *google* untuk memakai tools ini serta menyimpan situs *website* yang telah kita buat.

2. Buat Situs Websit Baru

Sesudah berhasil *login* ke halaman dashboard *google sites*, kita hendak mengetahui fitur-fitur atau sebagian opsi *template google sites* yang berada diatas halaman *google sites*. Kita dapat memilih salah satu dari *template* yang ada untuk mempercepat dalam pembuatan *website google sites*. Tidak hanya menggunakan *template* yang ada, kita juga bisa membuat dan *mengupload template* dari nol dengan memilih opsi *start a new site* yang terdapat di bagian kiri atas halaman.

3. Tentukan Judul *Website* yang Dijadikan sebagai Media Pembelajaran serta Halaman Baru.

Setelah membuat website baru sebagai media pembelajaran, kita juga harus mengisi judul *website* yang akan digunakan sebagai sarana mengunggah materi pembelajaran dan kita bisa mengganti judul *website* di bagian kiri atas halaman sedangkan judul halaman utama dapat diganti dengan mengklik tulisan *your page title*.



Gambar 2.2 Tampilan Judul Situs Baru

Sumber : Dokumen Pribadi

4. Atur Desain Website *Google Sites*.

Sesudah mengatur judul website serta halaman utama kita bisa menyetting tampilan desain *website google sites* yang akan kita gunakan. Untuk melakukan hal ini kita perlu memahami fitur-fitur editor yang ada di *google sites*. Menu editor terdapat tiga bagian menu diantaranya sebagai berikut:

a) Editor Bagian Tengah

Menu edit di bagian tengah berfungsi untuk mengelolah seluruh elemen fitur-fitur yang ada pada *dashboar google sites*. Setelah kita menambahkan berbagai elemen, kita juga dapat mengubah suatu posisi letak media pembelajaran, mengubah jenis font dan ukuran, mengganti warna latar background, mengatur paragraph. Berikut gambar tampilan editor bagian tengah



Gambar 2.3 Tampilan Menu Editor Bagian Tengah
Sumber : Dokumen Pribadi

b) Editor Bagian Atas

Menu bagian atas dashboard *google sites*, terdapat beberapa tombol yang berfungsi sebagai melakukan suatu pekerjaan yang telah di setting dan tidak berkaitan langsung dengan desain. Adapun fungsi tombol-tombol yang terdapat di bagian kiri dan kanan antara lain sebagai berikut:

- *Undo*: untuk membatalkan perintah dan kembali ke perintah awal.
- *Redo*: untuk mengembalikan perubahan yang telah diedit.
- *Preview*: untuk membuka pratinjau *google sites* yang sedang dibuat.
- *Copy Link*: untuk menyalin link atau tautan yang siap di *publish*.
- *Share with others*: untuk berbagi tautan lain atau berbagi akses kepada pemilik dan pengguna guna berkolaborasi.
- *Setting*: untuk membuka beberapa tampilan yang terdapat di pengaturan *google sites* dan menghubungkan ke *google analytics*.
- *More*: untuk menampilkan fungsi tambahan atau menduplikasi website pada *google sites*.
- *Publish*: tombol untuk dipublikasikan *website google sites* berupa link dan dapat diakses oleh siapa saja.



Gambar 2.4 Tampilan Menu Editor Bagian Atas
Sumber : Dokumen Pribadi

c) Editor Bagian Samping

Untuk mengedit dibagian samping halaman kanan, kita dapat menemukan menu dibagian yang berisi macam-macam fungsi. Adapun tampilan menu tersebut ada tiga menu, yaitu: *Insert*, *Pages*, dan *Themes*

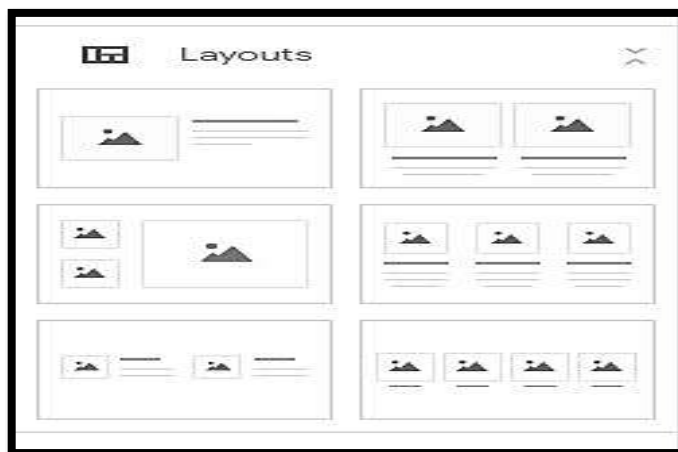


Gambar 2.5 Tampilan Menu Editor Bagian Samping

Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun fungsi dari keempat menu yang ada di insert, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Teks Box*: menu untuk membuat area yang dapat diisi dengan teks atau konten media pembelajaran.
- 2) *Images*: menu untuk menyematkan atau menyisipkan gambar atau media pembelajaran dengan cara upload dari perangkat komputer atau handphone
- 3) *Embed*: menu untuk mencantumkan elemen web dari halaman lain dengan menggunakan URL atau HTML *embed code*.
- 4) *Drive*: menu untuk membuat tautan atau mencantumkan file dari google drive kedalam *website google sites*.



