

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan beragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Kemampuan, keterampilan, dan sikap ini telah diperoleh manusia secara bertahap dan berkelanjutan sejak dari masa bayi hingga masa tua melalui rangkaian belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar sepanjang hayat ini tentunya melewati keikutsertaan dalam pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Hal inilah yang menjadi dasar pembeda manusia dengan makhluk lainnya (Winataputra dan Udin, 2019, hlm. 15).

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses kegiatan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi sebagai hasil dari latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung (Komsiyah, 2012, hlm. 2).

Pada hakikatnya, belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan dengan tujuan adanya perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Tambun, dkk., 2020, hlm. 83).

Menurut Skinner (dalam Djamaluddin dan Wardana, 2019, hlm. 7), belajar merupakan suatu proses penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif. Selain itu, C. T. Morgan (dalam Djamaluddin dan Wardana, 2019, hlm. 7) mengemukakan juga bahwa belajar merupakan suatu perubahan diri yang relatif untuk menetapkan tingkah laku akibat dari hasil pengalaman yang telah dilalui. Menurut Thursan Hakim (dalam Djamaluddin dan Wardana, 2019, hlm. 7) menyatakan pendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian diri manusia yang ditunjukkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan dan kemampuan lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam diri manusia yang disebabkan oleh suatu pengalaman yang telah dilaluinya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran sangat berkaitan dengan jenis hakikat, jenis belajar, serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, namun tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Selain itu, proses belajar juga terjadi dalam konteks interaksi social-kultural dalam kehidupan bermasyarakat (Winataputra dan Udin, 2019, hlm. 18).

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran yaitu Pendidikan di sekolah yang Sebagian besar terjadi di dalam kelas dan lingkungan sekolah. Dalam konteks pendidikan non-formal, pembelajaran sebagian besar terjadi di lingkungan masyarakat, seperti dunia kerja, media massa dan jaringan internet. Dengan demikian, pembelajaran dapat terjadi di dalam kelas, dalam lingkungan sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam bentuk interaksi sosial-kultural melalui media massa dan jaringan (Winataputra dan Udin, 2019, hlm. 18).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Ubabuddin, 2019, hlm. 76).

Menurut Sudjana (2012, hlm. 28), pembelajaran merupakan sebuah upaya yang sengaja dilakukan sehingga dapat tercipta sebuah kegiatan belajar yang peserta didik lakukan. Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 45), pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dan pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar merupakan proses penentuan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan pengukuran hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar, yang mana tingkat keberhasilan ini ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol. Namun, hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, melainkan dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain sebagainya yang mengarah pada perubahan positif (Dimiyati dan Mudjiono, 2013, hlm. 200).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, pemahaman,

sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2020, hlm. 34). Dengan adanya hasil belajar, dapat diketahui seberapa besar peserta didik dalam menangkap, memahami dan memiliki materi pembelajaran yang telah dipelajarinya.

Menurut Hamalik (2016, hlm. 159), hasil belajar merupakan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan mengenai tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut Istirani dan Pulungan (2017, hlm. 19), hasil belajar merupakan suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan pemahaman, sikap, ataupun keterampilan.

Menurut teori Taksonomi Bloom (dalam Magdalena, dkk., 2020, hlm. 112), secara garis besar hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

#### 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Menurut teori Taksonomi Bloom dalam Magdalena, dkk. (2020, hlm. 112), ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, diantaranya:

- a) Mengingat (*remembering*), yaitu kemampuan untuk mengingat kembali mengenai hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
- b) Memahami (*understanding*), yaitu kemampuan untuk memahami sesuatu yang telah diketahui dan dipelajari.

- c) Menerapkan (*applying*), yaitu kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan metode, kaidah, ide, prinsip, teori dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.
- d) Menganalisis (*analysing*), yaitu kemampuan untuk menguraikan atau merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga menjadi terstruktur dan dapat dipahami dengan baik.
- e) Mencipta (*creating*), yaitu kemampuan berpikir dalam memadukan bagian-bagian secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- f) Mengevaluasi (*evaluating*), yaitu kemampuan membentuk pendapat mengenai beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, seperti kemampuan menilai hasil karangan.

Aspek mengingat dan memahami disebut dengan kognitif tingkat rendah (*low order thinking skills*) sedangkan aspek menerapkan, menganalisis, mencipta dan mengevaluasi termasuk ke dalam kognitif tingkat tinggi (*high order thinking skills*).

