

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan teknologi pada abad 21 ini mencakup juga dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran. Menurut Praningrum (2020, hlm. 303) menjelaskan bahwa “ media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga dan juga sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, *Canva*, film, buku, *Canva*, kaset, video camera, maupun media lainnya yang berkembang dikemudian hari”. Selanjutnya Saragih (2014) mengemukakan media pembelajaran alat yang dapat digunakan dalam proses, metode dan tindakan yang mempengaruhi proses belajar peserta didik di kelas. Selain digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Muinnah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat diaplikasi guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan minat belajar pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang pemahaman materi dan bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yaitu mengandung materi pembelajaran menyalurkan dengan cara yang efektif, hal tersebut dapat merangsang peserta didik agar dapat menyerap materi

dengan baik. Hal tersebut juga bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik kedepannya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, hlm. 29-30) menyatakan manfaat pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan peserta didik untuk mendorong dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman yang sama dengan lingkungan sekitar. Manfaat lain dari media pembelajaran menurut Daryanto (2013) dalam Aghni (2018, hlm. 100) yaitu penjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, membangkitkan semangat belajar, peserta didik bisa belajar dengan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. Media pembelajaran juga memberikan stimulasi, asimilasi pengalaman dan kesadaran diri yang sama. Pada proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik.

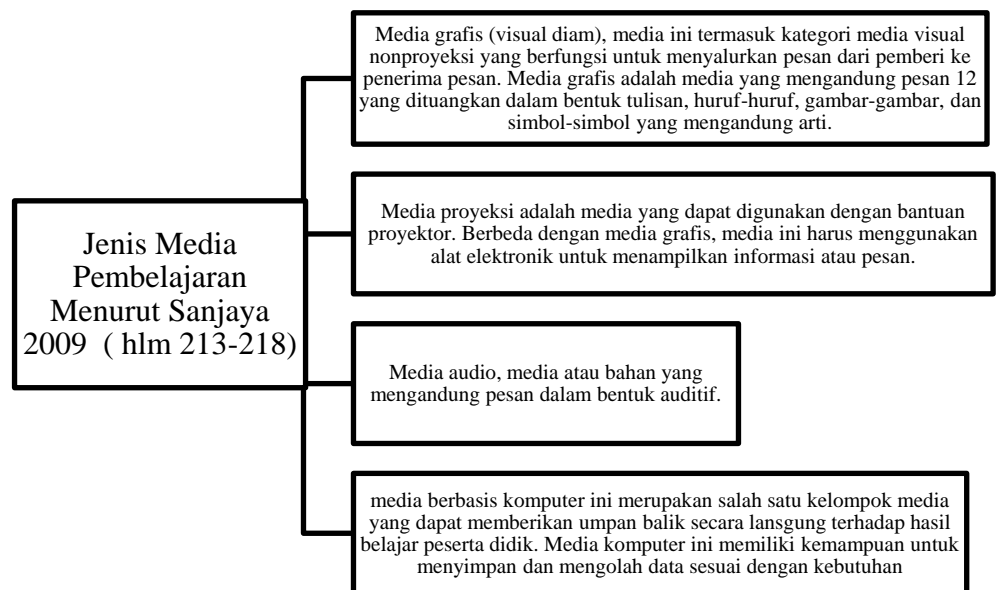
c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012) menjelaskan mengenai beberapa pengelompokan pada jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media visual yaitu menggunakan indera penglihatan dari peserta didik
- 2) Media audio yaitu proses pembelajaran menggunakan media yang melibatkan indera pendengaran peserta didik

- 3) Media audio visual yaitu penggunaan media pembelajaran melibatkan indra pendengaran dan penglihatan.. adanya penyampaian informasi atau pesan bisa secara verbal maupun non verbal.
- 4) Multimedia yaitu melibatkan berbeapa jenis media secara utuh dalam proses pembelajaran. multimedia ini menggunakan indra penglihatan dan pendengaran meliputi media teks visual gerak, visual diam, media interaktif lainnya berbasis komputer, komunikasi dan informasi

