

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2013:10) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan yang artinya belajar itu sendiri adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Selanjutnya ada pendapat Faturrohman dan Sulityorini (2012:8), yang menyatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Menurut Aunurrahman (2012:35), belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Lebih lanjut Abdillah (2022:34), juga mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Lebih lanjut, Arsyad (2017:1) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang

hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang 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 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan suatu pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Sejalan dengan itu Warsita (2008:265), menyebutkan pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruc-tion*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional

adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Dalam pengertian lain Khujer, M., (2023:55) menyatakan, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.

Secara sederhana, istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

a. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Azhar (2011) seperti yang dikutip oleh Khujer (2023: 13), menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan itu Rayanda (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Lebih lanjut mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, menyampaikan pesan atau materi intruksional, dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, termasuk alat bantu seperti teknologi, multimedia, dan lain-lain. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting, yaitu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan dan dioptimalkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat dan kemampuan analisis yang baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik agar orang lain dapat memahami dengan baik. Media itu sendiri berfungsi agar komunikasi yang dilakukan

berjalan efektif pada keaktifan penerima sehingga adanya feedback atau reaksi yang diberikan oleh penerima misalnya seperti pertanyaan dan jawaban pertanyaan baik secara mental maupun fisik. Adapun empat fungsi media pembelajaran yaitu fungsi asensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Sanaky (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langkah.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, Ramli (2012: 15) berpendapat bahwa ada tiga fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Komunikasi searah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang mana guru berfungsi sebagai komunikator dan

siswa berfungsi sebagai komunikannya.

- 2) Komunikasi dua arah yang dilakukan antara guru dengan siswa atau siswa dengan guru yang mana kegiatan siswa sudah mulai terlihat dikarenakan baik guru maupun siswa bisa menjadi komunikator.
- 3) Komunikasi banyak arah yang dilakukan antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan guru yang mana kadar keaktifan siswa menjadi lebih tinggi sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin banyak variasinya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nurrita (2018:177), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat
- 2) menumbuhkan motivasi belajar.

- 3) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat
- 4) lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai
- 5) tujuan pengajaran dengan baik.
- 6) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya
- 7) komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar,
- 8) siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 9) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak
- 10) hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga

d. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Menurut Rahmat (2010), langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus diperhatikan pada saat ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran. Adapun beberapa langkahlangkah dalam pembuatan media pembelajaran yaitu:

- 1) Membuat ide/gagasan pemikiran
- 2) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- 3) Merumuskan tujuan

- 4) Menentukan kerangka isi bahan pengajaran
- 5) Menentukan jenis media
- 6) Menentukan treatment dan partisipasi siswa
- 7) Membuat sketsa/storyboard
- 8) Menentukan bahan/alat yang akan digunakan
- 9) Pelaksanaan pembuatan media
- 10) Penyuntingan
- 11) Uji coba
- 12) Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi

Jadi, berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembuatan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus diperhatikan oleh peneliti pada saat ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran agar efektif.

b. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Khujer (2023: 41), menyatakan *Canva* adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Aplikasi *Canva* memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin. Dilansir dari akun atau web *Canva*, *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa

Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (*Canva*, n.d).

Resmini dkk., (2021), menyatakan aplikasi *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022), *Canva* merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat 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.

Sejalan dengan penelitian Tri Wulandari, & Adam Mudinillah (2022:108), Aplikasi *Canva* ini memiliki *tools* atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh pengguna pemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak *template* yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunaanya. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat lebih mudah dan cepat

dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, *Canva* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan *Canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik.

Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Sehingga aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara online. *Canva* tidak membutuhkan instalasi dikomputer, karena aplikasi *Canva* berbasis web/cloud dan tersedia aplikasi *mobile* untuk android maupun iPhone.

Tidak hanya pendidik yang dapat menggunakan aplikasi *Canva* karena *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Dengan *Canva* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. pendidik juga dapat menggunakan *template*, animasi, dengan warna yang menarik dan font untuk mempercantik presentasi yang ditampilkan. Hasil desain juga otomatis tersimpan pada *web Canva* dan dapat dibagi di sosial media.

Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Canva* ini, pesan pendidik ke peserta didik akan tersampaikan dengan efektif dengan memberikan kemudahan penyampaian materi yang mudah difahami dan lebih menarik, yang sesuai dengan taraf berfikir peserta didik membuat peserta didik dapat memahami materi secara cepat, dan dapat diulang ketika mereka berada di rumah. sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Namun karena aplikasi ini berbasis cloud/web, tentu saja tidak dapat diakses jika tidak ada koneksi internet, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak *template* yang bagus dan gratis saat dipakai.

Aplikasi *Canva* tidak hanya dapat membuat media pembelajaran tetapi juga dapat digunakan dalam pembuatan logo, poster, banner iklan, konten sosial media, desain kemasan produk, intro YouTube, desain editor majalah atau buku dan masih banyak lagi. Penggunaan aplikasi *Canva* bertujuan untuk memudahkan penggunanya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan *Canva* menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi *Canva* bahkan orang yang mau belajarpun bisa langsung mempelajari di aplikasi tersebut.

Berikut tujuan penggunaan aplikasi *Canva*:

1. Memberi pembelajaran; pengalaman desain media;
2. Memberikan kita keperluan digital maupun fisik;
3. Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual;
4. Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.
5. Menggali informasi

Keistimewaan aplikasi *Canva* adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.

Aplikasi *Canva* dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagai fitur yang telah diberikan di aplikasi *Canva* tersebut. Menurut N. Mila, dkk (2021:181) Aplikasi *Canva* memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

1. *Canva* menyediakan fitur kustomisasi teks;
2. Terdapat ratusan icon dan ilustrasi;
3. Pilihan background yang bervariasi; dan
4. Dengan adanya *Canva* para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah.

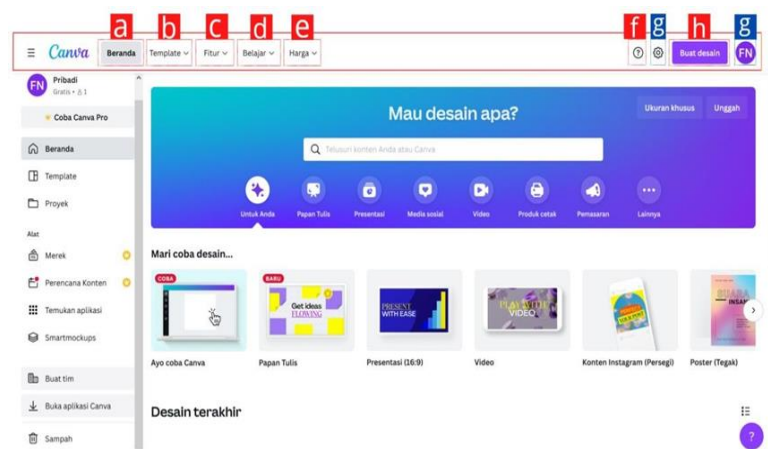
Menurut Garris Pelangi, (2020:88) menjelaskan manfaat *Canva* bagi guru dan peserta didik, yaitu *Canva* sebagai aplikasi

berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada diaplikasi *Canva*. *Template* yang disediakan didalam aplikasi *Canva* cukup banyak seperti halnya power point, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya.

b. Fitur Dan Tools Canva

Setelah membuka laman *Canva*, anda bisa klik ‘Daftar’ ketika belum memiliki akun maka nanti anda bisa daftar menggunakan akun gmail ataupun facebook. Ketika anda sudah mendaftar maka anda dapat masuk ke halaman beranda utama *Canva* dengan cara klik ‘Masuk’ maka anda di arahkan untuk masuk menggunakan akun yang sudah anda daftarkan tadi maka anda akan masuk ke halaman utama atau beranda dari *Canva* tersebut dan anda siap untuk melakukan desain. Untuk versi *mobile* sama saja.