## 2) Ranah afektif

Ranah afektif merupakan perubahan tingkah laku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri. Menurut Krathwohl (2015, hlm. 46) ranah afektif memiliki lima jenis aspek, diantaranya:

- a) Menerima, yaitu memiliki keinginan menerima atau memperhatikan suatu rangsangan yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena dan lain sebagainya.
- b) Menanggapi, yaitu mereaksi suatu rangsangan yang yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena dan lain sebagainya.
- c) Menghargai, yaitu menunjukkan kesediaan dalam menerima suatu nilai-nilai yang diajukan.

- d) Menghayati, yaitu menjadikan nilai-nilai yang diajarkan sebagai bagian internal dalam dirinya dan menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai prioritas dalam dirinya.
- e) Mengamalkan, yaitu menjadikan nilai-nilai sebagai pengendali perilaku dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup.

### 3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan perubahan tingkah laku dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Kemampuan psikomotor ini berkaitan dengan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur atau teknik dalam eksekusinya. Berdasarkan teori dari Simpson (dalam Rosa, 2015, hlm. 25) keberhasilan belajar psikomotor dalam bentuk keahlian (*skill*) bisa dilihat dengan adanya peserta didik yang mampu mempraktekkan hasil belajar dalam bentuk yang terlihat, seperti diantaranya:

- a) Persepsi (*perception*), yaitu keterampilan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu keterampilan dalam melakukan kegiatan tertentu, seperti kesiapan mental, fisik, maupun kemampuan bertindak.
- c) Respon terbimbing (*guided respons*), yaitu keterampilan dalam melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan.
- d) Gerakan terbiasa, yaitu keterampilan melakukan gerakan tanpa contoh.
- e) Respon, yaitu kemampuan melakukan gerakan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.

- f) Penyesuaian pola gerakan, yaitu keterampilan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g) Kreativitas, yaitu kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri (Arifin, 2016, hlm. 62).
- b. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok utama dalam memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah dengan mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* dibagi meenjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurgianto, 2010, hlm. 42).

**Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar**

(Syah, 2015, hlm. 132)

No.	Ranah	Aspek-Aspek	Indikator
1.	Ranah Kognitif	Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menyebutkan</li> <li>• Dapat menunjukkan kembali</li> </ul>
		Memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menjelaskan</li> <li>• Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri</li> </ul>
		Menerapkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat memberikan contoh</li> <li>• Dapat menggunakan secara tepat</li> </ul>
		Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menguraikan</li> <li>• Dapat mengklasifikasikan/memilah</li> </ul>
		Menciptakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru</li> <li>• Dapat menyimpulkan</li> <li>• Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</li> </ul>

No.	Ranah	Aspek-Aspek	Indikator
		Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menilai</li> <li>• Dapat menjelaskan dan menafsirkan</li> <li>• Dapat menyimpulkan</li> </ul>
2.	Ranah Afektif	Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap menerima</li> <li>• Menunjukkan sikap menolak</li> </ul>
		Sambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</li> <li>• Kesiediaan memanfaatkan</li> </ul>
		Sikap menghargai/apresiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganggap penting dan bermanfaat</li> <li>• Menganggap indah dan harmonis</li> <li>• Mengagumi</li> </ul>
		Pendalaman/internalisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengakui dan meyakini</li> <li>• Mengingkari</li> </ul>
		Penghayatan/karakterisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melembagakan atau meniadakan</li> <li>• Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</li> </ul>
3.	Ranah psikomotor	Keterampilan bergerak dan bertindak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki dan anggota tubuh yang lainnya</li> </ul>
		Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kefasihan melafalkan/mengucapkan</li> <li>• Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani</li> </ul>

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik bersifat heterogen, artinya prestasi belajar masing-masing peserta didik berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik dapat berasal

dari dalam diri peserta didik (faktor internal) maupun dari luar peserta didik (faktor eksternal). Menurut Slameto (2010, hlm. 88), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya:

1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

a) Kesehatan

Kesehatan menjadi hal terpenting dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik memiliki tubuh yang tidak sehat maka akan mengakibatkan pada kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar. Hal tersebut dapat mengganggu semangat belajar peserta didik sehingga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

b) Intelegensi dan bakat

Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik (IQ tinggi) umumnya mudah belajar dan hasil belajar yang didapatkan cenderung baik. Sebaliknya, orang yang memiliki intelegensi yang rendah (IQ rendah) cenderung mengalami kesulitan dalam belajar dan lambat berpikir sehingga hasil belajar yang didapatnya pun rendah.

c) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

d) Cara belajar

Cara belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Tentunya hal ini akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dalam menjalankan proses belajar, peserta didik perlu memperhatikan teknik serta faktor fisiologis dan psikologisnya masing-masing sehingga peserta

didik dapat menyesuaikan gaya belajarnya masing-masing sesuai dengan kebutuhannya.