Pendapat lain dari Wina Sanjaya 2009 (hlm. 213-218), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:



**Bagan 2. 1 Jenis Media Pembelajaran menurut Wina Sanjaya**

Menurut Arsyad (2016 : 80) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

- 1) Media Berbasis Manusia yaitu manusia bermanfaat dalam menyampaikan sebuah informasi secara langsung. Media ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik secara aktif dan juga bisa melatih keberanian dari peserta didik dalam mengemukakan pendapat.
- 2) Media Berbasis Cetakan, merupakan media yang sering digunakan oleh guru seperti buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja.
- 3) Media Berbasis Visual, yaitu alat yang digunakan dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik dengan menggunakan indra penglihatannya. Media ini dapat berbentuk gambar, lukisan, grafik dan sejenisnya.
- 4) Media Berbasis Audio Visual, yaitu sebuah alat yang digunakan dapat di dengar dan di lihat oleh peserta didik berupa video, slide, ataupun film. Sebagian besar peserta didik menyukai media ini karena adanya gambar dan suara jadi peserta didik bisa melihat sekaligus mendengar apa yang ada.
- 5) Media Berbasis Komputer ini pemanfaatan teknologi, komputer juga memiliki peran dalam media pembelajaran, dengan adanya media ini dalam penyampaian media pembelajaran lebih mudah.
- 6) Pemanfaatan Perpustakaan, yaitu sumber belajar peserta didik yang ada di sekolah. Adanya perpustakaan ini membuat peserta didik lebih mudah mendapatkan ilmu pengetahuan secara meluas.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis- jenis media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan masing masing. Guru bisa menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan penyesuaian pada materi. Dengan adanya berbagai media pembelajaran yang digunakan maka pada proses pembelajaran akan lebih bervariasi.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

### a. Pengertian *Canva*

Penggunaan media pembelajaran berbasis ini sudah banyak digunakan dunia pendidikan, hal ini dikarenakan aplikasi *Canva* menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran pada abad 21 ini. Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020: 81) menjelaskan adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi *Canva*. Selain itu menurut Purwati dan Perdanawanti (2019) dalam Isnaini (2021) menyatakan bahwa *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

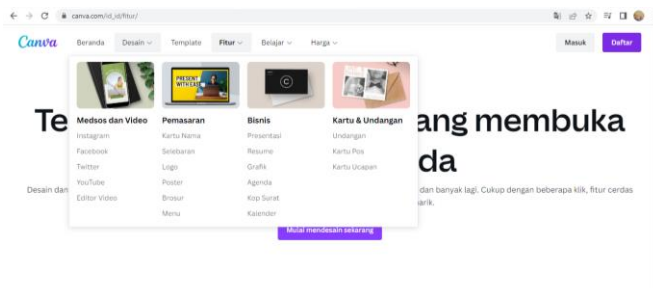
Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Canva* yaitu suatu aplikasi website online yang memuat berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, yang digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi.

### b. Fitur *Canva*

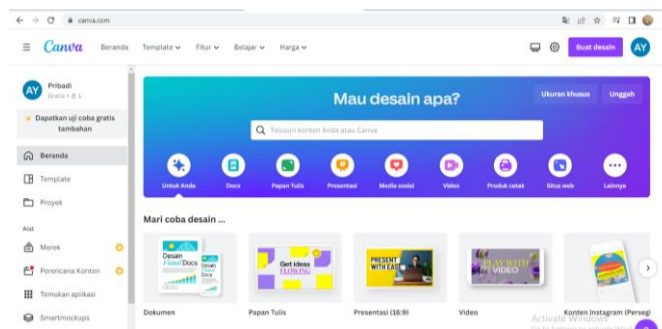
Penggunaan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. *Canva* menyediakan berbagai templet dan fitur untuk memudahkan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi berbasis online seperti membuat presentasi, video pembelajaran, poster, banner, infografik dan lain sebagainya. Penggunaan *Canva* ini bisa diakses melalui aplikasi atau berupa website dengan laman [www.canva.com](http://www.canva.com) . Pelangi (2020) mengatakan bahwa *Canva* banyak menyediakan fitur yang digunakan

