

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut pendapat Rosyid (2021:36) menyebutkan bahwa “Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”. Pendapat lain menyampaikan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik” Sudjana (2021:3) . Pendapat lainnya Menurut Suprijono (2021:16-25). “belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran”. Pendapat lain menurut Khasanah (2022: 2) menyebutkan “ bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Selain itu, sedangkan pendapat lainnya Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019: 10-17) mengatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai

hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali pemahaman apapun, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Setiawan (2017:21), pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu. Sedangkan menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan usaha yang disengaja oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Komalasari (2013: 3), pembelajaran adalah suatu sistem atau proses belajar mengajar dimana siswa dan guru dilaksanakan dan dinilai secara sistematis sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran adalah proses pembelajaran yang ditentukan oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan meningkatkan kemampuannya untuk mengkonstruksi pengetahuan baru dalam meningkatkan penguasaan mata pelajaran.

Menurut Susanto dan Ahmad (2013: 18-19), pembelajaran merupakan perpaduan dua kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Suardi (2018: 7). Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian pembelajaran yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru secara terprogram untuk merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik dan mengembangkan potensi peserta didik.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015:4-5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam buku Ihsana Menurut Briggs (2017: 143) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video kaset, foto, grafik televisi dan Komputer. Sedangkan menurut Latuheru (2017: 144) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, alat yang digunakan untuk merangsang peserta didik agar aktif dalam kegiatan

belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih baik.

3. Hakikat Bahan Ajar Berbasis *e-book*

a. Pengertian Bahan Ajar Berbasis *e-book*

E-book sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca *e-book*, personal digital assistant (PDA), atau bahkan pada telepon genggam. Dengan perkataan lain, *e-book* dinikmati dan dibaca dilayar dari pada lembaran kertas. *E-book* yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat diakses dengan berbagai cara, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam banyak hal, *e-book* lebih sempurna karena mudah diakses dan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak (Ahuja dan Goel, 2010).

Portabilitas dan Aksesibilitas: *E-book* dapat diakses di berbagai perangkat seperti tablet, komputer, dan *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa membawa buku fisik. Interaktivitas: *E-book* dapat menyertakan elemen interaktif seperti video, animasi, kuis, dan tautan langsung ke sumber-sumber tambahan. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Kustomisasi dan Personalisasi: *E-book* memungkinkan pengajar untuk menyusun bahan ajar sesuai kebutuhan siswa atau kurikulum tertentu. *E-book* juga memungkinkan penambahan catatan atau sorotan sehingga pembelajaran lebih personal.

Ekonomis dan Ramah Lingkungan: Dibandingkan buku cetak, *e-book* mengurangi biaya produksi dan distribusi serta menghemat penggunaan kertas sehingga lebih ramah lingkungan. Pengembangan Keterampilan Literasi Digital: Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan literasi digital yang penting di era teknologi. Dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis *e-book*, proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta lebih menarik bagi siswa di era digital.\

b. Jenis – jenis bahan ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh beberapa ahli dan masing-masing ahli mempunyai justifikasi sendiri-sendiri pada saat mengelompokkan. Secara umum bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) kelompok besar, yaitu jenis bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Jenis bahan ajar cetak yang dimaksud di antaranya; modul, handout, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Sementara yang termasuk kategori jenis bahan ajar non-cetak adalah realia (alat bantu visual/ nyata), bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar diam dan display, video, audio, dan *overhead transparencies* (OHT). Lebih jelasnya dapat dibaca pada uraian berikut ini.

c. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

1. Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik. Beberapa sumber buku juga menyatakan bahan ajar adalah suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis. Suatu bahan ajar juga harus dirancang dan ditulis menggunakan kaidah instruksional, karena akan digunakan oleh guru dan para pelajar untuk menunjang proses belajar mengajar.

Dalam kata lain, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh sebab itu, bahan ajar dibuat untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

2. Tujuan Bahan Ajar

Ada beberapa tujuan dibuatnya bahan ajar, antara lain :

Memenuhi kebutuhan anak didik sesuai kurikulum tujuan utama pembuatan bahan ajar adalah menyediakan materi pembelajaran yang dibutuhkan para peserta didik sesuai kurikulum, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik, setting atau lingkungan sosial peserta didik.