Fitur - fitur yang ada dalam *Canva*:



Gambar 2. 1. Fitur-fitur pada *Canva*

Bagian Navbar atau Menu :

c. Beranda

Fungsi beranda ini adalah berisikan tampilan awal dari *Canva* itu sendiri yaitu desain yang kita telah kita buat jika sudah pernah membuat desain di *Canva*, serta desain-desain yang telah dibuat oleh orang lain yang bisa kita gunakan.

d. *Template*

Fungsi fitur *template* ini adalah fitur yang menyediakan tampilan *template* yang telah dibuat oleh orang lain dan bisa kita gunakan dan mempermudah kita sebagai pengguna untuk membuat desain tanpa harus mulai dari awal. Jadi tinggal ubah isi konten sesuai keinginan kita.

e. Fitur

Fungsi fitur ini adalah berisi berbagai fitur yang di tawarkan oleh *Canva* dari foto, *icon*, dll.

f. Belajar

Fungsi fitur belajar ini adalah untuk menampilkan berbagai blog tentang belajar mengenai desain, bisnis, edukasi, serta fotografi.

g. Harga

Fungsi dari fitur ini yaitu sebagai fitur apabila kita sebagai pengguna ingin mendapatkan fitur-fitur premium yang disediakan oleh pihak *Canva* dengan cara membayar sejumlah uang yang telah

dipatok harganya sesuai fitur yang akan kita dapat.

h. Pusat Bantuan

Fungsi dari fitur ini yakni sebagai fitur apabila kita sebagai pengguna meminta bantuan kepada pihak *Canva* jika terjadi masalah pada *Canva* kita.

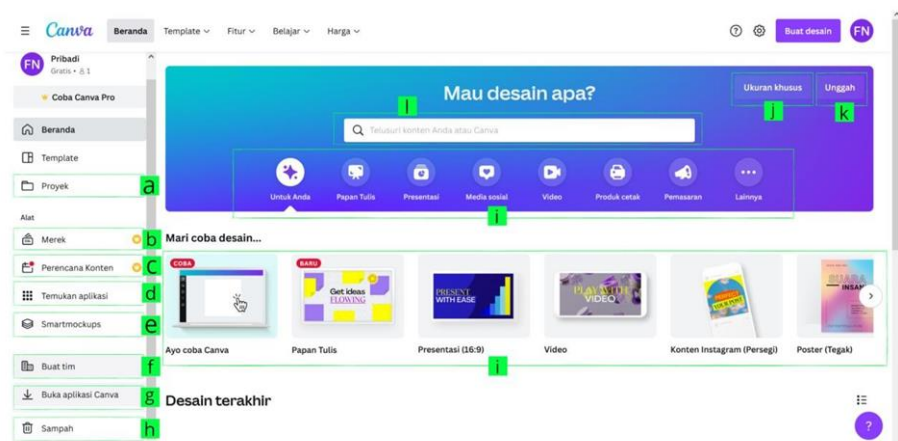
i. Pengaturan Akun

Fungsi dari fitur ini adalah sebagai fitur apabila kita sebagai pengguna ingin mengatur atau mensetting *Canva* yang kita miliki.

j. *Button* “Buat desain”

Fungsi fitur ini yaitu Langkah awal untuk desain untuk user dan menyediakan berbagai ukuran yang relevan serta dapat menambahkan ukuran khusus sesuai kebutuhan user dan dapat melakukan impor file.

Bagian Didalam Beranda :



Gambar 2. 2. Bagian dalam beranda

a. Proyek

Ini adalah fitur untuk menyimpan semua hasil ataupun

riwayat desain yang telah kita buat sebelumnya di *Canva*.

b. Merek

Fitur ini berfungsi untuk user ketika ingin mengembangkan sebuah brand untuk produk agar lebih tetap konsisten seperti penggunaan logo, warna, dan font serta sesuai oleh merek. Di fitur ini diharuskan untuk menggunakan *Canva* versi Pro.

c. Perencanaan Konten

Fitur ini berfungsi untuk user merencanakan sebuah desain yang akan di kerjakan sesuai tanggal yang telah di inputkan. Di fitur ini pun user di haruskan menggunakan *Canva* versi Pro untuk bisa menggunakan fitur ini.

d. Temukan Aplikasi

Fitur ini berisi aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan *Canva* dan di kategorikan sesuai fungsinya masing-masing.

e. Smartmockups

Fitur ini berfungsi untuk membuat mockup hasil desain kita. Contohnya seperti desain aplikasi yang nantinya di tampilkan ke dalam handphone, desain logo yang nantinya di tampilkan langsung di dalam produk seperti totebag, kaos, cup coffee, dan masih banyak lagi.

f. Buat tim

Fitur ini berfungsi untuk pengerjaan desain yang membutuhkan lebih dari satu orang dan membuat di dalam satu

platform yang sama yaitu *Canva* dan di fitur ini dapat mengisi nama tim dan logo sekaligus. Dan nanti untuk member tim dapat di invite melalui gmail masing-masing.

g. Buka aplikasi *Canva*

Fitur ini berisi link untuk mendownload *Canva*.

h. Sampah

Ini adalah Fitur Backup untuk folder atau desain yang kita hapus sebelumnya.

i. Rekomendasi

Fitur ini *Canva* merekomendasikan user untuk mendesain sesuatu yang sudah *Canva* tawarkan

j. Ukuran Khusus

Fitur ini untuk melakukan desain sesuai ukuran yang user inginkan

k. Unggah

Fitur ini untuk mengupload suatu gambar yang akan di edit di *Canva*

l. Papan pencarian

Untuk mencari desain sesuai kebutuhan user

c. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Khujer (2023:45), menyebutkan cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan

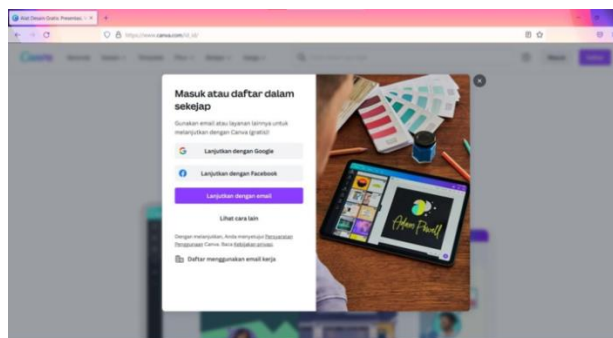
orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengandalkan gawai yang dapat dijangkau banyak orang.

1. Mendownload Aplikasi *Canva* Melalui *Play Store*.

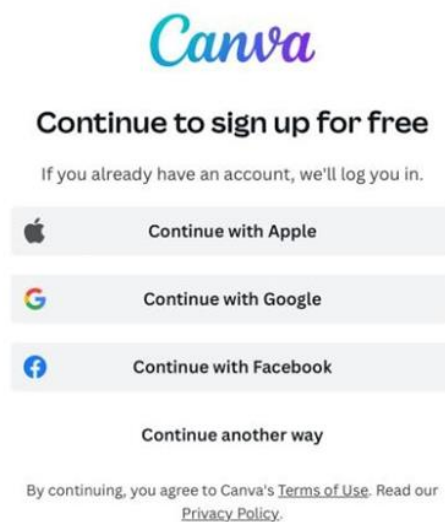
Jika ingin mendapatkan aplikasi *Canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *Canva* melalui *Play Store*, dengan cara membuka *Play Store*, kemudian ketik '*Canva*' pada kolom penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi *Canva* ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi *Canva* terdownload dan dapat dibuka.

2. Membuat Akun *Canva*.

Setelah aplikasi *Canva* sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan *email*. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di *Canva*, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.



Gambar 2. 3. Tampilan pendaftaran *Canva* web



Gambar 2. 4. Tampilan pendaftaran *Canva* smartphone

3. Membuat Desain Melalui *Canva*.

Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi *Canva*, bisa guru dan peserta didik gunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi *Canva*, sebagai berikut:

- a. Jika ingin membuat desain baru/sendiri, guru dan peserta didik bisa klik tanda (+) berwarna hitam pada pojok kanan bawah untuk memulai mengedit kolase foto, dan sebagainya. Setelah sudah terbuka, banyak pilihan yang bisa digunakan, seperti pilihan kolase foto, teks, gambar, video, stiker, ilustrasi, *template*, logo,

halaman. Jika sudah seperti itu, langkah selanjutnya ialah membuat desain yang diinginkan. Belajarlah untuk mencoba-coba semua fitur yang ada pada aplikasi *Canva*, agar semakin lancar untuk menggunakan aplikasi ini.

- b. Bila mana guru dan peserta didik ingin membuat suatu desain yang sudah disediakan pada aplikasi *Canva*, caranya mudah. cukup mencari *template* atau desain mana yang ingin digunakan. Setelah sudah menemukan desain yang sesuai, langkah selanjutnya ialah mengklik desain tersebut, setelah diklik, akan muncul tulisan 'Edit' pada desain tersebut. Klik tulisan 'Edit' lalu akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan lain sebagainya.

4. Menyimpan Hasil Desain dari *Canva*.

Setelah desain yang dibuat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah dibuat. Cara menyimpannya ialah, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Anda.

d. Kelebihan Penggunaan Aplikasi *Canva*

Menurut Kharissidqi & Firmansyah, (2022) dalam Romadhoni, A. (2024) yang memaparkan kelebihan aplikasi secara umum *canva* yang meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang

diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.

2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

3. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada *Canva* aplikasi mendownload tanpa harus mendownload dan bisa juga dengan cara menginstal aplikasi yang lebih beragam fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan.

Selanjutnya berdasarkan kajian Tanjung & Faiza (2019), kelebihan dalam aplikasi *Canva* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik.

2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

e. Kekurangan Aplikasi *Canva*

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi *Canva* ini, ada juga kekurangan mendasar yang didapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan *Canva*, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *Canva*, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva*. *Canva* ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Kekurangan aplikasi *Canva* sebagai berikut: Kekurangannya, yang dikaji sebelumnya oleh (Pelangi et al., 2020) dalam Romadhoni, A. (2024) yang menyatakan bahwa kekurangan aplikasi *canva* sebagai berikut;

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*,

Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

2. Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda

k. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang menetralsir perbedaan tersebut. Anak usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Menurut Amir (2014), pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa, sehingga tercapai tujuan pengajaran secara optimal.

Lebih lanjut Karso (2014:1.5), Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebihlebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini.

Sejalan dengan itu Ruseffendi dalam Heruman (2007: 1), menyebutkan matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara in-duktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma

atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi (2000), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Pembelajaran matematika juga dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun (2006:148), tentang Standar isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi,

menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Selain tujuan pembelajaran matematika di atas, ada beberapa tujuan pembelajaran matematika harus dibedakan menjadi 2 menurut Fatimah (2009) yaitu:

- 1) Anak pandai menyelesaikan permasalahan (menjadi problem solver).

Hal ini dapat dicapai apabila dalam menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak akan dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik.

- 2) Anak pandai dalam berhitung.

Anak mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama). Kedua tujuan tersebut dicapai apabila siswa memahami operasi dasar matematika, menghafal dasar matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan tersebut merupakan

tujuan penting yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika guna menghadapi kehidupan yang selalu berubah dan berkembang. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Untuk memahami karakteristik matematika, dapat dimulai dengan memahami terlebih dahulu tentang apakah matematika itu sesungguhnya. Selanjutnya bagaimana pembelajaran matematika di sekolah, bahwa pada dasarnya objek pembelajaran matematika adalah abstrak. Walaupun menurut teori Piaget bahwa anak sampai umur SMP dan SMA sudah berada pada tahap operasi formal, namun pembelajaran matematika masih perlu diberikan dengan menggunakan alat peraga karena sebaran umur untuk setiap tahap perkembangan mental dari Piaget masih sangat bervariasi.

Mengingat hal-hal tersebut di atas, pembelajaran matematika di sekolah tidak bisa terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa. Karena itu perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran matematika di sekolah (Suherman, 2003) dalam Andi Nurdianysah sebagai berikut :

6. Pembelajaran matematika berjenjang (bertahap). Materi

pembelajaran diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dari hal konkrit ke abstrak, hal yang sederhana ke kompleks, atau konsep mudah ke konsep yang lebih sukar.