untuk kependidikan, *Canva* ini satu-satunya platform yang di desain sesuai yang dibutuhkan oleh kelas. *Canva* dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif dalam pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Supradaka (2022, hlm. 66) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* ini program desain online yang menyediakan berbagai *tools* atau alat edit untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, infografik, presentasi. Selain itu, ada juga alat diantaranya ada edit foto, filter foto, bingkai foto, stiker . *Canva* dapat membantu membuat desain tanpa perlu menginstal aplikasi jika digunakan di laptop . Di dalam *tools* canva juga banyak terdapat desain dan animasi yang bisa dengan mudah diedit didalamnya tanpa perlu mendesain dari awal, hanya perlu mengedit sesuai dengan keinginan. Situs *Canva* ini dirancang untuk desain grafis yang mudah dipelajari oleh pengguna baru. *Canva* ini bisa digunakan secara gratis dan juga berbayar atau premium pada website *Canva.com*. Berikut merupakan website *Canva* yang diakses pada 3 Februari 2023.



**Gambar 2. 1** Tampilan pertama membuka *Canva*



**Gambar 2. 2** Fitur dan Desain *Canva* di Laptop

### c. Langkah- Langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

*Canva* merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan diberbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Untuk menggunakan *Canva* ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun di gawai. Resmini (2021,hl. 338) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan *Canva* sebagai berikut :

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi *Canva* di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke canva bisa menggunakan email, *facebook* dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- 2) *Canva* menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada *Canva* terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini di gunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.
- 4) *Canva* memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di *Canva*, *Canva* memiliki fungsi *auto save*, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain.

d. Manfaat Canva

Media pembelajaran berbasis *Canva* memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran, manfaat dari *Canva* ini disampaikan oleh Garis Pelangi (2020, hlm. 88) menjelaskan manfaat *Canva* yaitu aplikasi online ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengakses dan menggunakan berbagai fitur untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. fitur dan template yang disediakan dan dapat digunakan yaitu power point, video pembelajaran dan lain sebagainya. Penggunaan *Canva* sebagai pembuatan media pembelajaran bermanfaat mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

e. Kelebihan *Canva*

Kelebihan *Canva* Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu mempunyai varian tempate desain yang menarik, menghemat waktu, melatih kemampuan serta meningkatkan kreativitas guru untuk pembuatan media pembelajaran, dan juga peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang dibagikan oleh guru. Hal tersebut juga sependapat dengan Tanjung (2019) menjelaskan mengenai kelebihan aplikasi *Canva* yaitu banyak desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam merancang media pembelajaran, pembuatan desain media pembelajaran bisa dilakukan di laptop maupun gawai.

Pendapat lain mengenai kelebihan aplikasi *Canva* ini dijelaskan oleh Monoarfa (2021) bahwa kelebihan *Canva* yaitu :

- 1) Dapat memudahkan pengguna dalam mendesain apa yang diinginkan dan diperlukan seperti pembuatan poster, template video, presentasi dan lain-lainnya
- 2) Mudah dijangkau di semua kalangan, aplikasi *Canva* ini bukan hanya bisa digunakan di laptop tetapi bisa juga di gunakan di semua gawai.



- 3) Aplikasi Canva banyak menyediakan template yang menarik, maka bisa memudahkan pengguna dan hanya menyesuaikan dari sego warna, font, ukuran, gambar dan lainnya sesuai dengan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan canva ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan canva dapat memudahkan dalam mendesain sesuatu yang diperlukan dengan adanya fitur dan template yang menarik, mudah digunakan dan di jangkau tidak hanya bisa digunakan di laptop tetapi Canva bisa digunakan di gawai.

f. Kekurangan *Canva*

*Canva* sendiri selain memiliki banyak kelebihan baik dalam penggunaan maupun dalam pemanfaatan berbagai fitur di *Canva*, tetapi juga memiliki kekurangan. Garriss Pelangi, (2020, hlm. 88) menjelaskan beberapa kekurangan dari aplikasi *Canva* ini yaitu pada penggunaan aplikasi *Canva* ini dibutuhkan jaringan internet yang stabil, jika tidak terhubung dengan jaringan di gawai maupun di laptop, maka *Canva* tidak bisa digunakan dalam memproses atau mendesain. Selain itu juga aplikasi *Canva* walaupun ada beberapa yang gratis tetapi banyak juga fitur atau templet yang berbayar, tetapi hal tersebut tidak menjadi sebuah masalah yang berarti dikarenakan masih banyak fitur dan templet *Canva* yang menarik dapat diakses secara gratis.

Selanjutnya menurut Monoarfa (2021) menjelaskan mengenai kekurangan Canva yaitu :

- 1) *Canva* ini memerlukan jaringan internet yang stabil, tidak cukup jaringan maka tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- 2) *Canva* memiliki banyak fitur dan template secara berbayar dan ada beberapa yang tidak berbayar.
- 3) Desain yang kita gunakan bisanya banyak juga digunakan oleh pengguna lain baik dari template, gambar dan sebagainya. Tetapi

bukan berarti pengguna tidak bisa mendesain atau mengedit desain sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kekurangan aplikasi *Canva* ini yaitu pada jaringan, jika tidak ada jaringan internet yang tersambung pada laptop maupun gawai maka tidak akan bisa melakukan proses mendesain, dan juga banyak fitur dan template dari *Canva* ini yang berbayar, tetapi banyak juga yang gratis, dan hal tersebut tidak menghalangi pengguna untuk tetap mendesai sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

#### **g. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Dakhi (2020, hlm. 468) mengatakan bahwa hasil belajar yakni prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Definisi hasil belajar menurut Sinar (2018, hlm. 20-21) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah prestasi yang dicapai dan juga diperoleh pada saat peserta didik sudah menyelesaikan materi dalam pembelajaran. Maksud dari prestasi ini yaitu kemampuan hasil belajar termasuk psikologis yang berubah dikarenakan adanya pengalaman dan proses belajar.

Pendapat selanjutnya yaitu Hasil Belajar Menurut Rusman (2015, hlm.67) menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar juga dapat dipahami sebagai hasil belajar dengan mencakup beberapa yang diperoleh peserta didik diantaranya yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik pada saat setelah menerima dan menyelesaikan materi dan pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

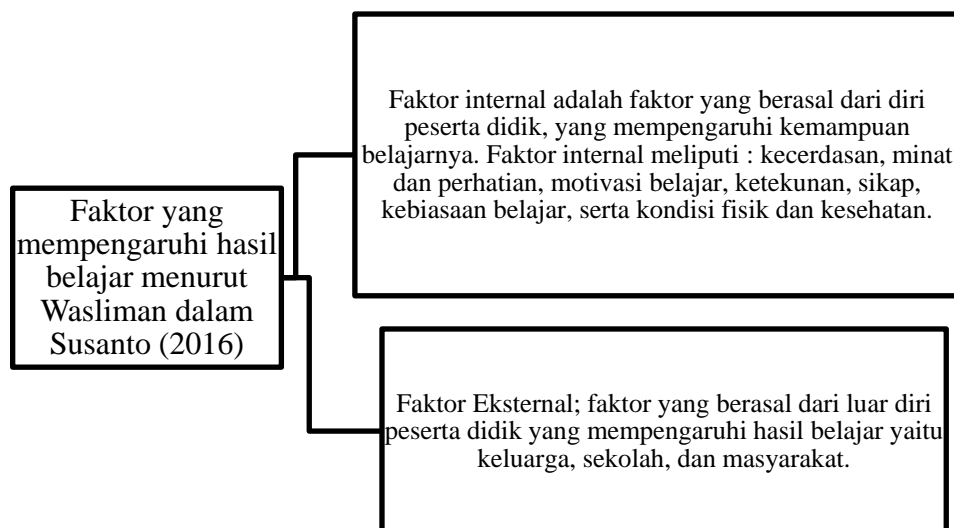
Pelaksanaan proses pembelajaran disekolah yaitu salah satunya mencapai tujuan pembelajaran, dengan adanya hal ini untuk ketercapaian hasil belajar peserta didik yang maksimal diperlukan faktor faktor yang mempengaruhinya. Slameto (2010) dalam Nabilah (2019, hlm. 662) menjelaskan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada 2 bagian yaitu :

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi:
  - a) Kesehatan, berarti keadaan baik dan segenap badan dari peserta didik. Jika peserta didik dalam keadaan baik baik jasmani maupun rohani maka proses pembelajaran tidak akan terganggu dan bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan lancar.
  - b) Minat, berarti sebuah kecenderungan dalam memperhatikan dan mengingat kegiatan. Adanya minat yang besar bagi peserta didik dapat berpengaruh terhadap belajar. Apabila dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik akan cenderung tidak tertarik dalam belajar.
  - c) Bakat, berarti kemampuan peserta didik dalam belajar, kemampuan ini dapat diaplikasikan dengan baik jika sesuai dengan kecakapan belajar dan berlatih. Jika pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan bakatnya maka hasilnya akan lebih baik.
  - d) Motivasi , ketika suatu tujuan dapat ditetapkan, maka dapat dilaksanakan dengan baik, jika untuk mencapai tujuan maka

harus dilakukan, alasan untuk melakukan sesuatu tersebut yaitu motivasi sebagai pendorong.

2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor eksternal meliputi:
  - a) Faktor keluarga, berarti peserta didik akan menerima pengaruh dari keluarga yaitu berupa cara mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana keluarga.
  - b) Faktor sekolah, berarti mempengaruhi belajar yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dan siswa, standar pembelajaran, dan juga tugas rumah serta lain sebagainya.
  - c) Faktor masyarakat, kegiatan peserta didik di masyarakat yaitu adanya pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan bermasyarakat di sekitar akan mempengaruhi terhadap belajar peserta didik.

Pendapat lain yaitu menurut Wasliman (dalam Susanto 2016, hlm. 12) bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor baik internal maupun eksternal yang meliputi:



**Bagan 2. 2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Menurut Wasliman**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dijelaskan oleh Karwati (2019, hlm. 221) yang menjelaskan beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

1. Faktor internal meliputi : motivasi belajar, sikap terhadap belajar, kebiasaan belajar, karakteristik peserta didik, mengolah bahan ajar, konsentrasi belajar.
2. Faktor eksternal meliputi : lingkungan sosial, faktor guru, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal yang mana pada faktor internal itu berasal dari diri peserta didik mengenai bakat, minat, motivasi, sikap, dan karakteristik peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik yaitu dari keluarga, sekolah, dan juga masyarakat.

#### c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik terdapat indikator terhadap pencapaian, diantaranya yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Benjamin S. Bloom dalam Nabillah (2019, hlm. 660) yang menyatakan bahwa dalam *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan tersebut menjadi 3 macam yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut merupakan penjelasan 3 macam indikator hasil belajar yaitu :

1. Ranah kognitif, yaitu adanya perubahan yang terjadi pada proses memperoleh pengetahuan. Proses belajar ini meliputi kegiatan yang berlangsung sejak penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengelolaan otak. Bloom mengatakan tingkatan hasil belajar kognitif ini dimulai dari terendah dan sederhana seperti hafalan hingga paling tertinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

2. Ranah afektif, yaitu hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga tinggi, jadi ranah afektif ini berhubungan dengan nilai yang selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, yaitu hasil belajar disusun dari yang rendah dan sederhana hingga paling tinggi yang dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Adapun menurut Moore (2014) dalam Ricardo (2017) menjelaskan mengenai indikator hasil belajar yaitu Ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan juga evaluasi. Indikator selanjutnya yaitu ranah afektif yang meliputi organisasi, penilaian, penerimaan, dan juga penentuan ciri-ciri nilai. Indikator ketiga yaitu ranah psikomotorik yang mencakup gerakan fundamental, gerakan generik, gerakan ordinatorik, dan gerakan kreatif.

Pendapat lain mengenai indikator hasil belajar diklasifikasikan menjadi 3 ranah disampaikan Sudrajat dalam Usman (2015, hlm. 174) sebagai berikut :

1. Ranah kognitif, berupa pengetahuan meliputi kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika.
2. Ranah afektif, berupa sikap, nilai, yang meliputi kecerdasan emosional.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan yang meliputi kecerdasan kinestetik dan kecerdasan visual-spasial serta kecerdasan musikal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar menjadi sebuah patokan untuk menilai kegiatan dalam proses pembelajaran. Adanya indikator hasil belajar dapat melihat sampai mana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Keberhasilan dalam belajar bukan hanya menilai pengetahuan, tapi dilihat juga dari aspek sikap dan keterampilan peserta didik.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu sangat diperlukan dalam membantu penyusunan penelitian dan menjadi sebuah acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Peneliti menemukan hasil dari beberapa penulis yang relevan terkait dengan media pembelajaran berbasis Canva dan hasil belajar, sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV” menyimpulkan bahwa : jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji paired t test dan uji Manova). Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung sebesar  $4,358 > ttabel 2,000$ . (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung  $0,069 > ttabel 2,000$ . (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai Fhitung  $11,471 > Ftabel 2,000$ . Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohayati, 2022 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon”. Menyimpulkan bahwa : Terdapat pengaruh media pembelajaran

aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen IX E di SMP Negeri 2 Susukanlebak. Hal ini berdasarkan hasil Uji paired sample t tes yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$  maka keputusannya adalah  $H_0$  diterima artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan Uji Independent sample t tes hasil yang diperoleh adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan media pembelajaran buku cetak di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyowati, 2023 yang berjudul “Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati” menyimpulkan bahwa : Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis pre experimental dengan metode one shot case study. Hasil belajar siswa diukur dengan tes. Skor hasil tes dibandingkan antara pre test atau sebelum penggunaan media Canva dan post test atau setelah treatment menggunakan media Canva dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum dan sesudah adanya treatment menggunakan media Canva. Sebelum penggunaan media Canva siswa yang mengalami ketuntasan baru 10 siswa atau 43%, setelah treatment mengalami peningkatan yaitu siswa yang mengalami ketuntasan di atas KKM yaitu 21 siswa atau 92%.



### C. Kerangka Pemikiran

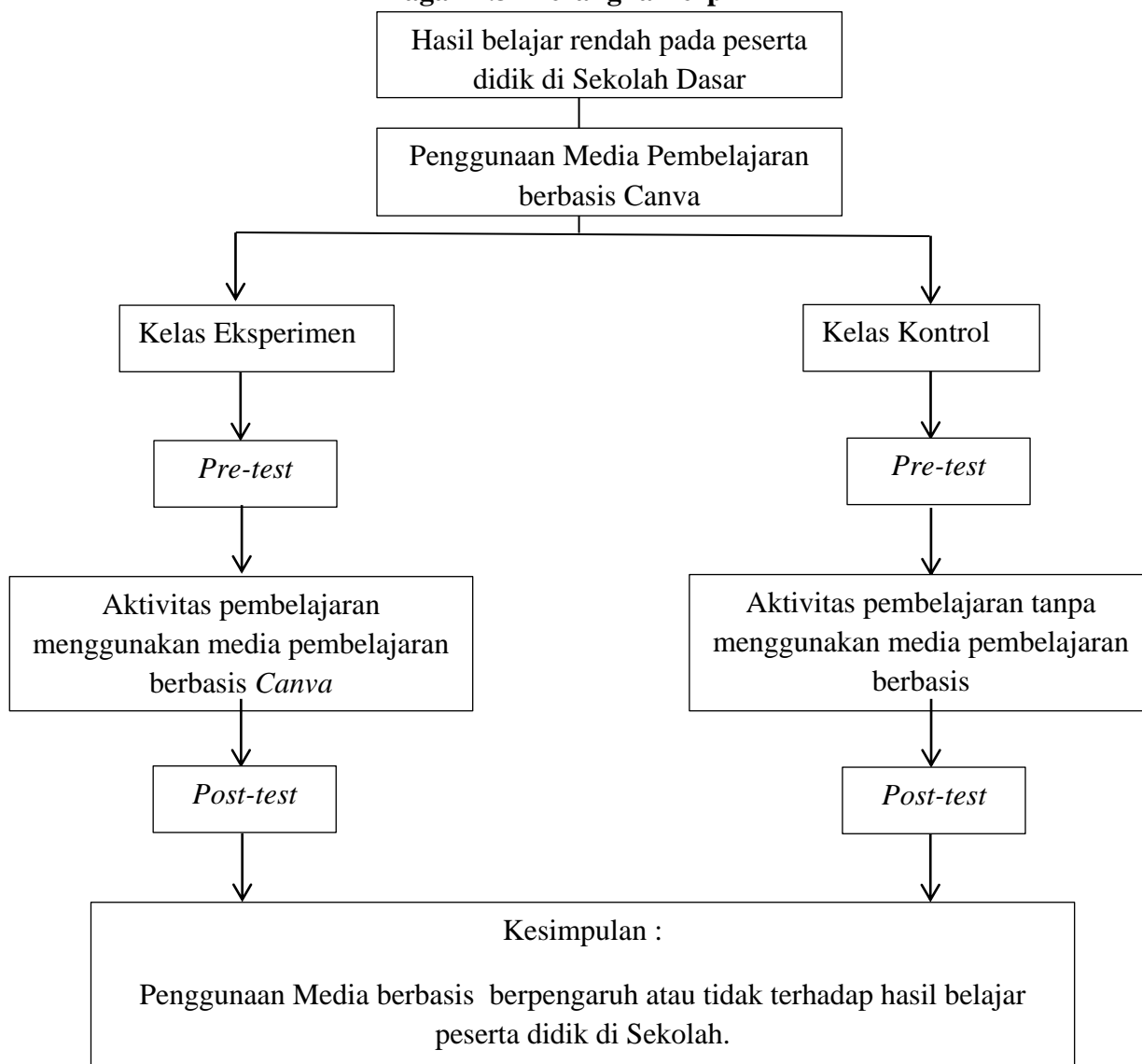
Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat diambil sebuah kerangka berpikir antar variabel X (Media pembelajaran berbasis *Canva*) dengan variabel Y ( Hasil Belajar). Media pembelajaran berbasis *Canva* sangat berperan penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan pesan yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang sudah dijelaskan bahwa masih belum optimalnya hasil belajar peserta didik, belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih monoton dan cenderung membosankan sehingga peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam belajar. . Adanya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Peneliti akan menguji coba media pembelajaran berbasis *Canva* dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen dicobakan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media berbasis *Canva*. Pada awal pembelajaran diberikan *Pre-test*, lalu memperoleh pembelajaran sebanyak 6 kali dan diberikan *treatment*. Setelah *treatment* selesai dilakukan, peserta didik akan diberika *Post-test*. Hasil *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dianalisis dan menarik kesimpulan.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Canva* yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kerangka berifikir dalam penelitian ini sejalan dengan yang digunakan oleh Lusiana Oktavia (2022). Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut:

### Bagan 2.3 Kerangka Berpikir



#### D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

##### 1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya, harus diuji kebenarannya dengan membuktikan secara langsung. Asumsi pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Pada penelitian ini terdapat pengaruh

penggunaan media pembelajaran berbasis terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang berhubungan dengan permasalahan karena harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya yang sifatnya sementara. Berdasarkan keterlibatan antara rumusan masalah dengan teori yang sudah disampaikan sebelumnya, maka didapatkan Hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.