Gambar 2.6 Tampilan Menu Sub Menu Layout pada *Google Sites*

Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar diatas merupakan tampilan menu *layout* pada *google sites*, yang digunakan untuk mengatur tampilan tata letak media pembelajaran yang akan diunggah melalui *google sites*. Adapun menu dibawah ini merupakan tampilan menu yang ada di *insert* yang berisi elemen tambahan yang digunakan untuk menambahkan atau membuat media pembelajaran yang akan diunggah kedalam *google sites*.



Gambar 2.7 Tampilan Menu Insert pada *Google Sites*

Sumber : Dokumen Pribadi

Kita dapat *mengedit* elemen-elemen menu yang ada didalam menu *pages* di *google sites* untuk meningkatkan fungsionalitas website media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dengan menambahkan atau *mengedit* halaman depan, tujuan

pembelajaran, daftar hadir, materi, video Pembelajaran, LKPD, soal *pretest* dan *posttest*, serta angket/survei dan lain-lain.



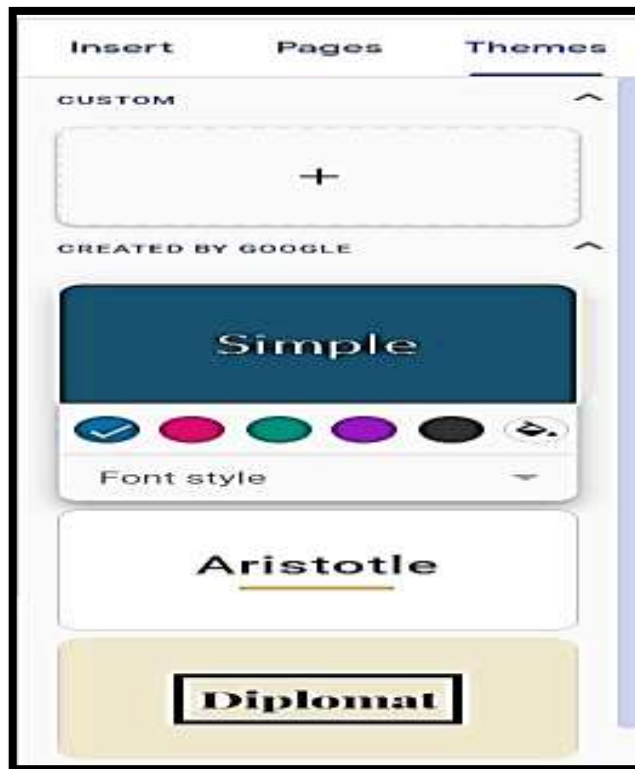
Gambar 2.8 Tampilan Menu *Pages* pada *Google Sites*

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada menu sebelah kanan *tabs insert*, kita dapat melihat tab dengan judul *pages* baru. Adapun *tab pages* tersebut berfungsi sebagai:

- Membuat halaman baru
- Mengelola halaman yang ada diwebsite *google sites*
- Memunculkan atau menyembunyikan halaman dari navigation bar.

Pada menu terakhir dibagian kanan ada *Themes* yang berisi menu untuk memilih berbagai tema yang dapat digunakan untuk mendesain tampilan media pembelajaran di *google sites*. Adapun tema tersebut bisa memilih dari *google sites* atau membuat sendiri sesuai kebutuhan yang akan digunakan seperti logo, gambar, *font*, skema media pembelajaran lainnya dengan *mensetting* kedalam menu *themes*. Adapun tampilan menu *themes* seperti gambar dibawah ini::



Gambar 2.9 Tampilan Menu *Themes* pada *Google Sites*

Sumber : Dokumen Pribadi

5. Publikasi Media Pembelajaran

Menu publish pada google sites adalah langkah terakhir setelah media pembelajaran telah selesai disetting kemudian dipublish dengan cara menekan menu *publish* yang ada dibagian kanan atas halaman. Setelah selesai menekan menu publish kemudian akan diarahkan untuk mengatur URL atau *website* yang hendak dibagikan kepada peserta didik seperti <https://sites.google.com/view/anggun-prihatin>.

a) Cara Mengakses *Google Sites*

- 1). Guru akan memberikan tautan link *google sites* melalui group WhatApps, kemudian,
- 2). Peserta didik dapat mengakses link *google sites* dengan cara mengklik tautan link tersebut <https://sites.google.com/view/anggun-prihatin>.
- 3). Lalu setelah mengklik tautan *google sites*, maka peserta didik sudah bisa menggunakan *google sites* sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.10 Tampilan Media Pembelajaran Infografis (canva) melalui *Google Sites*