2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi:

a) Keluarga

Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan orang tua, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, serta situasi dan kondisi rumah dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b) Sekolah

Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan peserta didik, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah dan lain sebagainya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

c) Masyarakat

Kegiatan peserta didik dalam bermasyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan bermasyarakat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jika rumah berada pada daerah yang padat penduduk, keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, dan lainnya tentu akan mempengaruhi gairah peserta didik dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuklah yang dapat menunjang proses belajar yang baik bagi peserta didik (Slameto, 2010, hlm. 54).

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), proses pembelajaran memerlukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi. Hal ini menuntut guru agar mampu menggunakan alat-alat yang efisien dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Daniyati, dkk., 2023, hlm. 283).

Secara bahasa, media berasal dari bahasa Latin *Medius*, yang artinya tengah, perantara dan pengantar. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha yang terencana dalam membantu peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Sadiman, 2014, hlm. 20).

Media pembelajaran dapat didefinisikan alat bantu dalam proses pembelajaran baik berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam mempelajari serta memahami materi pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Hamka, 2018, hlm. 59). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik serta dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif dalam menambah informasi baru pada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### b. Tujuan Media dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran. Secara garis besar, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat mudah dimengerti oleh peserta didik dan dapat menjadikan

proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasyikan (Daniyati, dkk., 2023, hlm. 285).

Berikut dipaparkan beberapa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- 1) Memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- 6) Mendorong motivasi peserta didik untuk mendalami materi pelajaran.
- 7) Menghindari salah pengertian atau salah paham peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Achsin, 1986, hlm. 17; Sudjana dan Rivai, 2002, hlm. 2; Suryani, 2018, hlm. 8).

Menurut Hamka (2018, hlm. 96), media pembelajaran berperan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru dan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran secara visual sehingga dapat memperjelas dan mempermudah konsep materi pelajaran yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, dan mudah dipahami oleh peserta

didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mempertinggi daya serap belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran (Musfiqon, 2012, hlm 10).

Media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dan peserta didik memiliki berbagai fungsi. Berikut dipaparkan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Fungsi komunikatif; dapat memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga meminimalisir kesulitan dalam penyampaian bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi individualitas; dapat melayani setiap kebutuhan individu peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.
- 3) Fungsi atensi; dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat lebih konsentrasi dalam memahami materi pelajaran.
- 4) Fungsi afektif; dapat menggugah emosi dan sikap siswa, seperti informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 5) Fungsi kognitif; dapat memperlancar dalam memahami dan mengingat pesan yang terkandung dalam materi pelajaran.
- 6) Fungsi kompensatoris; dapat mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.
- 7) Fungsi semantik; dapat menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran.
- 8) Fungsi manipulatif; dapat merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan, dan mentransportasikan suatu peristiwa sehingga dapat mengatasi keterbatasan inderawi, keterbatasan ruang, dan keterbatasan waktu.
- 9) Fungsi psikologis; dapat mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik, fokus, dan termotivasi terhadap materi pembelajaran.

- 10) Fungsi sosio-kultural; dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran.
- 11) Fungsi edukatif; dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran.
- 12) Fungsi ekonomis; dapat digunakan secara intensif dan digunakan secara terus menerus sesuai dengan kemajuan teknologi.
- 13) Fungsi politis; dapat digunakan para penguasa pendidikan untuk menyatakan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah dalam pelaksanaan pengajaran.
- 14) Fungsi seni budaya; dapat memperoleh dan mengenal berbagai hasil seni budaya karya manusia (Daniyati, dkk., 2023, hlm. 289; Daradjat, 2008, hlm. 228; Munadi, 2013, hlm. 37; Nurrita, 2018, hlm. 176).

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Rahayuningsih, dkk., 2022, hlm. 7), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, di antaranya memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga bisa diterima dengan baik oleh peserta didik (Suryani, 2018, hlm. 67). Berikut dipaparkan beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, diantaranya:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru
  - a) Membantu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

- b) Membuat arah pembelajaran menjadi lebih terstruktur.
  - c) Membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak berfokus pada guru.
  - d) Membantu ketelitian dalam penyampaian dan penyajian materi pembelajaran.
  - e) Membantu dalam penyajian materi yang bersifat konkret dan abstrak.
  - f) Membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.
  - g) Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan tanpa adanya tekanan.
  - h) Mengefektifkan dan mengefisienkan waktu dengan menyajikan inti materi pembelajaran secara sistematis sehingga mudah disampaikan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik
- a) Merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.
  - b) Memotivasi peserta didik untuk belajar, baik di dalam kelas maupun belajar secara mandiri.
  - c) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
  - d) Membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik bisa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
  - e) Memberikan kesadaran bagi peserta didik untuk bisa belajar lebih baik dan optimal.
  - f) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Nurrita, 2018, hlm. 178; Suryani, dkk., 2018, hlm. 14).

Menurut Hamalik (dalam Rasyid dan Rohani, 2018, hlm. 94), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu, menurut Kemp

dan Dayton (dalam Syamsiani, 2022, hlm. 39) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik serta memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat merangsang semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Ada berbagai cara dan sudut pandang dalam menggolongkan macam-macam media pembelajaran.

Menurut Schramm (dalam Hasan, dkk., 2021, hlm. 90), berdasarkan kompleksnya suatu media, media pembelajaran digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- 1) Media besar (media yang kompleks dan berharga mahal), seperti film, televisi, dan video NCD.
- 2) Media kecil (media yang sederhana dan berharga murah), seperti slide, audio, transparansi, dan teks.

Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok, diantaranya:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya bisa didengar saja seperti *tape recorder*.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat saja seperti foto, lukisan, *slide*, dan sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara yang bisa didengar dan mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti *film* dan video.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media secara utuh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan

indera penglihatan dan pendengaran meliputi media teks visual gerak, visual diam, media interaktif lainnya yang berbasis komputer, komunikasi dan informasi (Asyhar, 2012, hlm. 126; Nurrita, 2018, hlm. 179).

Secara umum, media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran digolongkan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

- 1) Audio, seperti kaset audio, siaran radio, dan telepon.
- 2) Cetak, seperti buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- 3) Audio cetak, seperti kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam, seperti *overhead transparansi* (OHT), *slide* (film bingkai/PPT).
- 5) Proyeksi audio visual, seperti slide (film bingkai/PPT) bersuara.
- 6) Visual gerak, seperti film tidak bersuara.
- 7) Audio visual gerak, seperti film gerak bersuara, video, televisi.
- 8) Obyek fisik, seperti benda nyata, model, spesimen.
- 9) Manusia dan lingkungan, seperti guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer, seperti CAI (pembelajaran berbantu komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer) (Hasan, dkk., 2021, hlm. 89).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk dimana penggunaannya bisa menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tentunya dalam hal ini, guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

#### **4. Media Pembelajaran Berbasis Canva**

##### **a. Pengertian Canva**

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sudah banyak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan Canva menyediakan fitur-fitur yang dapat menunjang pembelajaran di abad ke-21. Canva merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang banyak digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang

menarik. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam alat desain grafis untuk mendukung dalam pembuatan media pembelajaran, seperti lembar kerja peserta didik, poster, powerpoint, pembuatan video dan masih banyak yang lainnya (Nikmah dan Andriani, 2023, hlm. 20114).

Menurut Pelangi (2020, hlm. 82), Canva merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang gratis dan bisa digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat umum. Canva dapat membantu dalam pembuatan desain grafis yang diinginkan tanpa harus mendesain dari awal. Hal ini dikarenakan Canva menyediakan banyak *template* yang bisa digunakan dan dapat dikembangkan untuk mendesain apapun semenarik dan sekreatif mungkin, seperti slide presentasi, resume, pamphlet, brosur, grafik, infografik, dan lain sebagainya. Di dalamnya terdapat banyak *tools* dan animasi yang bisa digunakan dengan mudah. Canva dapat digunakan melalui web resminya ataupun melalui aplikasinya langsung.

Menurut Resmini, dkk. (2021, hlm. 337), Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam *template* desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hal ini tentunya memudahkan guru dan peserta didik dalam menjelaskan dan memahami materi pelajaran. Sebagaimana Trianingsih (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa aplikasi Canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan lainnya. Hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran yang menarik. Selain itu, menurut Pelangi (2020, hlm. 83), Canva merupakan satu-satunya platform desain yang dibutuhkan di kelas yang bisa mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, serta membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik. Selain itu, dengan Canva ini peserta didik bisa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

b. Kelebihan Canva

Berikut dipaparkan beberapa kelebihan Canva sebagai salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Mudah dijangkau oleh semua kalangan, seperti bisa diakses melalui *smartphone*.
- 2) Tidak perlu menginstal aplikasi Canva, melainkan bisa diakses di akun *web* resmi Canva.
- 3) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan dan diperlukan, seperti *slide* presentasi, poster, *template* video dan lain-lainnya.
- 4) Menyediakan berbagai *template* menarik dan memudahkan pengguna untuk menyesuaikan desain sesuai dengan yang diperlukan.
- 5) Hasil desain dapat disimpan dalam format *pdf*, *png*, *jpg*, *ppt*, dan lainnya.
- 6) Membuat desain bisa dilakukan kapan saja.
- 7) Mampu meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena terdapat banyak fitur yang telah disediakan.
- 8) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang telah dibagikan oleh guru (Monoarfa dan Haling, 2021, hlm. 1087).