Membantu memberikan alternatif bahan ajar untuk anak didik
Pembuatan bahan ajar juga bertujuan membantu peserta didik dalam

memperoleh alternatif materi pembelajaran. Karena, terkadang buku pelajaran yang dibutuhkan untuk memenuhi kompetensi para anak didik sulit diperoleh. Dalam hal ini, alternatif merupakan pilihan lain dari buku pelajaran yang dibutuhkan dalam memenuhi kurikulum. Misalnya, guru menyediakan bahan ajar berupa LKS atau lainnya sebagai alternatif.

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran Pembuatan bahan ajar juga membantu memudahkan tenaga pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar. Belajar mengajar adalah suatu proses atau usaha seorang tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku anak didiknya menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, belajar mengajar juga rangkaian aktivitas untuk mengatur sebuah lingkungan sehingga membuat peserta didik bisa belajar lebih baik. Dalam hal ini, pembuatan bahan ajar akan membantu guru dalam menuntun para peserta didiknya mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

d. Manfaat *e-book* dalam pembelajaran

Bahan Ajar memiliki manfaat bagi siswa dan pengajar adapun manfaat yang di dapat adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Memperjelas materi pembelajaran dengan menampilkan gambar dari beberapa sudut yang berbeda, menarik perhatian siswa, merangsang ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik serta

memudahkan siswa menyaksikan peristiwa yang sulit dijangkau.

2. Bagi pengajar

Untuk membantu mengajar dalam menjelaskan materi pelajaran, memperkaya alat bantu mengajar, mengembangkan kreativitas mengajar dan mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru maupun siswa, baik dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu guru dalam melakukan kegiatan mengajar.

e. Pengertian *Canva*

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, logo, konten media sosial, dan lainnya. *Canva* menyediakan beragam alat desain yang mudah digunakan, meskipun oleh pengguna yang tidak memiliki pengalaman desain profesional.

Beberapa fitur utama *Canva* meliputi:

1. Template Desain: *Canva* memiliki ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan, sehingga pengguna hanya perlu menyesuaikannya sesuai keinginan.
2. Elemen Grafis: *Canva* menyediakan berbagai elemen visual seperti ikon, ilustrasi, font, dan foto yang dapat digunakan untuk

mempercantik desain.

3. Alat Kolaborasi: *Canva* memungkinkan kolaborasi tim, di mana beberapa pengguna bisa mengedit desain yang sama secara bersamaan.
4. Mudah Digunakan: *Canva* didesain dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif, sehingga mudah diakses oleh pemula maupun profesional.
5. Format Ekspor Beragam: Hasil desain di *Canva* dapat diekspor dalam berbagai format seperti PNG, JPG, PDF, dan GIF, sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f. Fitur-Fitur *Canva*

Template Siap Pakai: *Canva* menyediakan ribuan template untuk berbagai kebutuhan desain, seperti presentasi, poster, kartu undangan, konten media sosial, resume, dan banyak lagi. Template ini dapat langsung digunakan dan disesuaikan sesuai preferensi pengguna.

Koleksi Elemen Desain: *Canva* memiliki berbagai elemen visual seperti ikon, ilustrasi, font, garis, bentuk, dan stiker, yang dapat diakses secara gratis maupun premium. Elemen-elemen ini membantu memperkaya tampilan desain agar lebih menarik.

Foto dan Video Stok: *Canva* menyediakan perpustakaan foto dan video stok berkualitas tinggi yang bisa digunakan pengguna. Beberapa elemen ini gratis, sementara sebagian lainnya tersedia

dengan langganan atau pembelian.

Fitur Kolaborasi: *Canva* mendukung kolaborasi tim, memungkinkan beberapa pengguna bekerja dalam satu proyek secara bersamaan. Fitur ini memudahkan koordinasi tim untuk menyelesaikan desain bersama-sama secara *real-time*.

Alat Pengeditan Teks: *Canva* memiliki beragam font dan alat pengeditan teks yang fleksibel. Pengguna bisa mengatur ukuran, warna, spasi, bayangan, hingga efek khusus untuk teks.

Animasi dan Transisi: *Canva* menyediakan fitur animasi untuk membuat elemen desain bergerak, sangat berguna untuk membuat video atau presentasi interaktif.

Alat Pengeditan Foto: *Canva* memiliki alat pengeditan foto sederhana seperti crop, filter, penyesuaian kecerahan, kontras, dan efek. Pengguna juga bisa menghapus latar belakang pada foto secara otomatis (fitur premium).