Sumber : Dokumen pribadi

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur suatu individu dan kelompok jika memiliki hasil yang baik, maka proses pembelajaran berjalan dengan baik pula (Syachtiyani dkk., 2021, hlm. 93). Keberhasilan suatu hasil belajar dapat diukur dengan Taksonomi Bloom Revisi, dengan melihat pada kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Aguatin & Fahrizah, 2016). Pada penelitian kali ini dilakukan penelitian pada ranah kognitif siswa. Aspek kognitif memiliki penekanan pada teori dengan menilai kemampuan otak siswa (Nurbayani, 2013). Hasil belajar kognitif siswa dapat dijadikan patokan keberhasilan suatu pembelajaran, banyak faktor yang dapat menjadi pengaruh keberhasilan ranah kognitif, baik faktor internal meliputi diri sendiri, yakni motivasi, minat, maupun faktor eksternal yakni lingkungan (Rijal, Bachtiar, 2015).

1) Ranah Kognitif

Indikator hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan Taksonomi Bloom Revisi. Taksonomi Bloom ialah susunan bertingkat dimulai dari berpikir tingkat rendah hingga berpikir tingkat tinggi pada peserta didik (Effendi, 2017). Taksonomi Bloom ini digunakan pada bidang pendidikan untuk melakukan pengukuran proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif memiliki tujuan pengawasan proses pembelajaran dalam tingkat pemikiran tingkat rendah hingga pemikiran tingkat tinggi untuk memperhatikan hasil belajar peserta didik (Effendi, 2017).

Menurut Effendi (2017) kategori pada Taksonomi Bloom Revisi dibagi menjadi 6 bagian, dimulai dari pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi, sebagai berikut:

a. Tingkat C1-Mengingat (*Remember*)

Tingkat ini merupakan proses *recall* atau proses mengingat yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengingat pembelajaran yang telah dilalui yang disimpan melalui memori jangka panjang.

b. Tingkat C2-Memahami (*Understand*)

Pada proses pembelajaran ini, peserta didik diharuskan memahami konsep dan informasi yang telah disampaikan baik secara lisan maupun tulisan, sehingga peserta didik dapat menyimpulkan maksud dari permasalahan yang diberikan.

c. Tingkat C3-Mengaplikasikan (*Apply*)

Pada proses pembelajaran ini, peserta didik diharuskan setelah dapat memahami permasalahan dapat mengaplikasikan atau menerapkan suatu hal.

d. Tingkat C4-Menganalisis (*Analyze*)

Peserta didik diharapkan dapat menjabarkan dan menganalisis suatu permasalahan yang saling berkaitan.

e. Tingkat C5-Mengevaluasi (*Evaluate*)

Proses pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mempertimbangkan sesuai dengan standar kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi dalam segala hal.

f. Tingkat C6-Menciptakan (*Create*)

Proses pembelajaran tingkat ini merupakan pembelajaran yang tinggi, yakni peserta didik dapat menciptakan sesuatu secara utuh dengan susunan yang sistematis adanya masalah, perencanaan solusi, dan adanya solusi akhir.

Penggunaan Taksonomi Bloom dalam pembelajaran dijadikan sebagai panduan seorang guru untuk membuat soal-soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

2) Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2019, hlm. 22-23) menjelaskan bahwa ranah afektif merupakan permasalahan yang berkaitan dengan sikap atau perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya pada pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial (Sudjana, 2019, hlm.30).

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Sudjana, (2019, hlm. 30-31) hasil belajar dalam ranah psikomotorik dilihat dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak peserta didik. Ranah psikomotorik menurut Dave (1970) dalam (Hidayat, 2020, hlm. 21) dibagi menjadi lima kategori, sebagai berikut:

- 1) Meniru, yaitu tahapan terendah dalam menguasai suatu kemahiran yaitu dengan membentuk pola setelah orang lain.
- 2) Manipulasi yaitu berkenaan dengan melakukan perlakuan dari arahan yang diterima oleh ingatan.
- 3) Ketepatan perlakuan yang berkenaan dengan peserta didik dalam melakukan gerakan sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan oleh guru.
- 4) Menghubungkan, yaitu berupaya dalam menggabungkan kemahiran yang sesuai dengan urutan serta dapat dikembangkan oleh peserta didik dengan baik.
- 5) Tindakan semula jadi, menguasai sepenuhnya tindakan tanpa perlu untuk terlalu memikirkannya.

6. Keterkaitan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Media Pembelajaran Infografis (canva) digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Ada kelebihan dari media infografis (canva) diantaranya dalam hal menyampaikan informasi dalam bentuk visual serta dapat menangkap pesan atau informasi yang diperoleh dapat bertahan lama. Media infografis (canva) dalam penelitian ini berupa gambar yang dapat dibawa dengan mudah dan media tersebut bisa disampaikan kepada orang lain.