7. Pembelajaran matematika mengikuti metoda spiral. Setiap mempelajari konsep baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika (Spiral melebar dan menaik).
8. Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif. Matematik adalah deduktif, matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. Namun demikian harus dapat dipilih pendekatan yang cocok dengan kondisi siswa. Dalam pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih campur dengan deduktif.
9. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak bertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan atas pernyataan-pernyataan yang terdahulu yang telah diterima kebenarannya.

Uraian tersebut di atas dapat memberikan gambaran kepada

kita tentang keunikan dari karakteristik pembelajaran matematika, karena dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), seorang guru harus memperhatikan dua dimensi secara bersamaan dalam satu kesempatan yakni materi ajar dan peserta didik.

Beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan membantu siswa untuk lebih menyukai matematika. Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang rumit dan sukar itulah yang sudah menjadikan matematika banyak yang tidak menyukai. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran matematika hendaknya bermakna dan menyenangkan untuk siswa khususnya sekolah dasar.

B. Kajian Penelitian Relevan

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan terhadap tinjauan terdahulu yang dilakukan oleh peneliti lain.

Peneliti mengambil beberapa penelitian yang telah dilakukan:

1. Penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang dilakukan oleh Nadila Fatin Fadillah dan Nurafni (2022) dalam jurnal Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar".

Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dengan model pengembangan ADDIE, dan hasilnya dinyatakan valid serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika. Persamaan antara penelitian tersebut dengan skripsi ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung pemahaman siswa dalam mata pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian ini bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media visual yang menarik dan memudahkan guru dalam penyampaian materi abstrak. Namun, terdapat perbedaan pada model pengembangan yang digunakan. Jika penelitian Nadila menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), maka dalam skripsi ini digunakan prosedur pengembangan menurut Warsita, yang lebih menekankan pada tahap pengembangan (*development*) dan validasi. Selain itu, fokus materi dalam penelitian Nadila adalah pecahan, sedangkan skripsi ini menyoroti materi Matematika secara lebih umum di kelas V SD Negeri 115 OKU. Perbedaan lainnya adalah lokasi dan sasaran penelitian; Nadila tidak menyebutkan lokasi spesifik sekolah, sementara skripsi ini lebih terfokus pada pengembangan media di SD Negeri 115 OKU.

2. Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan studi yang

dilakukan oleh Widya Putri Pratiwi, Edy Suprpto, dan Siti Moeawanah (2023) dalam jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Siswa Kelas VI SDN 2 Glinggangan" . Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Kesamaan antara penelitian tersebut dengan skripsi ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung pemahaman siswa dalam mata pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian Pratiwi dkk. menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, sedangkan skripsi ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Warsita yang menekankan pada tahap pengembangan dan validasi media. Selain itu, lokasi penelitian berbeda, yaitu SDN 2 Glinggangan dalam penelitian Pratiwi dkk., sementara skripsi ini dilakukan di SD Negeri 115 OKU.

3. Penelitian lain yang relevan adalah studi oleh Rani Dwi Lestari, Ramanata Disurya, dan Tanzimah (2023) dalam jurnal Innovative: Journal Of Social Science Research yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi

Canva pada Materi Matematika Kelas IV SD" . Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Digital Smart Book berbantuan aplikasi *Canva* untuk materi Matematika kelas IV. Kesamaannya dengan skripsi ini adalah penggunaan aplikasi *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada tingkat kelas yang menjadi fokus; penelitian Lestari dkk. berfokus pada kelas IV, sedangkan skripsi ini pada kelas V. Selain itu, model pengembangan yang digunakan berbeda; penelitian Lestari dkk. menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), sementara skripsi ini menggunakan prosedur pengembangan menurut Warsita.

4. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Siregar, dkk (2021) dalam Jurnal Pendidikan Matematika dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran matematika serta penggunaan metode Research and Development (R&D) dalam proses pengembangan. Namun, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian oleh Asminar Siregar dkk. diterapkan pada tingkat pendidikan SMP dengan materi Sistem Persamaan Linier Satu

Variabel (SPLSV), sedangkan penelitian ini diterapkan di SD Negeri 115 OKU pada siswa kelas V, dengan materi matematika yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Selain itu, dalam penelitian ini digunakan model pengembangan Warsita sebagai landasan pengembangan media, sedangkan dalam penelitian Asminar Siregar dkk. melainkan mengikuti pola umum ADDIE.

C. Kerangka Konseptual

Setiap instrumen (alat bantu) atau barang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menyebarluaskan pesan (pengetahuan) yang dipelajari dari sumber (guru atau sumber lain kepada penerima) disebut sebagai media pembelajaran (dalam hal ini siswa atau warga belajar). Penggunaan media pembelajaran oleh guru membantu siswa mempelajari konten secara efektif dan cepat dalam lingkungan yang menyenangkan.

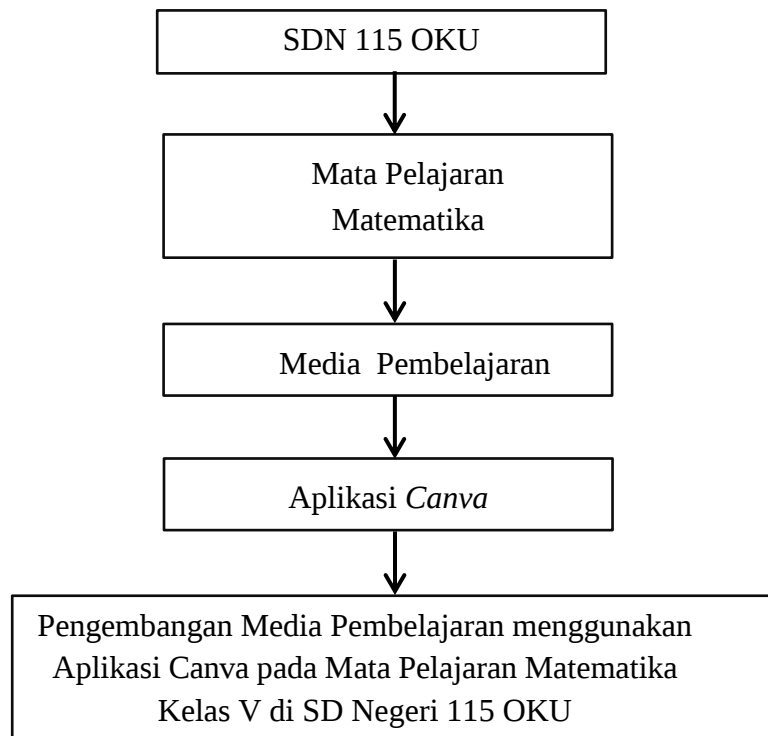
Media dipandang sebagai salah satu faktor yang mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan etensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Oleh sebab itu peneliti memilih media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* sebagai salah satu media agar siswa tidak jenuh dan bosan belajar dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum interaktif. Namun

sebelum membuat produk, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan siswa dan juga media pembelajarannya. Kemudian setelah mendapatkan hasil, peneliti akan melangkah ke tahap design yaitu dengan memilih media yang akan peneliti kembangkan sesuai hasil analisis.

Peneliti juga memilih materi pembelajaran yang sekiranya dapat sesuai dengan media yang digunakan. Dikarenakan peneliti memilih bahan berbasis *Canva* maka sebelum masuk ke tahap pembuatan terlebih dahulu peneliti akan membuat akun di *Canva*. Kemudian peneliti merancang desain modul yang telah disediakan *Canva* ikon, *template* yang menarik.

Setelah produk selesai tahap pembuatan, selanjutnya akan diuji validitas untuk mendapatkan produk yang valid. Selanjutnya pada tahap implementasi, produk akan diterapkan di lapangan dan kemudian diuji praktikalitasnya serta uji efektivitas dengan memberikan tes evaluasi. Untuk alur yang lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka pikir berikut :



Bagan 2. 1. Kerangka konseptual