Format Ekspor Beragam: Desain di *Canva* bisa diekspor dalam berbagai format seperti PNG, JPG, PDF, MP4, dan GIF. Pengguna bisa memilih format sesuai kebutuhan, baik untuk cetak maupun digital.

Integrasi Aplikasi: *Canva* terintegrasi dengan beberapa aplikasi populer seperti *Google Drive*, *Dropbox*, dan *Instagram*. Ini memungkinkan pengguna mengimpor atau mengekspor konten langsung dari atau ke *platform* tersebut. Presentasi Langsung dan Fitur

Tautan: *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif yang bisa langsung dibagikan melalui tautan. Ada juga fitur "*Canva Live*" yang memungkinkan presenter berinteraksi dengan *audiens*. Alat Pembuatan Konten Pemasaran: *Canva* memiliki fitur khusus untuk membuat konten pemasaran, seperti branding kit untuk menjaga konsistensi merek, serta alat untuk mendesain materi pemasaran seperti logo, *pamflet*, dan *banner* iklan.

g. Bagian-Bagian dari Platform Canva

Adapun bagian bagian dari *Canva* adalah sebagai berikut :



Gambar 1 : Tampilan awal halaman *Canva*



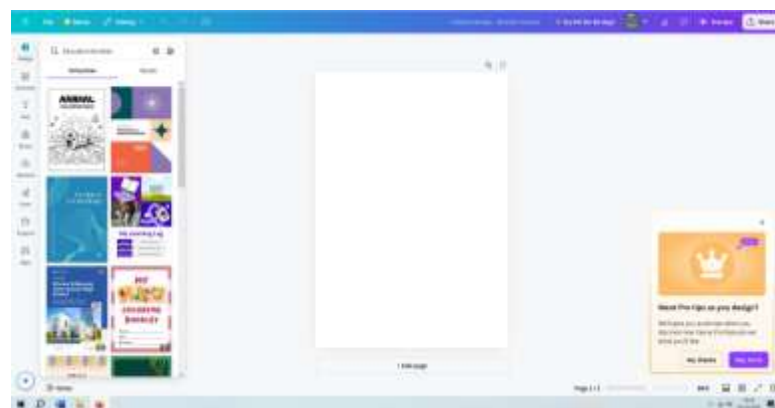
Gambar 2 : Tampilan *Project Canva*



Gambar 3 : Tampilan Templeta *Canva*



Gambar 4 : Tampilan awas desain *e-book*



Gambar 5 : Tampilan Halaman kerja pembuatan *e-book*

5. Mata Pelajaran Seni Rupa

1. Menurut Joseph Beuys

Seorang seniman konseptual terkenal pada era tahun 1960-an hingga 1980-an ini menyatakan bahwa seni rupa merupakan seni pada setiap orang. Pendekatan ini menyoroti gagasan bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif untuk mengekspresikan diri melalui berbagai media artistik, yang membuat seni rupa menjadi lebih dari sekadar karya di galeri atau museum.

2. Menurut Clement Greenberg

Greenberg cenderung memandang seni rupa dari perspektif formalistik. Greenberg memfokuskan perhatiannya pada aspek-aspek formal, seperti warna, bentuk, dan komposisi, serta bagaimana unsur-unsur ini berkontribusi pada pengalaman estetika yang mendalam bagi pengamat.

3. Menurut Ernst Gombrich

Dalam bukunya yang berjudul *The Story of Art*, Gombrich menyatakan bahwa seni rupa adalah manifestasi dari kekayaan kreativitas manusia. *Gombrich* menyoroti bahwa seni rupa bukan hanya tentang hasil akhir yang terlihat, tetapi juga tentang proses kreatif yang melibatkan imajinasi, inovasi, dan kemampuan untuk mengungkapkan ide-ide yang kompleks dalam bentuk yang bervariasi.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai

acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

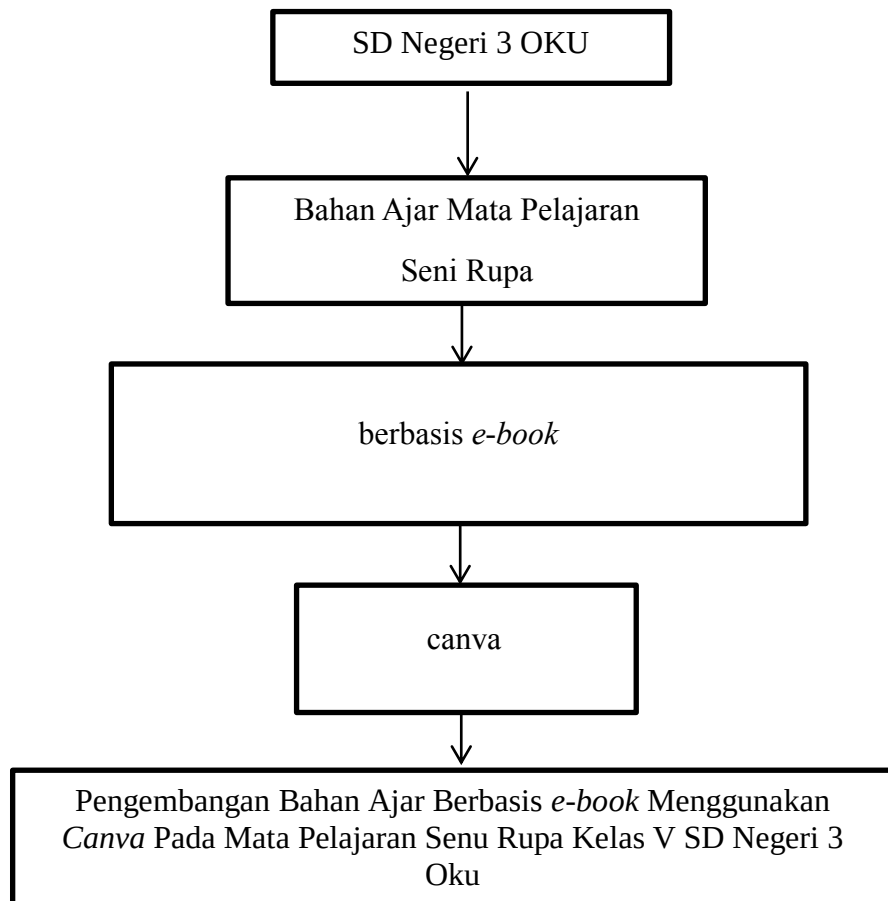
4. Menurut Wijaya dan Vidiyanti tujuan untuk mengetahui validitas (media dan materi), keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *e-book*. Serta mengetahui motivasi belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *e-book*.. Hasil penelitian diperoleh data bahwa presentase validitas media mencapai 1. Pada kegiatan Uji coba perorangan (*one to one*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 77% dengan kriteria “baik ”. 2. Dilanjutkan kembali dengan kegiatan Uji coba skala kecil (*small group*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 76,9% dengan kriteria “baik”. Sedangkan pada kegiatan Uji coba skala besar (*field test*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 79% dengan kriteria “baik”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Qosim dan susila hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media, diperoleh rata -rata 79,69% dengan predikat “Baik”, ahli desain menilai produk dengan rata -rata 84,23% dengan predikat “Baik”, dan ahli materi menilai produk dengan rata-rata 80,55% dengan predikat “Baik”. Setelah melakukan revisi tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba perorangan dengan jumlah responden 3 orang mahasiswa dengan hasil rata - rata 89,14% dengan kriteria “Baik Sekali”.

Kemudian tahap selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dengan responden 6 orang mahasiswa dengan hasil rata-rata 90,04% dengan kriteria “Baik Sekali”. Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah responden 18 orang dengan hasil rata-rata 89,60%

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyda Nur bertujuan untuk mengetahui validitas (media dan materi), keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *e-book*. Serta mengetahui motivasi belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *e-book*.. Hasil penelitian diperoleh data bahwa presentase validitas media mencapai 81,67% dengan kategori penilaian sangat valid, validasi materi mencapai 81,5% dengan kategori penilaian sangat valid, keefektifan media mencapai 81% dengan kategori penilaian sangat efektif, kepraktisan media mencapai 86% dengan kategori penilaian sangat praktis, dan motivasi belajar siswa sebesar 81,14% dengan kategori penilaian sangat baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dan Vidiyanti, Qosim dan Susila, dan Rosyda Nur, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *Canva* sebagai pembuat *e-book*. Sedangkan Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Ningsih, Dian dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* mata pelajaran seni rupa di Sekolah Dasar.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual