

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sardirman (dalam Widya, 2022, hlm. 3) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dan berbagai aktivitas, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Syaiful Bahri (dalam Widya, 2022, hlm. 3) mengatakan bahwa belajar adalah proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Djamaluddin & Wardana (2019, hlm 6) Belajar juga diartikan sebagai segala sesuatu aktivitas psikologis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga perilakunya berbeda sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau reaksi yang dihasilkan dari pengalaman, kecerdasan/pengetahuan baru setelah belajar dan mengikuti suatu kegiatan. Menurut Sobry Sutikno (dalam Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 7) belajar merupakan proses usaha manusia sebagai hasil interaksi dengan pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan untuk membawa perubahan baru.

Somayana (2020, hlm 468) memaparkan hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian, tugas, kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang membantu mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar menjadi ukuran seberapa jauh siswa telah menguasai pembelajaran yang diajarkan. Menurut Purwanto (dalam Fitrianingtyas & Radia, 2017, hlm. 710) hasil belajar dijelaskan dengan memahami dua kata yang menyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Definisi hasil mengacu sebab akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah untuk mengusahakan perubahan tingkah laku individu selama belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (dalam Fitrianingtyas & Radia, 2017, hlm 710-711) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa angka atau skor setelah seorang siswa mengikuti tes dalam waktu tertentu.

Proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar yang tercapai. Menurut Mustamin gambaran keberhasilan belajar dapat dilihat dalam bentuk raport. Selama pembelajaran, siswa mengalami pengalaman belajar dan keterampilan yang mereka miliki setelah menerima pengalaman belajar tersebut merupakan hasil belajar.

Berdasarkan hasil definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran atau pembelajaran. Hasil belajar memegang peran penting dalam pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Kemudian, berdasarkan informasi tersebut, guru dapat mengatur dan menyusun kegiatan siswa lebih lanjut.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam tiga jenis yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah suatu perubahan tingkah laku yang diwujudkan dalam kognisi. Pembelajaran terdiri dari kegiatan yang dimulai dengan menerima rangsangan, menyimpan dan mengolahnya di dalam otak. Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan paling sederhana, yaitu mengingat hingga yang tertinggi dan terkompleks yaitu evaluasi.

2) Ranah Afektif

Dalam ranah afektif diketahui bahwa hasil belajar diurutkan dari yang terendah sampai yang tertinggi. ranah afektif dengan demikian mengacu pada sesuatu yang berkaitan dengan nilai yang pada gilirannya terkait dengan sikap dan perilaku.

3) Ranah Psikomotorik

Dalam ranah afektif ini diketahui hasil belajar diurutkan dari yang paling terendah sampai yang tertinggi. Hal ini hanya dapat dicapai jika siswa telah mencapai hasil belajar yang lebih rendah.

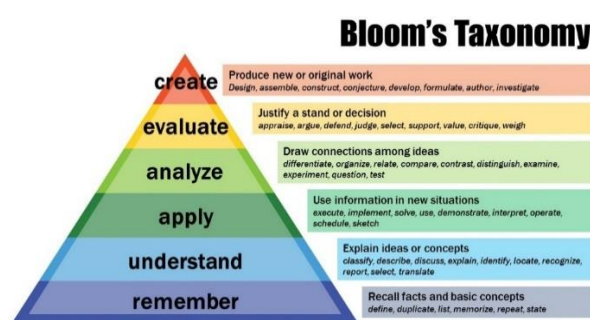
Menurut Moore (dalam Fauhah & Rosy, 2020, hlm. 327) hasil belajar memiliki tiga indikator yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Indikator hasil belajar menurut Starus, Tetroe & Graham (dalam Fauhah & Rosy, 2020, hlm 328) adalah:

- 1) Ranah kognitif, berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan melalui metode pembelajaran dan penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif, dikaitkan dengan sikap, nilai dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan yang digunakan dalam kinerja dan pengembangan diri dan praktik dalam pengembangan keterampilan.

Menurut Bloom (dalam Nurtanto & Sofyan, 2015, hlm. 354) hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori atau aspek, yaitu: (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif, dan (3) psikomotorik. Ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analysing*), menilai (*evaluate*), dan mencipta (*creating*). Tingkat kognitif digambarkan sebagai berikut.

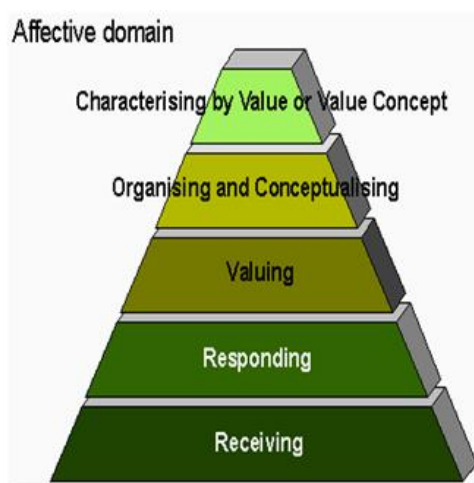


Gambar 2.1 Bloom's Taxonomy

Selanjutnya ranah psikomotor berfokus pada keterampilan yang berkaitan dengan tugas motorik. Pada dasarnya bidang psikomotorik merupakan standar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan lapangan. Berdasarkan penemuan

taksonomi Simpon's (dalam Nurtanto & Sofyan, 2015, hlm. 355) pengamatannya meliputi: persepsi (*perception*), keteraturan (*set*), respons terbimbing (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), respons cepat (*complex overt response*), adaptasi (*adaption*), dan inisiasi (*origination*).

