

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungannya. Slameto (dalam Suarim dan Neviyarni 2021:75) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.” Selanjutnya, Hamalik (dalam Amral & Asmar 2020:10) menyatakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”.

Hamlan (2021:2) menyatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya”.

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

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Trianto (dalam Rohmah 2017:193) menyatakan bahwa:

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Hamalik (dalam Mardicko 2022:5482) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Djamaludin & Wardana (2019:13) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadinya suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik”.

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. Dalam proses pembelajaran ada unsur-unsur membangun sebuah pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain yang bersifat dinamis dan tentunya harus relevan agar terwujud tujuan pembelajaran yang diinginkan dan tercipta pembelajaran yang berkualitas.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hamka dalam (Nurfadhillah, dkk 2021:13), menyatakan bahwa:

Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Rossi dan Breidle (dalam Ismail dkk, 2020:43) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran,

majalah, dan sebagainya”.

Romiszowski (dalam Khujer 2023:11) menyatakan bahwa:

Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan ialah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indra mereka. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan indranya untuk menerima informasi.

Gagne (dalam Khujer 2023:11), menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar.”

Sementara itu, Brings (dalam Khujer 2023:11) juga berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh contohnya”.

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 efektif.

3. Hakikat Web

a. Pengertian Web

Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini sudah sangat cepat dan maju, salah satunya adalah internet. Dari banyaknya layanan yang diberikan internet, *web* adalah salah satu media yang cepat untuk menyajikan informasi dari suatu objek

kepada pengguna internet. Abdullah (dalam susilawati dkk 2020:35) menyatakan bahwa:

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.

Hartono dalam (Suhartini dkk 2020:79) juga menyatakan bahwa:

Web merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman *web* beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah *web server* yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, *web* adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa *web* merupakan kumpulan halaman yang berisis informasi dalam bentuk digital, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan vidio. *Web* tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi tetapi juga sebagai *platfom* yang dapat memberikan berbagai layanan seperti komunikasi, pendidikan, perdagangan, dan hiburan.

b. Jenis-Jenis Web

Astuti dan Agustina (2022:7) mengatakan bahwa ada beberapa jenis *web* yaitu sebagai berikut:

1. Web Dinamis

Tidak terdapat suatu campur tangan dari sisi pengunjung pada *web* jenis ini selain hanya melihat saja. *Peng-update*-an dari *web* ini dilakukan secara manual, artinya untuk *meng-update web* yang harus dilakukan adalah membuka halaman kemudian mengetikkan secara manual di halaman tersebut.

2. Web Statis

Terdapat campur tangan dari sisi pengunjung, artinya pengunjung dapat

berinteraksi dengan halaman *web* yang ada, mulai dari mengisi buku tamu, menjadi member pada *web*, memberikan komentar dan lain sebagainya. *Peng-updatean real time* atau *online* karena telah mendukung adanya *database* sehingga semuanya dapat dilakukan secara otomatis tanpa merubah *script* halaman secara manual.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *web* dinamis lebih fleksibel dalam pengelolaan konten dibandingkan *web* statis yang lebih sederhana namun terbatas dalam hal pembaruan.

4. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Resmini dkk (dalam Khujer 2021:41) menyatakan bahwa “aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan berbarbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran.”

Wulandari & Mudinillah (dalam Khujer 2021:41) menyatakan bahwa:

Canva merupakan salah aplikasi yang memiliki berbagai fitur *template* yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Selanjutnya, Resmini, dkk (dalam Putri, dkk 2022:315) menyatakan bahwa “*canva* merupakan program desain *online* yang mempersiapkan berbagai macam *template* desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. *Canva* hadir

diitengah ramainya dunia teknologi.” Kemudian, Syahrir, dkk (2023:733) mengemukakan bahwa:

Beragam aplikasi digunakan dalam pembelajaran untuk menjadi media yang berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang banyak disarankan oleh khalayak umum adalah aplikasi *canva*. Aplikasi tersebut resmi diluncurkan pada tahun 2013. Kemendikbudristek turut serta merekomendasikan aplikasi *canva for education* tersebut untuk bukti dukungan pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa *canva* merupakan suatu aplikasi pengedit *web* yang berguna untuk membantu kita dalam membuat sebuah *web* pembelajaran unik dan menarik, karena di dalam aplikasi *canva* ini dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang menarik untuk dapat kita gunakan dalam membuat sebuah *web* pembelajaran.

b. Fitur Aplikasi Canva

Selain untuk membuat desain dengan cara menambahkan elemen-elemen, foto, teks, dan lain sebagainya kedalam dokumen. Enterprise (2023:3) menyatakan bahwa ada beberapa fitur andalan *canva* antara lain sebagai berikut:

1. *Canva Doc*
Canva doc adalah layanan *canva* untuk membuat dan mengedit dokumen fitur ini memungkinkan anda membuat dokumen dengan mudah.
2. *Canva Web*
Canva web adalah layanan *canva* untuk mendesain halaman *web*.
3. *Whiteboards*
Whiteboards adalah sebuah layanan *canva* untuk mengeksplorasi ide-ide, seperti pada saat *brainstorming*, serta mencatat notulensi penting ketika rapat.

4. Video

Video adalah sebuah layanan canva untuk mengedit video, termasuk menghapus latar belakang.

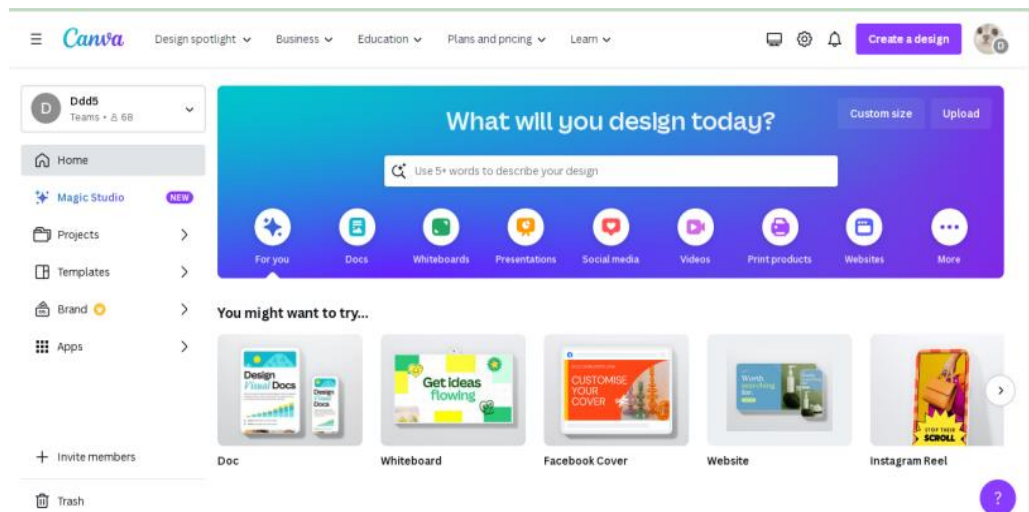
5. *Canva AI*

Canva AI adalah sebuah layanan canva yang mengintegrasikan kecerdasan buatan, seperti *text to image* yang dapat membantu anda mendapatkan design kreatif hanya dengan menulis teks.

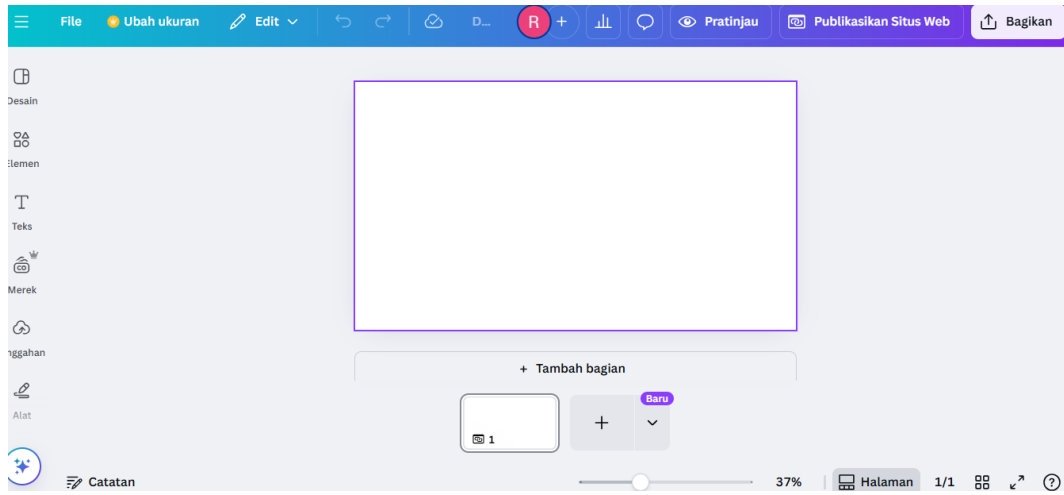
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fitur aplikasi *canva* terdiri dari 3 bagian yaitu: 1) *canva doc*; 2) *canva web*; 3) *whiteboards*; 4) video; dan 5) *canva AI*.

c. Bagian-Bagian dari *Canva*

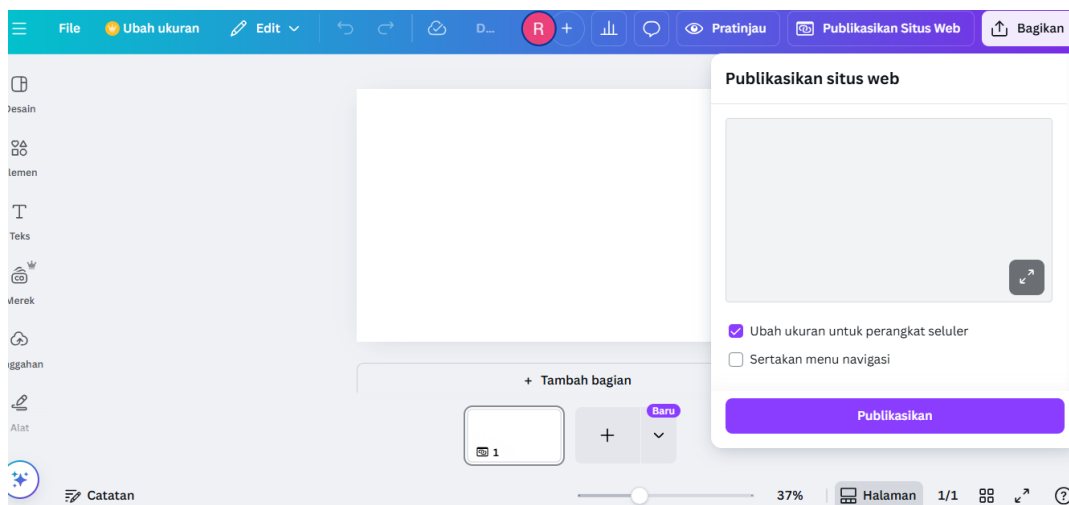
Adapun bagian-bagian *canva* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Tampilan Awal *Canva*



Gambar 2.2. Tampilan Proses Pembuatan Web



Gambar 2.3. Tampilan Proses Publish Web

5. Mata Pelajaran Seni Budaya

Pamadhi dkk (dalam Meilyani, dkk 2023:4476) menyatakan bahwa “seni adalah sesuatu yang menghasilkan keindahan dan kesenangan dengan melalui ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui media seni dalam bentuk karya seni.” Selanjutnya, Prastowo (dalam Meilyani, dkk 2023:4476) menyatakan bahwa “mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni

yang estetis, artistik, dan kreatif. Yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa”.

Restian, dkk (2022:2) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Kemudian, Sukayanti, dkk (2018:136) mengemukakan bahwa “mata pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang berupaya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan dan keterampilan secara mendalam”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa seni adalah ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan dalam bentuk karya yang indah dan menyenangkan, sementara mata pelajaran Seni Budaya berfokus pada pembelajaran dan penciptaan karya seni yang estetis, artistik, dan kreatif, serta berlandaskan pada nilai dan budaya bangsa.

B. Kajian Penelitian 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.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dedy Juliandri Panjaitan, Muhammad Ridwan, dan Rima Aprilia (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa *Web* Pembelajaran di X SMA Taruna PBD Medan dinilai Layak. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan *Web* sebagai media pembelajaran.
2. Melissa Ananda Tambunan dan Pergaulan Siagian (2022) dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web (Google Sites)* pada materi fungsi (fungsi komposisi dan fungsi invers) di SMA Negeri 15 Medan dengan kriteria valid, praktis, dan efektif”. Hasil dari penelitian diperoleh: (1) media pembelajaran interaktif berbasis *Web (Google Sites)* pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan telah berkriteria valid dengan kategori “Sangat Baik” berdasarkan perolehan skor oleh ahli materi yaitu 4,37 (valid) dan ahli media yaitu 4,35 (valid); (2) penilaian pada kepraktisan media telah berkriteria praktis dengan kategori “Sangat Baik” oleh guru diperoleh skor yaitu 4,8 (praktis) dan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar yaitu 4,38 (praktis) dan 4,44 (praktis); (3) keefektifan pada media dari hasil tes siswa diperoleh persentase ketuntasan siswa yaitu 80% (efektif) dan persentase dari angket respon positif siswa yaitu 91,9% (efektif).

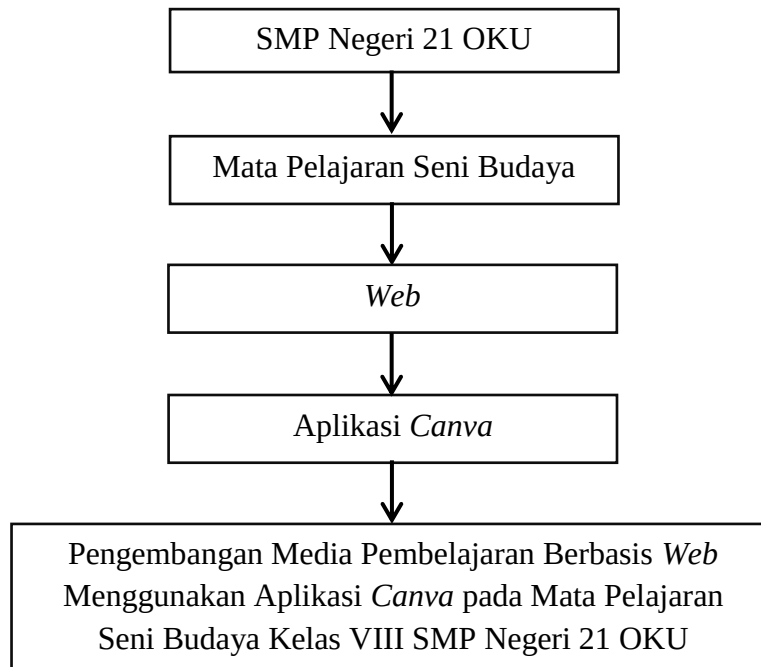
Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan *Web* sebagai media pembelajaran. Perbedaan aplikasi yang

digunakan yaitu *Google sites* sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan aplikasi *canva* dan subjek uji coba pada penelitian terdahulu yaitu tingkat SMA sedangkan pada penelitian sekarang dilakukan pada tingkat SMP.

3. Lathifatus Saidah (2023) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber dan bentuk energi di MI Al Ma’arif Singosari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase skor dari validasi media pembelajaran adalah 93,3, sedangkan persentase skor dari validasi materi adalah 90,67. Selanjutnya hasil uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan mendapat skor persentase 85. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Web* sangat efektif dan layak untuk diimplementasikan pada materi sumber dan bentuk energi

Relevansi penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan Media Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber dan Bentuk Energi. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar pada materi sumber dan bentuk energi sedangkan pada penelitian sekarang berfokus pada peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Seni Budaya

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1. Kerangka Konseptual