Adapun aplikasi yang digunakan untuk membagikan media pembelajaran adalah *google sites*, bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Google Sites* adalah produk yang dibuat oleh *google* yang berupa *platform* media pembelajaran digital untuk mempermudah peserta didik berkomunikasi dengan guru dalam mengakses informasi terkait materi pelajaran yang akan disampaikan. Kemudahan dalam mengakses informasi pembelajaran lebih cepat dan sistematis terutama sebagai penunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur yang ada didalam *google sites* seperti RPP, tujuan pembelajaran, ppt, beserta modul pembelajaran, Video pembelajaran, survei, serta tugas dan latihan peserta didik

Maka, dapat disimpulkan bahwa keterkaitan media pembelajaran media infografis (canva) dan *google sites* dapat digunakan dalam permasalahan mendistribusikan ataupun membagikan suatu media infografis (canva) dalam bentuk gambar yang berisi informasi yang dikemas secara sistematis dan menarik serta mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik dengan cepat, sehingga media yang disampaikan oleh guru dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

7. Analisis Bahan Ajar Materi Ekosistem

a) Keluasan Materi

Keluasan materi ekosistem dalam penelitian ini, didasarkan pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian pembelajaran pada materi ini ditetapkan kompetensi dasar (KD) sebagai berikut:

3.10 Menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut.

4.10. Menyajikan karya yang menunjukkan interaksi antar komponen ekosistem (jaring-jaring makanan, siklus biogeokimia)

b) Materi Ajar

1) Pengertian Ekosistem

Ekosistem merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan kita. Ekosistem tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia karena hubungan timbal balik ekosistem dengan makhluk hidup.

2) Komponen Penyusun Ekosistem

a) Komponen Biotik

Komponen ini termasuk ke dalam komponen makhluk hidup dengan berbagai bagian yaitu produsen (organisme yang dapat menyerap senyawa organik dengan bantuan matahari), Konsumen (organisme yang mendapatkan bahan organik melalui organisme lain disekitarnya), dekomposer (pengurai dari organisme yang sudah mati yang menjadi satuan senyawa anorganik), detritivor (suatu organisme yang mencari sisa-sisa dari organisme sekitarnya).

Komponen ini mendapatkan makanan dengan caranya sendiri yakni ada yang menggunakan autotrof atau dapat menyediakan makanannya sendiri dan heterotrof yakni organisme yang akan memanfaatkan hasil senyawa organik organisme lain.

b) Faktor Abiotik

Faktor abiotik ialah faktor yang meliputi dan kimia. Faktor yang mempengaruhi ekosistem ialah:

- (1) Suhu, merupakan salah satu syarat yang diperlukan organisme untuk hidup. Ada jenis organisme yang hanya dapat hidup pada kisaran suhu tertentu.
- (2) Sinar matahari yang mempengaruhi ekosistem secara global. Hal ini dikarenakan matahari menentukan suhu lingkungan. Sinar matahari juga merupakan unsur vital yang dibutuhkan oleh tumbuhan sebagai produsen untuk berfotosintesis.
- (3) Air, dibutuhkan untuk kelangsungan hidup organisme. Bagi tumbuhan, air diperlukan dalam pertumbuhan perkecambah an, dan penyebaran biji. Bagi hewan dan manusia air diperlukan sebagai air minum dan sarana hidup lainnya.

- (4) Tanah, merupakan tempat hidup bagi organisme. Jenis tanah yang berbeda menyebabkan organisme yang hidup juga berbeda. Tanah juga menyediakan unsur-unsur penting bagi pertumbuhan organisme terutama tumbuhan.
- (5) Ketinggian, tempat menentukan jenis organisme yang hidup di suatu tempat karena ketinggian yang berbeda akan menghasilkan kondisi fisik dan kimia yang berbeda pula.
- (6) Angin, berperan dalam menentukan kelembaban angin juga berperan dalam penyebaran biji tumbuhan tertentu
- (7) Garis lintang, yang berbeda menunjukkan kondisi lingkungan yang berbeda pula sama halnya seperti garis lintang secara tak langsung menyebabkan perbedaan distribusi organisme di permukaan bumi

3) Interaksi antar komponen Ekosistem

a) Interaksi Antar Komponen Biotik dengan Komponen Biotik

➤ Interaksi Antar Organisme

(1) Netral

Hubungan antar organisme tidak mengganggu satu sama lain, contohnya katak dan ikan yang hidup berdampingan.

(2) Predasi

Hubungan antar organisme yang memiliki mangsa, sehingga hidupnya saling memangsa satu sama lain, contohnya elang dan ular.

(3) Parasitisme

Salah satu organisme yang dapat merugikan, karena dijadikan sebagai parasit, contohnya manusia dan kutu.

(4) Komensalisme

Hubungan kedua organisme yang salah satu diantaranya mempunyai keuntungan, tetapi organisme lainnya tidak pula dirugikan, contohnya udang dan timun laut.

(5) Mutualisme

Adanya hubungan dua organisme yang saling menguntungkan kedua pihak, contohnya kupu-kupu dan bunga.

➤ **Interaksi Antar Populasi**

Interaksi antar populasi terdiri dari alelopati yaitu dua populasi yang berbeda tetapi dapat hidup secara berdampingan. Kemudian ada kompetisi yaitu dua populasi yang jika keduanya membutuhkan hal yang sama akan memicu adanya kompetisi.

➤ **Interaksi Antar Komunitas**

Interaksi ini merupakan beberapa populasi yang saling berdampingan di suatu lingkungan.

b) Interaksi Antar Komponen Biotik dengan Komponen Abiotik

Hubungan berbagai organisme yang hidup bersamaan menjadi ekosistem.

4) Macam-Macam Ekosistem

a) Ekosistem Darat

Ekosistem ini memiliki lingkungan berupa daratan yang memiliki letak geografis, dengan berbagai bioma, diantaranya:

- (1) Bioma Gurun: memiliki ciri, curah hujan yang sangat rendah, penguapan tinggi, tandus, memiliki tumbuhan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan yang kering, sebagai contoh dari tumbuhannya yaitu kaktus, sedangkan contoh hewannya yaitu tikus, kadal, ular, dan unta. Bioma jenis gurun ini didapatkan di daerah Amerika Utara, Afrika Utara, Australia, dan Asia Barat.
- (2) Bioma Padang Rumput: memiliki ciri, curah hujan rendah, tumbuhan mampu beradaptasi tidak terlalu efisien, diantaranya ada stepa dan puzta, sedangkan hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah musang, gajah, dan jerapah. Bioma ini dapat ditemui pada negara Hongaria, Rusia Selatan, Asia Tengah, Amerika Selatan, dan Australia.
- (3) Bioma Hutan Tropis: memiliki ciri, curah hujan tinggi, tumbuhan yang dapat hidup ialah pohon-pohon tingkat tinggi dan hewan yang dapat hidup ialah burung hantu, babi hutan, kucing hutan, dan macan tutul. Bioma ini didapatkan di negara Asia Tenggara, Papua Nugini, dan Lembah Kongo Afrika.
- (4) Bioma Hutan Gugur: memiliki ciri, curah hujan merata, tetapi ketika musim dingin daun pada tumbuhan dapat gugur, tumbuhan yang dapat tumbuh sangat renggang dan hewan yang dapat hidup di daerah ini ialah beruang, rubah, dan

bajing. Bioma ini dapat ditemukan dinegara Amerika Serikat, Eropa Barat, dan Asia Timur.

- (5) Bioma Taiga: memiliki ciri, banyak perbedaan suhu ketika musim panas dan musim dingin, tumbuhan yang biasanya tumbuh ialah pinus dan hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah srigala, dan burung. Bioma ini dapat ditemui di negara Skandinavia, Rusia, Siberia, Alaska, dan Kanada.
- (6) Bioma Kutub: memiliki ciri, musim dingin yang sangat panjang, tumbuhan yang dapat hidup hanya sedikit dan berjalannya, serta hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah bison, rusa kutub. Bioma ini dapat ditemukan di Kutub Utara.

b) Ekosistem Perairan

- (1) Ekosistem Air Tawar: pada ekosistem ini iklim sangat berpengaruh, contohnya dari ekosistem ini adalah danau. Danau terbagi menjadi dua jenis yakni danau oligotrofik atau danau yang dalam dan danau eutrofik atau danau yang dangkal. Dan contoh lainnya yaitu sungai (air yang memiliki jalan untuk mengalir yang memiliki bagian hulu dan hilir).
- (2) Ekosistem Air Laut: Ekosistem ini memiliki kandungan mineral yang cukup tinggi dan memiliki kadar garam, laut memiliki berbagai zona ialah (zona intertidal disebut juga daerah pasang dan surut laut, zona neritik atau tempat hidupnya karang-karang laut, dan zona pelagik atau zona yang tidak produktif).
- (3) Ekosistem Estuari: Ekosistem ini ialah zona dimana pertemuan antara sungai dan laut, hewan yang hidup di ekosistem ini biasanya cacing, kerang, kepiting.
- (4) Ekosistem Pantai: pada ekosistem ini tempat bersatunya daratan dan lautan.
- (5) Ekosistem Buatan: Ekosistem yang dibuat oleh manusia seperti bendungan, sawah irigasi, dan ladang.

5) Aliran Energi dalam Ekosistem

Aliran atau rangkaian ialah terjadi pada bentuk perubahan energi lain. Dalam aliran energi ini terdapat beberapa kelompok seperti konsumen primer, sekunder, dan tersier.

c) Rantai makanan dan Jaring-Jaring Makanan

Rantai makanan terjadi pada saat suatu konsumen memakan mangsa di sekitar hingga terjadi perputaran rantai makanan. Rantai makanan terbagi ke dalam beberapa bagian:

(1) Rantai pemangsa

Rantai ini terjadi ketika hewan memakan tumbuhan yang akan dimakan oleh hewan pemakan daging, sebagai contoh kelinci-ular-elang. Rantai Parasit

(2) Rantai saprofit

Penguraian organisme yang telah mati, rantai ini dapat muncul dikarenakan ada dekomposer dengan contoh elang mati dan akan dimakan oleh bakteri.

(3) Rantai parasit

Adanya organisme yang dirugikan, dengan contoh manusia dan kutu, salah satu ada yang dirugikan dan dasar rantai makanan terbagi menjadi dua yakni:

- Rantai makan rerumputan: rantai ini biasanya diawali dengan tumbuhan, contohnya rumput-belalang-tikus-ular-dll.
- Rantai makanan sisaiatauidetritus: rantai ini diawali dengan organisme heterotrof yakni memakan sisa-sisa makhluk hidup, dengan contoh serpihan daun dimakan cacing.

6) Piramida Ekologi



Gambar 2.11 Piramida Ekologi

Sumber: Satujam.com

Piramida dijadikan pengelompokkan untuk mempermudah dalam hal ekosistem, dengan macam-macam piramida ialah piramida jumlah, pirmida biomassa, dan piramida energi.

7) Produktifitas Ekosistem

Produktifitas ekosistem ini berupa adanya perubahan energi, seperti energi kimia, energi mekanik, energi listrik, dan energi panas. Produktifitas dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Produktifitas Primer: perubahan organisme autotrof yang merubah energi matahari menjadi energi kimia.
- Produktifitas Sekunder: perubahan organisme heterotrof yang merubah energi kimia menjadi energi kimia baru.

8) Daur Biogeokimia

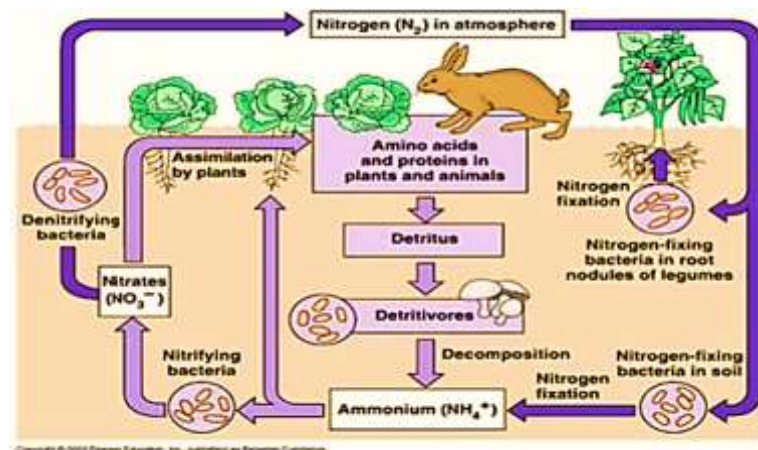
Daur ini disebut juga dengan siklus senyawa kimia yang melalui perantara, siklus biogeokimia terbagi menjadi beberapa yakni:

- Siklus Air (siklus pendek dan siklus panjang)

Daur ini sering kali disebut daur hidrologi. Daur hidrologi ialah adanya perputaran air dari bumi ke atmosfer dan kembali ke bumi yang disebut sirkulasi.

- Daur Nitrogen (N_2)

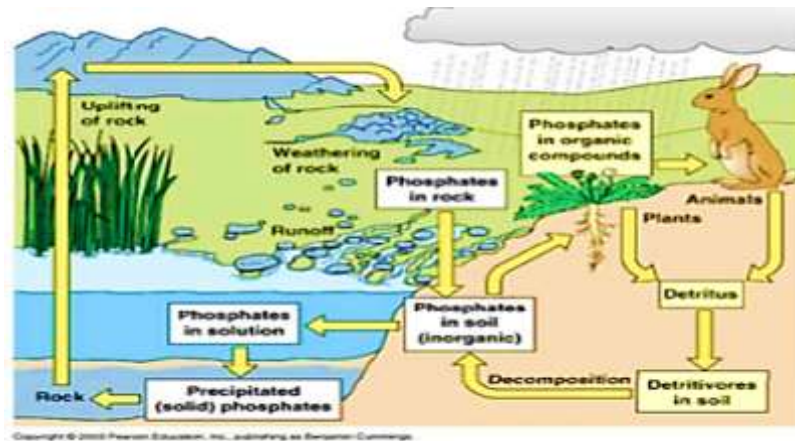
Daur ini merupakan siklus nitrogen dari atmosfer menuju ke bumi kemudian kembali, proses ini ialah fiksasi, amonifikasi, nitrifikasi, asimilasi, dan denitrifikasi.



Gambar 2.12 Daur Nitrogen
Sumber: bioh.wikispaces.com

- Daur Fosfor

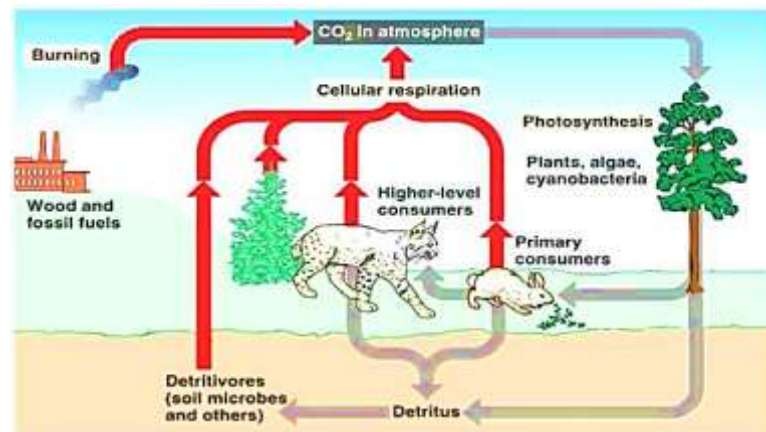
Daur ini bergerak dari atmosfer menuju ke bumi dan kembali, fosfor ini merupakan suatu senyawa kimia untuk transformasi energi pada organisme.



Gambar 2.13 Siklus Fosfor
Sumber: eochemistry.wikispaces.com

4) Daur Karbon

Daur ini memanfaatkan CO₂, yang diubah oleh tumbuhan dengan proses fotosintesis.



Gambar 2.14 Siklus Karbon
Sumber: york.conroeisd.net

5) Daur Belerang

Daur ini merupakan penyusun protein, belerang ini jatuh di tanah menjadi ion sulfat dan diserap oleh tumbuhan, oleh karena itu tumbuhan memiliki unsur belerang, sehingga dapat terjadi perpindahan unsur dari tumbuhan ke manusia.



Gambar 2.15 Daur Sulfur

Sumber: biosmadaj.blogspot.com

9) Perubahan Ekosistem

Suatu ekosistem tidak selamanya akan sama, tetapi ekosistem suatu saat dapat berubah atau mengalami perubahan, karena adanya seleksi alam, faktor-faktor perubahan ini disebabkan karena perkembangan secara alami, serta adanya faktor luar.

a) Suksesi

Perubahan yang terjadi menuju ke suatu arah, suksesi terbagi menjadi:

- (1) Suksesi primer: perubahan yang terjadi keseluruhan atau hilangnya komunitas sebelumnya secara total, contohnya ialah gunung berapi yang meletus.
- (2) Suksesi sekunder: perubahan yang terjadi sebagian atau adanya kerusakan sebagian yang di suksesi kembali, contohnya ialah banjir, kebakaran, dan angin kencang.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menelusuri terlebih dahulu beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan referensi. Adapun penelitian terdahulu, yaitu berikut ini:

Tabel 2.1 Hasil Penemuan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Temuan Hasil Penelitian
1.	Sandi Taufik Hidayat	2020	Penggunaan media ajar infografis melalui google classroom dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sel.	Metode pendekatan yang digunakan adalah Pre-Eksperimen	Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media infografis terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2	Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza	2019	Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika	Metode Pengembangan Instruksional Development Institute.	Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva berada dalam kategori cocok untuk dijadikan sebuah media pembelajaran.
3.	Rizki Raaihani	2021	Penggunaan media infografis (canva) pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik .	Metode pendekatan yang digunakan adalah PreEksperimen	Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media infografis canva pada materi ekosistem terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dengan dibuktikan adanya kenaikan nilai n-gain yang signifikan.
4.	Siti Jubaedah, dan M. Rizki Zulkarnain	2020	Penggunaan <i>Google Sites</i> Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas	Metode Kualitatif dan Deskriptif	Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan <i>google sites</i> dalam pembelajaran matematika khususnya

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Temuan Hasil Penelitian
			VIII SMPN 1 ASTAMPUL		pada materi pola bilangan sangatlah banyak, diantaranya dapat memudahkan guru untuk mengirimkan media ajar ataupun berbagi video, tutorial memberikan tugas dan masih banyak lagi kegunaan dan manfaat dari google sites selain itu <i>google sites</i> memiliki kelemahan yaitu jika tidak terkoneksi ke internet peserta didik tidak dapat mengakses <i>google sites</i> tersebut.
5.	Japrizal, Dedi Irfan	2021	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo	Metode Quasi Eksperimen	Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>google sites</i> sangat valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik di jurusan TEI mata pelajaran DLE di SMK Negeri 6 Bungo mendapatkan nilai sebesar 0,786 dan validasi ahli materi 0,839 dan pratikalitas produk 86,17% dari guru dan 83,82% dari peserta didik, sedangkan pada efektivitas, kelas kontrol diperoleh

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Temuan Hasil Penelitian
					61,1% dan kelas eksperimen 88,2%.