Sedangkan pada ranah afektif didorong oleh rumusan pancasila dan pembukaan UUD 1945 dari realita perkembangan permasalahan bangsa sampai sekarang. Undang-undang sistem Pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 (dalam Nurtanto & Sofyan, 2015, hlm. 355) hakikatuntutannya yaitu: “membangun masyarakat yang berakhlak mulia, beretika, berbudaya dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila”. Berdasarkan hal tersebut, ranah afektif bukan hanya sekedar mengajarkan tentang apa yang benar dan apa yang salah. Wina Sanjaya menyatakan bahwa “sikap mencerminkan nilai-nilai yang dimiliki seseorang, sehingga Pendidikan sikap pada hakikatnya adalah nilai Pendidikan”. Sedangkan menurut Thomas & Mifakhul Huda (dalam Nurtanto & Sofyan, 2015, hlm. 355) tahapan dijelaskan sebagai berikut: menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuing*), mengatur (*organizing*), dan berkarakter (*characterization*). Tahapan aspek afektif digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2 *Affective Domain*

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hanadi (dalam Fauhah & Rosy, 2020, hlm. 328) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis

Seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak lelah, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini dapat mempengaruhi belajar siswa.

b) Faktor psikologis

Pada dasarnya setiap siswa memiliki mental yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor-faktor tersebut antara lain mencakup kecerdasan (IQ), bakat, minat, perhatian, motivasi, kognitif, dan keterampilan berpikir.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan akan mempengaruhi hasil belajar, antara lain faktor fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban. Belajar di ruangan yang berventilasi buruk pada siang hari jelas berbeda dengan belajar di pagi hari yang sejuk.

b. Faktor instrumental

Keberadaan dan penggunaannya direncanakan sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Faktor-faktor tersebut antara lain kurikulum, fasilitas, dan guru.

Menurut Slameto (dalam Suarmawan, dkk., 2019, hlm. 529-530) faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor psikologis yang meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan persiapan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor luar individu yang mempengaruhi hasil belajar, seperti keluarga meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antar anggota keluarga dan kondisi ekonomi dalam keluarga. Lalu faktor sekolah seperti kondisi gedung, cara mengajar guru, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa dan siswa, metode pembelajaran, perangkat pembelajaran. lalu ada faktor sosial seperti aktivitas siswa di masyarakat, pengaruh teman bergaul, dan media massa yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif.

Adapun Husni (dalam Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 661) berpendapat bahwa salah satu pernyataan seseorang telah mempelajari sesuatu adalah dengan adanya perilaku dalam dirinya, perubahan tersebut berupa pengetahuan, keterampilan dan perubahan yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Walaupun proses belajar mengajar mempunyai nilai edukatif, maka interaksi mempunyai nilai edukatif karena kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran. Prestasi akademik siswa ini berbeda dengan siswa lainnya. Perbedaan tersebut disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain:

- 1) Faktor bawaan, faktor tersebut mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemajuan akademik siswa, seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan, dan kemandirian.
- 2) Faktor luar, faktor ini mempengaruhi kemajuan belajar siswa pada lingkungan, lingkungan masyarakat, keluarga, sekolah.

Sedangkan Aminah (dalam Ardila & Hartanto, 2017, hlm. 183) menyatakan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik yang berasal dari diri siswa. Motivasi adalah suatu bentuk yang timbul dalam diri seseorang, sedangkan minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan suatu pelajaran sampai berakhir pada kesenangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi mempengaruhi hasil belajar, minat mempengaruhi hasil belajar, motivasi dan minat juga mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor bawaan seperti minat, bakat, kesehatan, dan faktor luar seperti lingkungan di masyarakat, keluarga, dan sekolah.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013, hlm. 97) media merupakan komponen materi dan komponen alat dalam sistem pendidikan. Secara garis besar, media mengacu pada pemanfaatan secara maksimal seluruh komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sardirman (dalam Hasan, dkk., 2021, hlm. 27) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yaitu perantara atau pengantar. Mengenai perspektif belajar mengajar menurut Naz & Akbar (dalam Hasan, dkk., 2021, hlm. 27) media adalah pengantar informasi guru bagi siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Luh & Ekayani (2021, hlm. 2) memaparkan media pembelajaran pada umumnya adalah sarana belajar mengajar. selain itu media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan keterampilan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sedangkan Latuheru (dalam Hasan, dkk., 2021, hlm. 28) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan akurat dan nyaman.

Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110) media pembelajaran ialah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana penerimanya dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mendukung pembelajaran sehingga apa yang ingin disampaikan menjadi jelas dan efektif serta efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Miftah (2013, hlm. 99) fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu visual bagi guru, melainkan sebagai mediator informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Menurut McKown (dalam Hukma, dkk., 2015, hlm. 70) media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu pertama, mengubah penekanan pendidikan formal, yang berarti pendidikan media yang sebelumnya abstrak menjadi konkrit, Pendidikan teoritis menjadi praktis fungsional. Kedua, menciptakan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi eksternal bagi siswa, karena penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Ketiga, untuk memberikan kejelasan agar informasi dan pengalaman

siswa lebih jelas dan mudah dipahami, media dapat memberikan kejelasan tentang hal tersebut. Keempat, yaitu merangsang pembelajaran, terutama rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu harus dibangkitkan, agar selalu ada rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Selanjutnya menurut Sardiman (dalam Salahuddin, 2016, hlm. 118) bahwa rata-rata siswa dapat memahami suatu pembelajaran yang direspon oleh inderanya. Semakin baik respons terhadap obyek, maka semakin baik pemahaman dan ingatannya. Agar proses dan hasil tersebut muncul, maka media dapat membantu memperjelas siswa dalam memahami pembelajarannya. Sedangkan menurut Djamarah (dalam Salahuddin, 2016, hlm. 118) fungsi media dapat dilihat dari perkembangan media itu sendiri.

- 1) Pada awalnya media berfungsi sebagai alat pengajaran.
- 2) Dengan masuknya media audi visual, media berfungsi untuk memberikan pengalaman khusus kepada siswa.
- 3) Munculnya teori komunikasi menjadikan media untuk berperan sebagai media penyampai pesan, informasi pembelajaran.
- 4) Penggunaan metode pendekatan sistem pembelajaran melalui media merupakan bagian integral dari program pembelajaran.
- 5) Media tidak hanya mempunyai sebagai alat bantu visual bagi guru, tetapi juga menyampaikan informasi/pesan pembelajaran yang diperlukan kepada siswa.

Adapun Cahyadi (2019, hlm. 19-20) memaparkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu:

- 1) Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran merupakan sumber belajar peserta didik. Dengan kata lain, berkat media siswa menerima pesan dan informasi yang membantu mereka mengembangkan pengetahuan baru. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 2) Fungsi semantik, semantik adalah suatu kata, istilah, tanda, dan simbol. Seringkali siswa memiliki penafsiran yang berbeda terhadap suatu simbol, kata, atau istilah tertentu dan belum memahami secara utuh dan akurat

makna dari kata atau istilah tersebut. Maka peran media pembelajaran yaitu memberikan pemahaman yang benar kepada siswa. berbagai jenis media dapat bekerja dengan semantik, seperti kamus, glosarium, internet, radio, televisi, dan lain-lain.

- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan media untuk mereproduksi suatu objek atau peristiwa dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan keadaan, situasi, tujuan dan sasaran. Misalnya, tidak mungkin mengamati metamorfosis kupu-kupu pada saat proses pembelajaran, karena memerlukan media seperti skema, gambar, video, dan sebagainya.
- 4) Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam), fungsi ini mengacu pada kemampuan untuk menyimpan media ke suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya tanpa batas waktu untuk diputar ulang bila diperlukan. Siswa dapat dengan mudah memahami peristiwa tersebut meskipun tidak mengalaminya secara langsung.
- 5) Fungsi distributif, media yang mempunyai fungsi distributif adalah televisi, hiburan, dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh berbagai orang di tempat berbeda dan dalam kondisi berbeda.
- 6) Fungsi psikologis, media mempunyai kemampuan untuk membangkitkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, selain itu juga dapat membangkitkan emosi, perasaan dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.
- 7) Fungsi sosio-kultural, fungsi media dapat memberikan dorongan, memberi pemahaman mengenai perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghormati perbedaan yang ada.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai mediator informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan dengan menggunakan media siswa dapat memahami suatu pembelajaran yang direspon oleh indranya. Semakin baik respons terhadap obyek, maka semakin baik pemahaman dan ingatannya. Agar proses dan hasil tersebut muncul, maka media dapat membantu memperjelas siswa dalam memahami pembelajarannya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Karo-Karo & Rohani, 2020, hlm. 94) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses belajar mengajar, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Arsyad (dalam Firmadani, 2020, hlm. 95) mengungkapkan bahwa banyak manfaat-manfaat media pembelajaran secara praktis. Manfaat praktis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sedemikian rupa sehingga menimbulkan motivasi belajar, komunikasi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kesempatan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang peristiwa di lingkungannya sendiri dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya, melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.
- 5) Media pembelajaran merupakan pilihan yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya Jannah, dkk., (2023, hlm. 2) berpendapat bahwa media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar saja, namun penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran akan memudahkan interaksi antara guru dan siswa serta membantu mengoptimalkan proses pembelajaran. penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik, aktif, dan bermanfaat.

Sedangkan secara umum menurut Cahyadi (2019, hlm. 26) media mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan, agar tidak melampaui kata-kata (dalam bentuk tulisan atau lisan sederhana)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan kapasitas indra, seperti:
 - a) Benda yang terlalu besar dapat digantikan oleh gambar, film, atau model.
 - b) Benda-benda kecil yang didukung oleh mikroprojektor, film, gambar.
 - c) Pergerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Peristiwa atau kejadian di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman ulang film, video, film bingkai, foto.
 - e) Objek yang terlalu rumit (misalnya mesin) dapat direpresentasikan dengan model, diagram, dan lainnya.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lainnya.

Selain itu Sudjana & Rivai (dalam Cahyadi, 2019, hlm. 26-27) mengemukakan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya.
- 2) Materi pembelajaran mempunyai makna yang lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami dan memudahkan mereka dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru yang menceritakan kembali kata-kata, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kekurangan tenaga, apalagi jika setiap pelajaran diajarkan oleh guru.
- 4) Siswa dapat melakukan aktivitas belajar lebih banyak karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga ikut serta dalam kegiatan lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bermain, dan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses

belajar mengajar sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

d. Jenis Media Pembelajaran

Arief S (dalam Indriani, dkk., 2021, hlm. 11223) menjelaskan tentang jenis-jenis media yang digunakan untuk pembelajaran, antara lain:

1) Media grafis

Media ini termasuk ke dalam media visual. fungsi media grafis adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Indera penglihatan adalah saluran untuk digunakan dalam media ini. Media grafis menarik perhatian dan kejelasan ide, dan menemukan fakta dengan cepat atau mungkin terlewatkan jika tidak secara grafis. Contoh media adalah sketsa, diagram, kartun, poster, *bulletin board*, dan lain-lain.

2) Media audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran, media ini melalui lambang-lambang auditif yang diwujudkan melalui *audio verbal* dan *non verbal*. Contoh media ini yaitu radio, *tape recorder*.

3) Media proyeksi diam

Media ini mempunyai kesamaan dengan media grafik yaitu keduanya tampil terstimulasi secara visual. bahan grafis juga banyak digunakan dalam media ini. Perbedaan antara media proyeksi dan media grafis yang dapat dilihat secara visual dapat langsung berinteraksi dengan pesan media yang berhubungan dengan media proyeksi. Dalam pemilihan media, hal ini tidak terjadi secara kebetulan dan didasarkan pada hal tersebut beberapa kriteria. Kesalahan pemilihan media dapat menimbulkan konsekuensi yang rumit yang tidak kita inginkan nanti dan beberapa kriteria akan dipertimbangkan.

Menurut Asyhar (dalam Hartatik, dkk., 2018, hlm. 5) media dikelompokkan menjadi empat jenis berdasarkan jenis media dan bentuk yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya untuk indera penglihatan dari siswa, melalui media ini pengalaman belajar siswa bergantung pada kemampuan visualnya.
- 2) Media audio, media yang digunakan melibatkan indera pendengaran siswa.

- 3) Media audio visual, merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan.
- 4) Multimedia, media yang mencakup berbagai jenis media dan perangkat yang dipadukan dalam proses kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dengan menggunakan media teks, visual dan audio, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan menurut Ramli (dalam Ibrahim, dkk., 2022, hlm. 107-108) sedikitnya ada lima jenis media, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya memuat, ukuran Panjang dan lebar), misalnya gambar, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- 2) Media massa tanpa proyeksi tiga dimensi (dengan ukuran Panjang, lebar dan tebal/tinggi), misalnya benda nyata, model, manekin, dan lainnya.
- 3) Media audio (media mendengarkan) seperti radio dan *tape recorder*.
- 4) Media yang diproyeksikan, seperti *film*, *slide*, lampu sorot, proyektor, dan lain-lain
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR), tv merupakan alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh, sedangkan VTR merupakan alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan suara dan gambar suatu objek secara bersamaan.

Selanjutnya menurut pendapat Silahuddin (2022, hlm. 164) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi:

- 1) Audio, seperti kaset audio siaran audio, CD, telepon, MP3.
- 2) Cetak, seperti buku teks, modul, brosur, leaflet, gambar, foto.
- 3) Audi-cetak, seperti kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam, seperti *overheard transparent* (OHT), slide.
- 5) Proyeksi audio visual diam, seperti slide suara.
- 6) Visual gerak, seperti *film*.
- 7) Audio visual gerak, seperti video/ VCD/ Televisi.
- 8) Objek fisik, seperti benda nyata/ model.
- 9) Manusia dan lingkungan, seperti guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer.

Sedangkan Silahuddin (2022, hlm. 167) media pembelajaran digolongkan menjadi dua kelompok:

- 1) Berdasarkan jumlah penggunaannya
 - a) Media pembelajaran yang digunakan siswa secara individual, seperti ruang kelas atau laboratorium, alat bantu pengajaran otomatis, kotak unit pengajaran.
 - b) Media pembelajaran yang digunakan dalam kelompok/kelas.
 - c) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, seperti televisi, radio, film, slide.
- 2) Berdasarkan cara penggunaannya
 - a) Media tradisional atau konvensional, seperti peta, karton, simbol grafik, cerita bergambar.
 - b) Media modern atau kompleks, seperti komputer, dan berbagai sistem proyeksi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli mengenai jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Beberapa macam media pembelajaran yaitu media visual (media yang hanya bisa dilihat saja memakai indra penglihatan), media audio (media yang hanya lewat pendengaran atau indra pendengaran), dan media audio visual (media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran).

3. Media Pembelajaran *Canva*

a. Pengertian Media *Canva*

Idawati, dkk., (2022, hlm. 746) menyatakan salah satu dari banyaknya aplikasi desain di dunia teknologi adalah *canva*. *Canva* merupakan program berbasis web yang menawarkan berbagai fitur seperti resume, poster, pamphlet, brosur, presentasi, infografis, spanduk, bulletin, bookmark, grafik, dan lain-lain. Presentasi yang tersedia di *canva* adalah presentasi kreatif, Pendidikan, periklanan, teknologi, dan bisnis.

Sedangkan menurut Rahmayanti & Jaya (2020, hlm. 108) *Canva* merupakan program desain berbasis web yang mencakup berbagai alat atau alat pengeditan untuk membuat berbagai desain grafis. Media ini juga dapat

membantu mempermudah pemahaman siswa ketika menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks atau video.

Tanjung & Faiza (2019, hlm. 80) *canva* adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, ringkasan, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, sertifikat, undangan, kartu nama, publikasi kartu, logo, stiker, buletin, sampul buku, *template*, *thumbnail youtube* dan sampul *facebook*. Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110) *canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang berguna untuk memudahkan pembuatan tampilan grafis atau visual yang menarik. *Canva* tidak memiliki semua fitur yang dimiliki program adobe seperti photoshop dan illustrator, namun *canva* adalah aplikasi yang sangat berguna dan memudahkan bagi orang yang masih belajar atau belum pernah menggunakan desain grafis sebelumnya. *Canva* tersedia banyak *template* yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal.

Selanjutnya Jannah, dkk., (2023, hlm. 2) berpendapat bahwa *canva* merupakan software yang menyediakan berbagai fitur seperti *template*, *font*, *gift*, desain tautan, *barcode*, dan lain-lain. *Canva* juga dapat mengunggah gambar, video, audio, berbagai fitur seperti transisi, animasi, hyperlink, dan lainnya tersedia. Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan, media *canva* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media *canva* dapat dirancang oleh seorang guru atau ahli *editing*, dimana *canva* memiliki fitur *editing* yang lebih menarik untuk dijadikan media pembelajaran baik itu dalam bentuk gambar, power point, video atau teks.

b. Kelebihan dan kekurangan media *canva*

1) Kelebihan media *canva*

Menurut Pelangi (dalam Sunarti, 2022, hlm. 86) memiliki beberapa kelebihan yaitu desain menarik, dapat diimplementasikan dengan perangkat, memiliki resolusi bagus, dan hemat waktu. Kelebihan media pembelajaran *canva* menurut Tanjung & Faiza (2019, hlm. 80) sebagai berikut:

- a) Memiliki berbagai desain grafis, animasi, templat, dan nomor halaman yang menarik.
- b) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, karena banyak fungsi yang disediakan serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
- c) Dapat menghemat waktu dalam merancang materi pembelajaran yang praktis.
- d) Siswa dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *canva* yang telah disediakan oleh guru.
- e) Memiliki resolusi gambar dan slide yang baik, media *canva* dapat dicetak secara otomatis pengaturan ukuran cetak.
- f) Dapat berkolaborasi dalam desain media dengan guru lain dan membuat desain *canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g) Dapat mendesain materi pembelajaran kapan saja, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga *handphone*.

Menurut Idawati, dkk., (2022, hlm 746) keunggulan *canva* antara lain:

- a) Tersedia dalam banyak desain menarik.
- b) Banyak fitur yang disediakan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran.
- c) Menghemat waktu dengan materi pembelajaran yang praktis.
- d) Dapat digunakan dalam perangkat android saat mendesain.

Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110-111) kelebihan *canva* meliputi:

- a) Mempermudah dalam membuat desain yang diinginkan atau diminta, seperti: membuat poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan lainnya.
- b) Menyediakan berbagai pilihan desain yang tersedia dan menarik, cukup sesuaikan keinginan dan pilih *font*, warna, ukuran, gambar, dan lainnya.
- c) Mudah diakses, *canva* dapat diakses oleh semua orang karena tersedia di android atau iphone.

Adapun Zebua (2023, hlm. 232) berpendapat bahwa *canva* merupakan salah satu aplikasi desain yang sangat mudah digunakan bahkan oleh pemula sekalipun. Berikut beberapa kelebihan aplikasi *canva*:

- a) Menawarkan berbagai desain dalam bentuk *graifs*, *template*, dan animasi.
- b) Guru dapat menumbuhkan kreativitas dalam Menyusun materi pembelajaran berkat banyak fitur yang tersedia.
- c) Praktis dan hemat waktu dalam penggunaannya.
- d) Materi yang disajikan di *canva* dapat dipelajari berulang kali.
- e) Resolusi gambar cukup baik dan dapat dicetak dalam berbagai format file.
- f) *Canva* dapat digunakan pada laptop atau ponsel.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan kelebihan media *canva* yaitu menyediakan berbagai desain yang menarik, mempermudah dalam membuat desain, mudah diakses disemua gadget.

2) Kekurangan media *canva*

Selain kelebihan aplikasi *canva* memiliki kekurangan menurut Pelangi (2020, hlm. 82) menyatakan bahwa aplikasi ini juga memiliki kekurangan yaitu jika ingin menggunakan *canva*, setiap pengguna harus memiliki paket data untuk terhubung dan menggunakan *canva*, kecuali desain yang disediakan oleh *canva*. Ada beberapa *template* berbayar, tapi itu tidak menjadi masalah, karena banyak *template* bagus dan gratis.

Menurut Idawati, dkk., (2022, hlm. 746) kekurangan *canva* yaitu:

- a) Jika menggunakan *canva* harus terkoneksi dengan paket data
- b) Terdapat beberapa *template* berbayar

Sedangkan menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110) kekurangan aplikasi *canva* adalah:

- a) *Canva* bergantung pada internet yang cukup dan stabil, jika tidak ada internet pada perangkat atau laptop yang mengakses *canva* tidak dapat digunakan atau didukung selama proses mendesain.
- b) *Canva* memiliki *template*, stiker, ilustrasi, dan *font* berbayar.

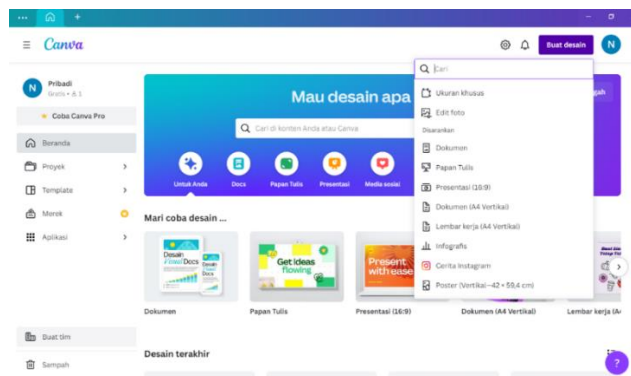
- c) Terkadang desain yang dipilih mempunyai kemiripan dengan orang lain, baik itu desain, gambar, warna, dan lainnya

Selain itu Resmi, dkk., (2021, hlm. 337) mengemukakan bahwa sebagai aplikasi berbasis online, *canva* harus selalu terhubung dengan internet. Inilah salah satu keterbatasan *canva* tidak bisa digunakan secara *offline* sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, *canva* menawarkan desain dan *template* berbayar dalam aplikasi. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa kekurangan *canva* ialah penggunaan yang harus memakai internet dan terdapat *template* yang berbayar.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Canva*

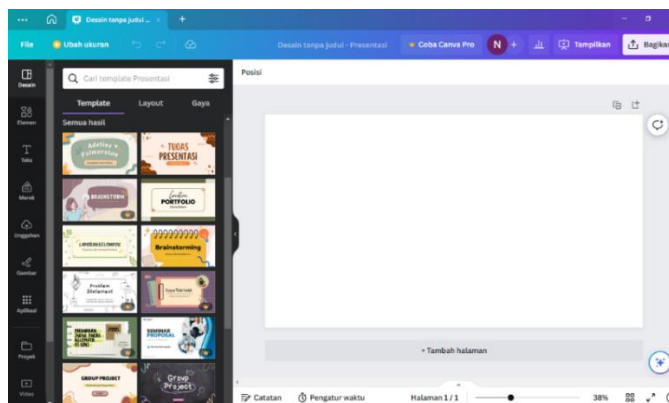
Langkah-langkah memakai media pembelajaran *Canva* sebagai berikut:

- 1) Membuka aplikasi *canva*
- 2) Daftar atau masuk ke akun *canva*. Ada beberapa cara untuk masuk di *canva* menggunakan facebook, gmail maupun registrasi dengan mengisi data untuk membuat akun *canva*.
- 3) Klik buat desain dan pilih presentasi



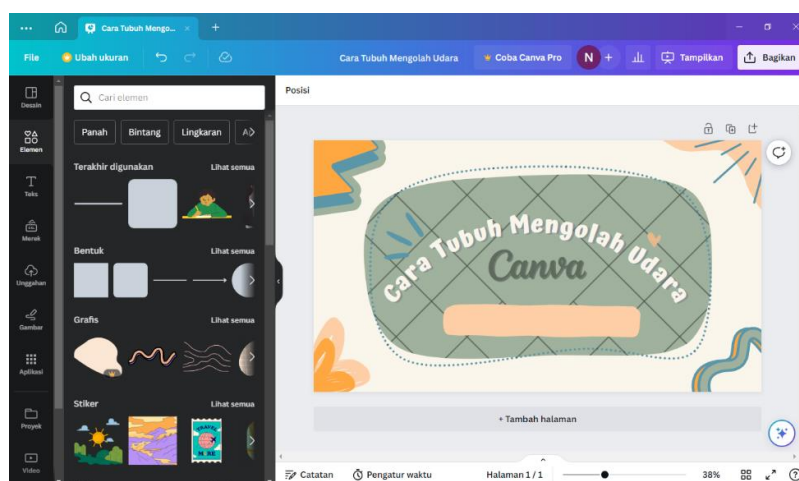
Gambar 2.1 tampilan awal *canva*

- 4) Pilih desain presentasi menarik yang ada pada menu *canva*



Gambar 2.2 pilihan desain presentasi

- 5) Masukkan materi yang sudah dipersiapkan
- 6) Gunakan elemen desain atau gambar yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.



Gambar 2.3 Pilihan elemen desain

- 7) Upload gambar dan media pendukung lainnya seperti audio atau video
- 8) Menyimpan hasil, *canva* memiliki penyimpanan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu khawatir jika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakan. Selain itu, ada juga fungsi bagikan, unduh, dan tampilkan.

d. Manfaat *Canva* Bagi Peserta Didik dan Guru

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Misbahudin (dalam Kharissidqi & Firmansyah, 2022, hlm. 111) menyatakan bahwa *canva* memberikan ruang belajar bagi guru untuk melakukan pembelajaran berbasis media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *canva*. Media yang memberikan *template* yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ada banyak contoh yang

dapat digunakan guru dalam aplikasi canva salah satunya adalah desain menarik dalam membuat powerpoint yang dapat dipresentasikan kepada siswa.

Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 112) Aplikasi *canva* mendukung dalam membuat powerpoint yang menarik, penggunaannya tidak hanya diperuntukan guru tetapi juga dapat digunakan oleh siswa jika ingin menyampaikan materi yang harus menggunakan power point. Berikutnya guru dapat membuat sertifikat untuk siswa yang diberikan jika ada ajang kompetensi. Selain itu membuat *template* untuk video, biasanya guru akan menyediakan video untuk contoh, referensi atau penjelasan kepada siswa mengenai materi yang dibahas.

Menurut Purba & Harahap (2022, hlm. 1332) *Canva* mempunyai *template* video, biasanya seorang guru menyediakan video untuk pembelajarannya, dengan *canva* memungkinkan guru untuk menggunakan *template* dengan warna menarik dan *font* tambahan lain untuk menghiasi latar belakang video. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan membuat suatu desain yang menarik, selain mendapatkan ilmu dalam pembelajaran, siswa juga belajar terampil, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu materi yang diampu.

Selain itu Zebua (2023, hlm. 230) berpendapat bahwa *canva* telah banyak digunakan oleh para guru dalam membuat materi pembelajaran. karena kelebihan yang ditawarkan aplikasi ini sederhana dan sangat praktis. Hanya pengguna yang perlu mengedit *template* yang sudah ada. Selain itu *canva* juga menawarkan berbagai fitur grafis, foto, video, animasi, teks, dan lainnya. Sedangkan Sunarti (2022, hlm. 91) menyatakan aplikasi *canva* sangat berguna bagi guru untuk mengembangkan berbagai jenis mata pelajaran. Selain itu *canva* juga sangat mudah dipahami oleh para peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran *canva* yaitu memberikan ruang belajar bagi guru untuk melakukan pembelajaran, dan mempunyai *template* yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian mengenai *canva* sebagai media pembelajaran. Berikut beberapa penelitian yang sama mengkaji *canva* sebagai media pembelajaran:

1. Penelitian Hanifah (2022, hlm. 233) dengan judul “Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan hasil belajar kimia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung kelas XII MIPA-2 meningkat setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*. Hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata pada siklus I meningkat 70,77 dan meningkat menjadi 80,58 pada siklus II.
2. Penelitian Wahyuni & Napitupulu (2022, hlm. 347) dengan judul “pengembangan media pembelajaran aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD”. Hasil penelitian dari hasil data uji kelayakan diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran *canva* dengan kategori “sangat layak” adalah 86%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* pada mata pelajaran tematik kayanya negeriku kelas IV kelas IV SD, “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV UPTD SD Negeri 27 Lalang.
3. Penelitian Ristyanti, dkk., (2022, hlm. 5762) dengan judul “pengaruh media *canva* berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPS”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berbantuan *code QR* pada media *canva* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 220 Gresik. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan paired sample t-test dengan SPSS 22, diperoleh hasil output pair 1 dan pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dengan media QR code pada media *canva* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS SD.

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *canva* memberikan ruang belajar bagi setiap guru untuk mencapai tujuan pembelajarannya dengan menggunakan materi

pembelajaran berbasis teknologi. *Canva* menawarkan lebih banyak template menyenangkan untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

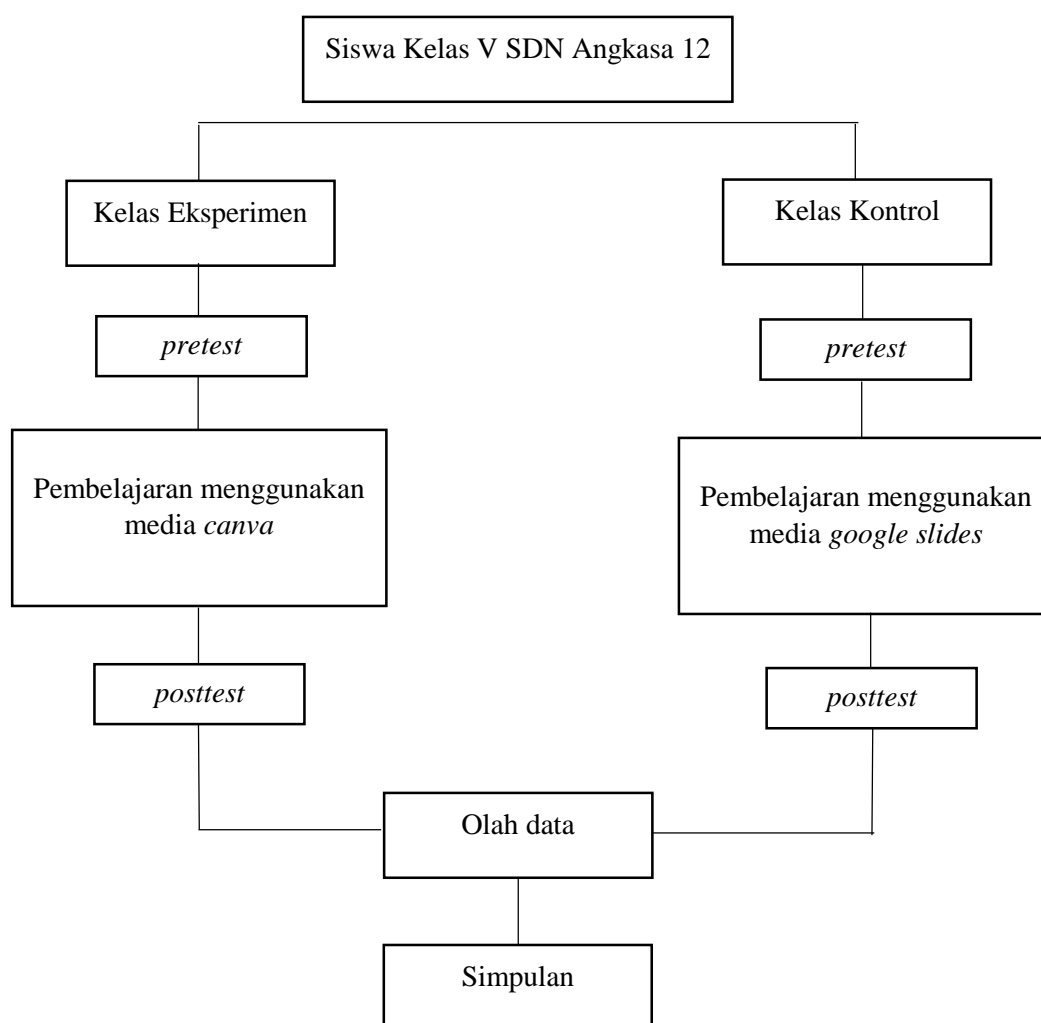
C. Kerangka Pemikiran

Iswara & Rosnelli (2015, hlm. 54) memaparkan dalam proses belajar mengajar tentu membutuhkan alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. perangkat pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Selain itu siswa juga senang dengan media pembelajaran, karena media dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa. media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang memuaskan. Menurut Hasan, dkk., (2021, hlm. 4) Penggunaan media yang tepat untuk menyampaikan materi akan menghasilkan hasil yang baik. Di era teknologi, guru harus memiliki ide kreatif terkait media pembelajaran.

Pelangi (2020, hlm. 86) media pembelajaran berbasis teknologi salah satu di antaranya adalah aplikasi *canva*. Dilansir melalui akun atau *web canva*, *canva* menyediakan fitur atau kegunaan untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *canva* adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan di kelas. Mengembangkan kreativitas dan kolaborasi dengan membuat visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* ini diharapkan siswa memiliki ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan begitu hasil dari belajar siswa juga dapat meningkat. Semakin hasil belajar siswa tinggi maka kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif. Untuk melihat perbedaan hasil belajar peneliti menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang kemudian diberi pretest untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, dan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Kemudian peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.4 Skema kerangka pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi menurut Muthmainnah (2018, hlm.170) yang dibangun sejak awal untuk mengarahkan metodologi selanjutnya. Penting sekali untuk mengetahui asumsi yang dibuat sebelum melakukan penelitian. Berkat asumsi yang dibuat sebelumnya, apa yang ingin diteliti akan menjadi lebih jelas. Sedangkan Suriasumantri (dalam Muthmainnah, 2018, hlm. 171) mengatakan asumsi tidak mengarah pada kebenaran mutlak, namun asumsi sebagai elemen penting keberhasilan sebuah ilmu yang akan mengarahkan peneliti untuk menempatkan dirinya pada ranah penafsiran probabilistik.

Berdasarkan pada uraian di atas, asumsi dalam penelitian ini yaitu penggunaan *canva* akan memberikan dampak atau pengaruh tertentu pada hasil belajar siswa. *Canva* menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 112) merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran, dengan *canva* guru bisa memakai *template* dengan warna menarik dan *font* untuk memperindah *background* video saat ditampilkan, begitu juga poster, resume, infografis, dan lain sebagainya yang dapat digunakan. Hal ini dapat berarti bahwa penggunaan *canva* akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran atau meningkatkan kelebihan dalam mengerjakan ujian maupun tugas.

2. Hipotesis Penelitian

Abdullah (dalam Yam & Taufik, 2021, hlm. 97) berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya dengan melakukan penelitian. Menurut Rogers (dalam Yam & Taufik, 2021, hlm. 97) hipotesis adalah dugaan tentatif tunggal digunakan menyusun teori atau eksperimen dan diuji. Sama halnya dengan pendapat Sugiyono (dalam Safina & Mayasari, 2021, hlm. 64) hipotesis merupakan tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian disajikan dalam bentuk pertanyaan. Hal ini dikatakan sementara karena jawaban baru yang diberikan berdasarkan teori.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara mengenai solusi terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang berarti dugaan tersebut belum tentu benar atau mungkin belum tentu salah. Peneliti merumuskan hipotesis berikut ini berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN Angkasa 12 Bandung.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *canva* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Angkasa 12 Bandung.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$