Selain itu, menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan Canva jika digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Memiliki berbagai *template* desain grafis yang menarik.

- 2) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
- 3) Peserta didik bisa mempelajari kembali yang sudah dibagikan guru.
- 4) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan bisa dilakukan dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019, hlm. 87), aplikasi Canva bisa menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis. Selain itu, Pelangi (2020, hlm. 86) mengungkapkan bahwa aplikasi Canva dapat melatih kreativitas guru dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan di dalam aplikasi tersebut. Berdasarkan poin-poin di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki banyak kelebihan yang dapat menunjang dalam pembuatan media pembelajaran serta aplikasi Canva memiliki berbagai macam fitur yang menarik sehingga dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### c. Kekurangan Canva

Berikut dipaparkan beberapa kekurangan Canva, diantaranya:

- 1) Penggunaan Canva ini memerlukan jaringan internet yang stabil, jika tidak terhubung dengan jaringan internet maka Canva tidak bisa digunakan dalam membuat desain.
- 2) Canva memiliki beberapa fitur menarik yang harus berbayar sehingga tidak bisa digunakan jika tidak mengaktifasi langganan berbayar (Monoarfa dan Haling, 2021, hlm. 1089).

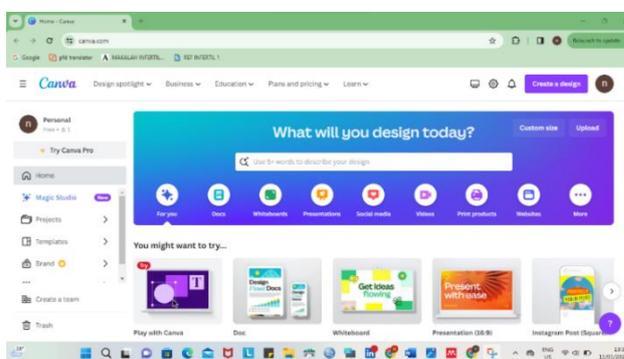
Selain itu, menurut Pelangi (2020, hlm. 88) kekurangan Canva lainnya terletak pada desain yang digunakan biasanya terdapat kesamaan dengan desain pengguna lain, baik dari *template*, gambar dan sebagainya. Namun hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa. Selain itu, menurut Tanjung dan Faiza (2019, hlm. 89) aplikasi Canva belum memiliki fitur *insert* tabel untuk melancarkan slide presentasi serta desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk

diunduh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva ini membutuhkan pengeluaran materi yang cukup sehingga dapat digunakan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran serta dibutuhkan keterampilan yang kreatif dan inovatif sehingga bisa lebih memodifikasi desain yang tersedia dari *template-template* Canva.

#### d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

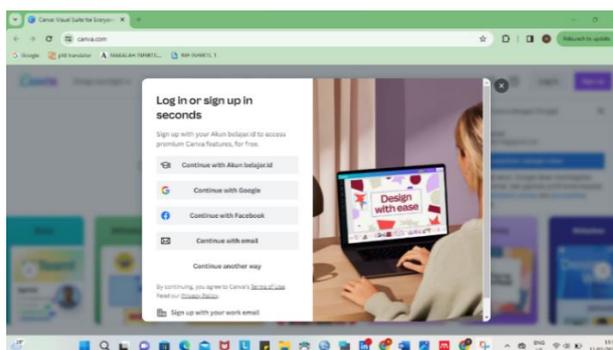
Aplikasi Canva dapat dengan mudah diunduh secara gratis di *handphone* maupun di laptop. Jika tidak memungkinkan untuk mengunduh aplikasinya, Canva bisa diakses melalui *web* resminya, yaitu <https://www.canva.com>. Berikut dipaparkan langkah-langkah dalam penggunaan Canva, yaitu:

- 1) Membuat dan mendaftarkan akun terlebih dahulu di aplikasi Canva ataupun *website* <https://www.canva.com>.



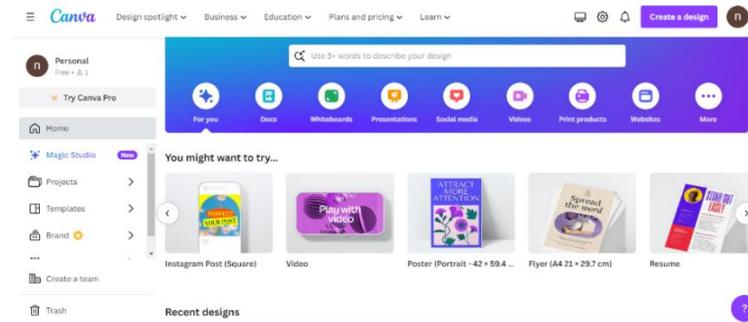
Gambar 2.1 Tampilan *Website* Canva

- 2) Daftar atau masuk ke Canva bisa menggunakan email, akun *google* atau akun *facebook* dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.



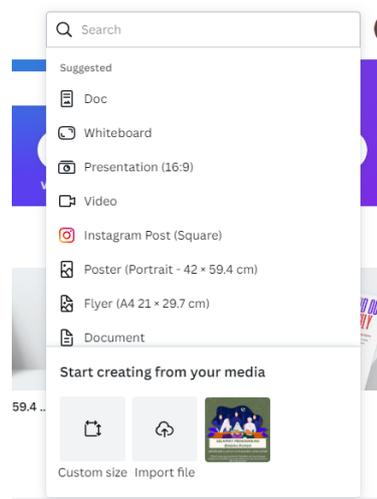
Gambar 2.2 Tampilan *log in* (masuk) dan *sign in* (daftar akun)

- 3) Canva menyediakan berbagai pilihan fitur dan *template* sehingga bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Canva menyediakan beragam *template* desain, seperti video, logo, poster, *pamphlet*, kolase, iklan promosi, *slide power point*, dan lain sebagainya. *Template* tersebut bisa digunakan dengan mengubah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.



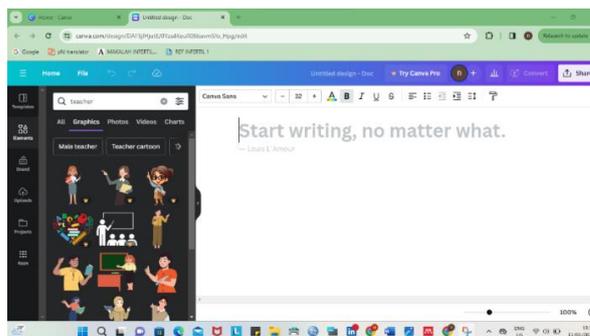
Gambar 2.3 Menu pilihan desain

- 4) Canva menyediakan lembar kerja kosong untuk membuat desain sesuai keinginan. Jika sudah memilih jenis konten yang akan dibuat, pilihlah ukuran lembar kerja kosong sesuai dengan kebutuhan.

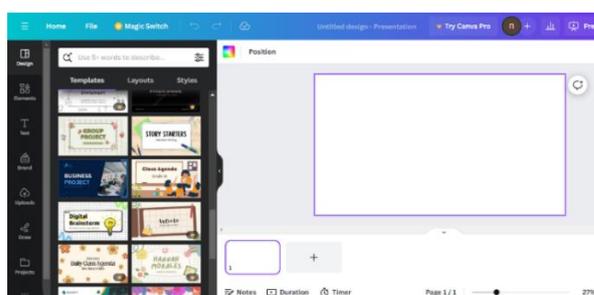


Gambar 2.4 Menu pilihan ukuran lembar kerja kosong

- 5) Canva memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan pengguna dalam membuat desain. Fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.

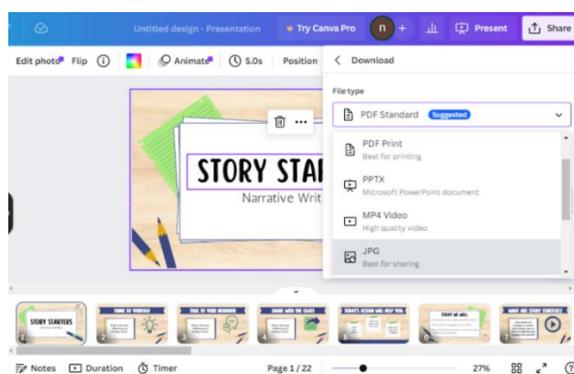


Gambar 2.5 Menu pilihan berbagai fitur



Gambar 2.6 Menu pilihan berbagai *template*

- 6) Ketika selesai mendesain, Canva memiliki fungsi *auto save* sehingga desain pengguna akan tersimpan secara otomatis di akun pengguna. Setelah disimpan, pengguna bisa membagikan dan mengunduh hasil desain dalam format apapun, seperti png, jpg, pdf, dan lainnya.



Gambar 2.7 Menu pilihan format hasil desain

## 5. Daur Hidup Hewan

Tahapan pertumbuhan dan perkembangan suatu hewan disebut daur hidup. Di dalam daur hidupnya, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk, ada yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada tahap tumbuh kembangnya disebut mengalami metamorfosis.

Berdasarkan perubahan bentuknya, metamorfosis dibedakan menjadi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna terjadi ketika hewan mengalami perubahan bentuk yang sangat berbeda pada setiap tahap perkembangannya. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu berkembang baik dengan cara bertelur. Kemudian, telur menetas menjadi ulat atau larva yang aktif mencari makanan. Setelah cukup mendapatkan makanan, ulat berubah menjadi pupa atau kepompong yang tidak bergerak dan melekat pada bagian pohon. Pupa merupakan masa istirahat sebagai persiapan menjadi kupu-kupu dewasa (Sularmi, 2009, hlm. 55).

Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada hewan yang mengalami perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda pada setiap perkembangannya. Hewan kelompok ini tidak mengalami fase larva dan pupa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa. Kecoa berkembang baik dengan telur. Telur kecoa menetas berubah menjadi kecoa muda yang di sebut nimfa. Nimfa mengalami beberapa kali pergantian kulit sebelum menjadi kecoa dewasa. Pergantian kulit ini di sebut ekdisis (Sularmi, 2009, hlm. 57).

Selain serangga dan katak, hewan ini mengalami daur hidup tanpa metamorfosis atau tanpa mengalami perubahan bentuk. Contoh jenis hewan dan berkembang biak dengan telur. Telur ikan menetas, lalu menjadi ikan muda, kemudian menjadi ikan dewasa. Bentuk ikan muda dan ikan dewasa tidak banyak mengalami perubahan. Demikian juga dengan kadal. Setelah bertelur, telur kadal akan menetas dan munculah kadal muda. Seiring dengan waktu, kadal muda tumbuh dan berkembang menjadi kadal dewasa yang siap bertelur kembali setelah melakukan perkawinan dengan kadal dewasa lain (Awanda, 2018, hlm. 9).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap hewan memiliki daur hidup yang berbeda-beda. Ada hewan yang mengalami metamorfosis dan ada juga hewan yang tidak mengalami proses metamorfosis. Hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam hidupnya, dibedakan menjadi metamorfosis sempurna dan metamorfosis

tidak sempurna. Kedua metamorfosis ini mengalami perubahan bentuk yang berbeda-beda setiap tahap perkembangan hidupnya.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil temuan yang ada, berikut merupakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian Yulianti, dkk. (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dengan  $\text{sig} < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang lebih tinggi di kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,75 dan hasil belajar pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 84,87. Sedangkan pada kelas control, didapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 43,32 dan hasil belajar pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 70,95.
2. Penelitian Pratiwi, dkk. (2023) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VI SDN 2 Glinggangan”, menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva pada proses pembelajaran matematika kelas VI di SDN 2 Glinggangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perolehan hasil ketuntasan belajar di siklus 1 sebesar 61% dan siklus 2 sebesar 83%.
3. Penelitian Nikmah dan Andriani (2023) dengan judul Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD” menyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siklus 1 dan siklus 2. Hal ini dapat dilihat dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 12% dan siklus 1 ke siklus 2 sebesar 14%.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **C. Kerangka Pemikiran**

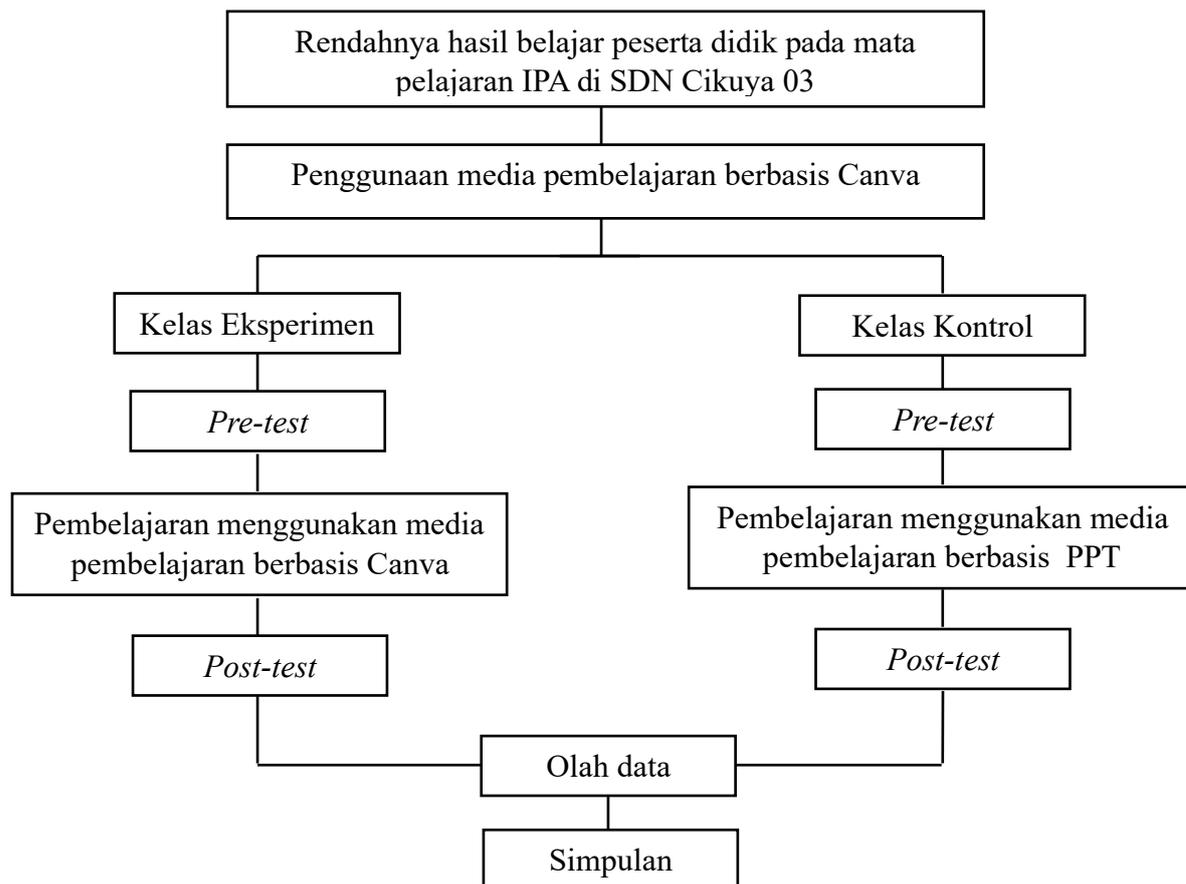
Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, maka dapat diambil sebuah kerangka pemikiran antar variabel X (media pembelajaran berbasis Canva) dengan variabel Y (hasil belajar). Media pembelajaran berbasis Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di abad ke-21. Hal ini dikarenakan semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, baik guru maupun peserta didik dituntut untuk bisa menguasai berbagai teknologi digital sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran, seperti memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Dalam memahami materi pelajaran, tentunya peserta didik memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva ini, diharapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis Canva memiliki berbagai macam fitur yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran serta dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan memanfaatkan teknologi digital berupa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dengan adanya hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran serta dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wali kelas V SDN Cikuya 03, hasil belajar peserta didik khususnya pada materi daur hidup hewan memiliki hasil nilai rata-rata yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi juga semangat belajar peserta didik sehingga mengakibatkan pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Dengan demikian, pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan salah satu media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis Canva yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi daur hidup hewan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen digunakan untuk kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Kelas kontrol digunakan untuk kelas menggunakan media pembelajaran berbasis PPT. Pada awal pembelajaran kedua kelas akan diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis Canva. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas akan dianalisis dan ditarik simpulan.

Berdasarkan uraian di atas, berikut merupakan kerangka pemikiran dalam penelitian ini.



**Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### 1. Asumsi

Menurut Surachmad (dalam Gainau, 2016, hlm. 21), asumsi merupakan anggapan dasar untuk dijadikan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh penyelidik. Menurut Malo (dalam Ridhahani, 2020, hlm. 45), asumsi adalah pernyataan yang diperlukan peneliti untuk dijadikan sebagai tolak ukur bagi penelitiannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar atau dugaan sementara mengenai suatu hal dalam melaksanakan penelitian yang belum terbukti kebenarannya.

Pada penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Canva dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu bahwa

media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi, minat dan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang berhubungan dengan permasalahan karena perlu dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya yang bersifat sementara. Berdasarkan keterlibatan antara rumusan masalah dan teori yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cikuya 03

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cikuya 03

Adapun hipotesis statistik, yaitu:

H<sub>0</sub> :  $\mu_1 = \mu_2$

H<sub>a</sub> :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas V SDN Cikuya 03 yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas V SDN Cikuya 03 yang menggunakan media pembelajaran berbasis PPT.