C. Kerangka Pemikiran

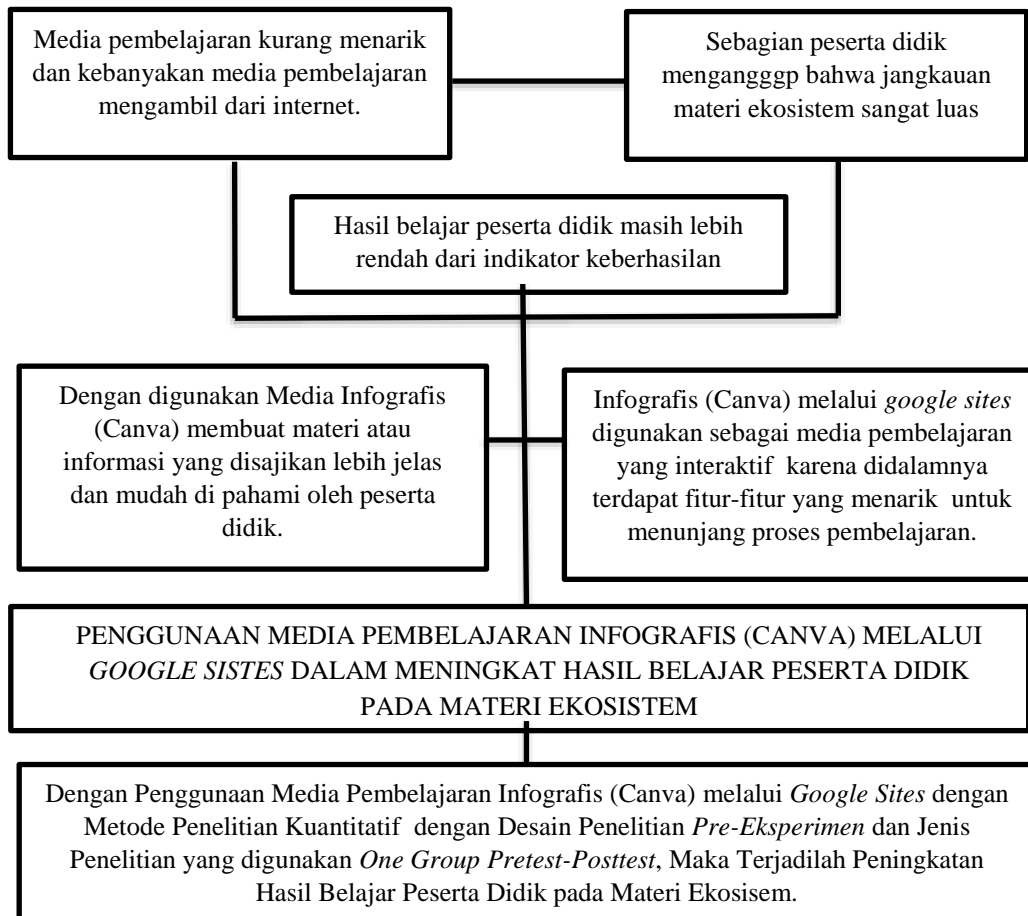
Penelitian ini berawal ditemukannya sebuah fakta atau fenomena yang terjadi di Sekolah Menengah Atas yaitu SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon, yaitu terkait pada pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem, masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal tersebut dapat disebabkan karena materi yang disampaikan guru terlalu banyak, sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi ekosistem pada pembelajaran biologi dan sumber belajar peserta didik kebanyakan dari internet namun tidak jelas sumbernya sehingga menyebabkan peserta didik miskonsepsi pada pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem, serta belum pernah digunakannya media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites*, yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai sebuah perubahan kearah yang lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh mata pelajaran, guru, media yang digunakan, penyampaian materi, sarana prasarana, serta lingkungan sekitar.

Guru mempunyai kedudukan sebagai peran utama dalam pembelajaran, diharapkan memilih media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Media sebagai alat bantu pada saat kegiatan pembelajaran, berkembang sangat pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. *Google Sites* adalah produk yang di buat oleh *google* berupa *platform* media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi atau materi pembelajaran. *Google sites* ialah salah satu aplikasi yang difasilitasi oleh *google* dengan adanya penggabungan perintah-perintah menulis dan membaca dapat menjadikan *google sites* sebagai media pembelajaran pilihan dalam menyampaikan materi pelajaran disekolah.

Dengan demikian, perlu adanya inovasi pembaharuan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dalam penelitian ini saya menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* sebagai media pembelajaran. Adapun kerangka pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.16 Bagan Kerangka Pemikiran

Sumber: Dokumen Pribadi

D. Asumsi dan Hipotesis

1) Asumsi

Asumsi ialah suatu pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris berdasarkan penemuan, pengamatan, dan percobaan penelitian. Dalam penelitian ini, asumsi yang menjadi acuan peneliti untuk dapat melakukan penelitian, diantaranya penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Dimana pada pelaksanaan pembelajaran peserta didik dituntut untuk lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan menjadi pengaruh terhadap materi yang dipelajari, peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan serta peserta didik akan lebih antusias dalam kegiatan proses pembelajaran.

2) Hipotesis

Berdasarkan penjelasan kerangka pemikiran, maka hipotesis masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Ha: Terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem.

Ho: Tidak terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem.