BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan , keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Pendapat Slameto (2020:11) belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat Amir & Risnawati (2015:5) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami. Belajar menurut pendapat Nana Sudjana (1998:28) adalah suatu proses mereaksi terhadap situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah suatu proses pengarahan tujuan, suatu proses tindakan melalui berbagai pengalaman, suatu proses melihat, mengamati, dan memahami. Inilah hakikat pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan. Menurut pendapat Morgan (dalam Suprijono 2015 : 3) belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku baru melalui upaya yang disengaja dan disadari yang melibatkan penyerapan, pengolahan, dan penerapan informasi, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, pemikiran, perasaan pengalaman, interaksi individu dengan lingkungannya dan mengejar tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Pengembangan

Konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningatkan kualitas lebih maju. Menurut pendapat Gagne dan Brings (dalam Warsita 2008:266), pengembangan merupakan sistem

dalam pembelajaran dengan tujuan mendukung proses belajar siswa yang meliputi serangkaian peristiwa yang ditujukan pada proses belajar internal. Menurut Gagne dan Brings, pengembangan juga mencakup segala upaya secara sadar menciptakan kondisi yang mempengaruhi dan mendukung pembelajaran siswa**.** Menurut pendapat Iskandar Wiryokusumo (dalam Muhammad Ali (2013:05), hakikat pengembangan adalah pendidikan formal dan nonformal yang dilakukan secara rasional, sistematis, sesuai tujuan, dan konsisten dengan tujuan mengenalkan, menumbuhkan, mengarahkan, serta meningkatkan dasar kepribadian. Dasar kepribadian ini mengedepankan keseimbangan, keutuhan, keselarasan, pengetahuan dan keterampilan, minat dan bakat, cita-cita dan kemampuan, serta kesiapan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan diri menuju kesuksesan.

Pendapat Sugiyono (2015:5) menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pendapat Asim melalui (Irfandi, 2015:64) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Putra (2011:72) pengembangan merupakan penggunaan ilmu-ilmu pengetahuan tehknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Menurut pendapat Setyosari (2016:77) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk penelitian.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan dalam pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.

2.1.3 Pengertian Penelitian Pengembangan

Pendapat Gay (dalam Anik Ghufron, 2007:5) model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Menurut pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), *Research and*

Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut pendapat Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2015:9) menyatakan, bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Menurut para ahli tahapan dalam metode penelitian melalui beberapa langkah. Menurut pendapat Sugiono (2016: 397) *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin.

Robert Maribe Branch (2009:3) memperkenalkan metode pengembangan ADDIE (*Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, *Evaluate*) yaitu :

1. *Analyze* (menganalisis) terdapat beberapa langkah yaitu:
    a. mengidentifikasi kesenjangan performa peserta didik dalam pembelajaran.
    b. Menganalisis kompetensi dasar.
    c. Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik.
    d. Menentukan media pembelajaran yang tepat.

2. *Design* (Desain) terdapat beberapa langkah yaitu
    a. Menyusun kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran.
    b. Menyusun desain media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
    c. Membuat kisi-kisi instrument.
    d. Menghitung biaya yang dibutuhkan.
3. *Develop* (Pengembangan) meliputi tahapan:
    a. Membuat dan menghasilkan media pembelajaran.
    b. Melakukan pengujian media pembelajaran.
    c. Revisi media pembelajaran.
4. *Implement* (Implementasi) ialah pengukuran tingkat kelayakan media pembelajaran.
5. *Evaluate* (Evaluasi) yaitu menganalisis media tentang ketersesuaian dengan kebutuhan pembelajaran dan memperbaiki kekurangan media.

2.1.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ita Nuriah (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3". Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui kelayakan dan respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol Videoscribeserta telah diuji cobakan pada siswa kelas 3. Persamaan penelitian Ita Nuriah dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan model pengembangan (*Research And Development*). Perbedaan penelitian Ita Nuriah dengan peneliti adalah penelitian Ita Nuriah menggunakan model pengembangan Borg And Gall ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian Ita Nuriah mengukur hasil belajar siswa sedangkan peneliti mengukur rminat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirul Absor (2015) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videosribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Penelitian ini memberikan dampak positif bahwa menggunakan media Video scribe siswa dipengaruhi penelitian sehingga pengaruh belajar sarjana meningkat dan telah diuji cobakan pada siswa kelas 4 MI Perwanida Blitar. Kesamaan antara penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan (*Research And Development*) model ADDIE untuk mengembangkan produk. Perbedaan penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti adalah penelitian Muhammad Khoirul Absor menggukur hasil belajar sedangkan peneliti mengukur minat belajar.

Penelitian dilakukan dengan bantuan Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan penguasaan media dan membuat siswa lebih besar belajar kreativitas dalam penggunaan memperoleh pengetahuan media terutama berdasarkan utilitas Videoscribe Sparkol di bidang ekonomi mata pelajaran, perhatiannya bergantung pada sistem keuangan dan sistem ekonomi dan telah diujikan di Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta melalui penggunaan model perbaikan ADDIE. Selain itu, penelitian ini mampu memperkuat persepsi dan kreativitas siswa dalam belajar. Kesamaan penelitian yang oleh Rahmad Budi Nur Setyawan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian R & D (Riset dan Pengembangan) dan masing-masing menggunakan jenis statistik kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaan antara penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan dan peneliti, penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan menggunakan model Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harafiah berarti tengah, perantara, dan pengantar. Menurut pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tecapai tujuan pembelajaran. Media merupakan kata jamak dari medium yang dalam arti umum dipakai untuk

menunjukkan alat komunikasi. Istilah ini menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, Dientje Borman Rumampuk (1988:3).

Pendapat Fatria (2015:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran., dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Menurut pendapat Hamka (dalam Nurfadhillah (2021:13) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakap. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa dan menarik keuntungan siswa untuk mengetahui lebih lanjut. *National Education Assocation* (NEA) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

Media pembelajaran yang baik memiliki ciri dan kriteria tertentu. Berikut ciri-ciri media pembelajaran yang baik, yaitu :

1. Media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik, karena sangat berpengaruh terhadap tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang dibuat.
2. Media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada siswanya.
3. Media pembelajaran yang memiliki ciri khas.
4. Media pembelajaran yang mudah dalam pengunaannya. Media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat komunikasi, perantara antara guru dan siswa, serta perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, atau dibaca. Fungsi

media pembelajaran adalah untuk menyalurkan informasi, merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa.

2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pendapat Asyhar (2012:44) media dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan indera pendengaran.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pendapat Kemp dan Smellie (dalam Abdul W, dkk, (2021: 7) membagi media pembelajaran ke enam bagian, yakni media cetak, OHP, perekaman audiotape, slide dan film, penyajian dengan multi gambar, rekaman videotipe dan videodisc, dan media interaktif. Menurut pendapat Pribadi (2011:88), dimana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi delapan bagian, yaitu orang, objek, teks, audio, visual, video, komputer multimedia, jaringan komputer.

2.1.7 Pengertian Video

Pendapat Sadiman (Nugraha dan Nestiyarum 2021:6) video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Menurut pendapat Munir (2012:289) video adalah teknologi penangkapan, perekaman , pengolahan, dan

penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat, disimpulkan bahwa video adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual, menampilkan gambar dan suara, dan melibatkan teknologi penangkapan, perekaman, pemprosesan, penyimpanan, transisi, dan rekonstruksi serangkaian gambar diam untuk menampilkan adegan bergerak secara elektronik.

Pendapat Demarest dalam jurnal Rahmasari,dkk (2021:166) *canva* adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang professional untuk mendesain. Menurut pendapat Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal Garis Pelangi (2020:81) *canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam *website* atapun aplikasi *canva*.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

Menurut Tanjung dan Faiza (dalam jurnal Garis Pelangi 2020:81) Beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi *Canva* diantaranya adalah:

1. Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan item lain yang tersedia melalui perangkat lunak *canva*.
2. Aplikasi ini menawarkan berbagai macam *template* yang sudah teruji kebenarannya, memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya mensyaratkan sesuai dengan spesifikasi desain yang ada, seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain.
3. Mudah dijangkau, aplikasi *canva* mudah dijangkau di semua kalangan karena dapat ditawarkan melalui *android* ataupun *iphone* hanya dengan mendonwloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Jika menggunakan laptop, caranya buka *Chrome* atau *website canva* dan langsung masuk ke aplikasi *canva* tanpa harus *download* apapun.

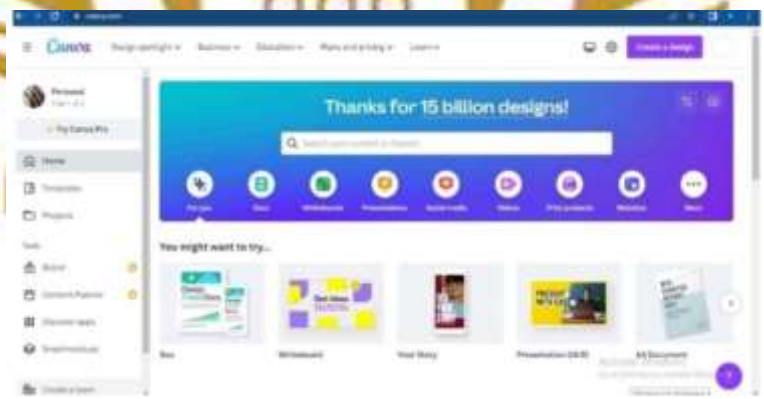
Adapun kekurangan aplikasi *canva* diantaranya adalah :

1. Aplikasi *canva* membutuhkan koneksi internet yang stabil dan terkini; jika tidak ada keduanya, aplikasi tidak dapat digunakan atau tidak berfungsi selama proses desain di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya.
2. Di aplikasi *canva*, terdapat *template*, ikon, ilustrasi, *font*, dan item lain dengan harga terjangkau. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak. Namun karena banyak sekali *template* premium dan gratis lainnya, keadaan ini tidak menjadi masalah. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan penuh pemikiran dan kreatif dengan hak mereka sendiri.
3. Umumnya, desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik berupa *template*, gambar, warna, atau yang lainnya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, oleh karena itu kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa.

2.1.9 Langkah- langkah Desain Media Pembelajaran *Canva*

Berikut langkah-langkah desain media pembelajaran *canva*

1. Membuka aplikasi *canva*

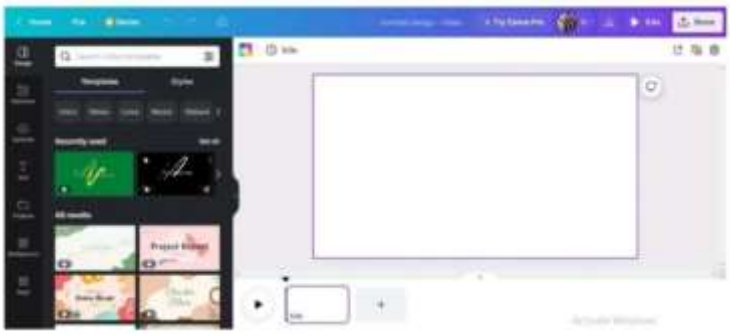


Gambar 2.1 Tampilan layar Utama *Canva*
Sumber: ruangatas.com

2. Klik *videos* kemudian pilih video

Gambar 2.2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi *Canva*
Sumber: ruangatas.com

3. Untuk membuat desain video dapat menggunakan *template* yang tersedia atau membuat desain sendiri.



Gambar 2.3 Tampilan Desain Video Aplikasi *Canva*
Sumber : ruangatas.com

2.1.10 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan kegairahan yang tinggi atau besar terhadap suatu objek tertentu, sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar (Thohir & Yanti, 2017:40). Hal ini didukung oleh pendapat dari Slameto (2018:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut pendapat Guilford (Lestari & Mokhammad, 2017: 93), minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa dalam mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan, dan kedisplinan yang tidak

memadai sehingga individu dibiarkan merasa aktif dan bersemangat untuk menerapkannya. Menurut pendapat Hurlock dalam Musariffah (2018:134) minat belajar adalah suatu hal yang membuat seseorang terdorong untuk melakukan suatu hal yang disukai dengan menandakan adanya kecenderungan untuk berusaha guna meraih tujuan yang telah direncanakan.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu kecenderungan atau semangat yang kuat terhadap suatu objek pembelajaran atau aktivitas pembelajaran, dipengaruhi oleh kecerdasan dan motivasi, serta ditandai dengan adanya keinginan yang terus-menerus untuk ikut serta dan menikmati kegiatan tersebut, sehingga menimbulkan perasaan senang dan tertantang mengerjakan.

2.1.11 Aspek Minat Belajar

Pendapat Hurlock (dalam Kambuaya, 2015:160) menyatakan bahwa minat memiliki dua aspek, yaitu:

1. Aspek kognitif, didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.
2. Aspek afektif, yaitu konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat.

Menurut pendapat Crow dan Crow (dalam Herzamzam, 2018: 70) mengemukakan aspek-aspek minat terdiri dari :

1. Ketertarikan atau rasa senang. Ketertarikan timbul karena objek tesebut dirasakan bermakna bagi diri individu yang bersangkutan.
2. Perhatian Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya.
3. Kesadaran Kesadaran adalah suatu aspek kognitif dalam individu untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa paksaaan serta mengetahui apa yang dirasakan dan menggunakan perasaannya untuk memandu dalam

pengambilan keputusan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuanya dalam kegiatan belajar.

4. Konsentrasi Kosentrasi adalah memusatkan semua pikiran yang tertuju pada objek tertentu yang berkaitan dengan kegiatan belajar.

Menurut Djamarah (dalam Nila, 2019: 23) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

1. Menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
2. Berpatisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan minat memiliki dua aspek yaitu kognitif dan afektif, serta terdiri dari beberapa komponen seperti ketertarikan, perhatian, kesadaran, konsentrasi, dan dapat menyampaikan melalui beberapa cara seperti menyukai, berpartisipasi aktif, memberikan perhatian, dan menghiraukan.

2.1.12 Indikator Minat Belajar

Pendapat Slameto (2018:180) ada beberapa indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Perasaan senang

   Peserta didik yang memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

2. Keterlibatan peserta didik

   Keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Ketertarikan

   Ketertarikan peserta didik terhadap suatu benda, orang, atau kegiatan seperti antusias dalam mengikuti pelajaran.

4. Perhatian peserta didik

   Perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian. Peserta didik memiliki minat pada objek

tertentu, maka dengan sendirinya akan memperhatikan pada objek tersebut.

Menurut Lestari & Yudhanegara (dalam Hermaini & Nurdin, 2020:143) menyatakan bahwa indikator minat belajar terdiri dari:

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan untuk belajar
3. Menunjukkan perhatian saat belajar; dan
4. Keterlibatan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) perasaan senang, 2) keterlibatan peserta didik, 3) ketertarikan, 4) perhatian peserta didik.

2.1.13 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pendapat Resmini dkk. (2009:28) bahwa Hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD merupakan:

1. Bentuk penerapan kurikulum,
2. Bentuk pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia,
3. Upaya peningkatan kemampuan siswa SD mulai dari kelas I sampai kelas VI SD dalam mencapai tujuan mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia menurut pendapat Abidin (2012: 5), dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Pendapat Nurgiyantoro Menurut Suparlan (dalam jurnal Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar (2020:246) Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pernbelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui kemponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, melalui penerapan kurikulum, pencapaian tujuan mata pelajaran, dan upaya peningkatan kemampuan siswa.

2.1.14 Tema Mengenal Perasaan

Berbagai Jenis Perasaan

1. Senang

   Senang adalah sebuah emosi positif yang menggambarkan perasaan puas, lega, dan bahagia. Senang adalah perasaan yang paling dicari oleh semua orang. Perasaan ini muncul saat kita menyantap makanan favorit, mendapatkan hadiah, *quality time* bersama orang tersayang, atau ketika impian terwujud.

2. Sedih

   Sedih adalah sebuah emosi yang berlawanan dengan senang. Ketika merasa sedih, kamu pasti tidak ingin beraktivitas, bahkan makan saja tidak nafsu. Perasaan ini bisa muncul karena ada keinginan kamu yang tidak sesuai harapan. Ekspresi kesedihan bisa berbentuk tangisan. Perasaan sedih bisa bertahan dalam periode waktu yang sangat panjang.

3. Takut

   Takut adalah sebuah emosi dasar manusia yang muncul sebagai respon terhadap ancaman atau bahaya, baik yang nyata maupun yang dibayangkan. Takut merupakan perasaan yang tidak menyenangkan. Sebab, pola pikir manusia ikut berperan aktif dalam meningkatkan emosi ini. Perasaan takut juga hadir untuk hal-hal yang sebenarnya pernah kita lihat. Misalnya saja, gara-gara nonton film horor, kamu jadi kepikiran kalau ada hantu yang mengikuti kamu.

4. Kaget

   Kaget adalah sebuah reaksi mendadak dari tubuh dan pikiran kita terhadap suatu kejadian yang tidak terduga atau mengejutkan. Pernahkah kamu diklakson oleh kendaraan saat hendak menyeberang? Pasti kaget dan bikin

deg-degan. Tetapi, hal ini tidak berlangsung lama. Jantungmu hanya berdebar sesaat dan kembali menyeberang dengan lebih hati-hati. Kamu juga bisa merasakan terkejut apabila menemukan hal baru.

5. Malu

   Malu adalah perasaan yang dialami seseorang ketika berada pada kondisi yang tidak nyaman atau canggung karena situasi tertentu. Penyebab perasaan malu dapat berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.

6. Marah

   Marah adalah perasaan tidak senang karena diperlakukan tidak sepantasnya. Katanya, emosi ini paling berbahaya di antara yang lainnya. Mungkin jadi alasan mengapa orang tua kita melarang kita untuk marah. Padahal, emosi marah juga manusiawi lho. Akan tetapi memendam amarah juga tidak baik. Hal yang perlu kita perhatikan adalah bagaimana mengekspresikan rasa marah, bukan tidak boleh merasa marah. Paham ya?

7. Cemas

   Cemas adalah perasaan yang timbul ketika kita khawatir atau takut akan sesuatu. Rasa takut dan panik adalah hal yang manusiawi. Contohnya kita merasa cemas ketika menunggu hasil ujian. Contoh lainnya kita merasa cemas ketika menunggu jemputan yang tidak kunjung datang dan setelah beberapa waktu, kita biasanya merasa lebih tenang dan nyaman.

2.2 Kerangka Berpikir

Instrumen (alat) atau benda apa pun yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menyebarkan pesan (ilmu) yang dipelajari dari sumber (guru atau sumber lain) kepada penerimanya disebut sebagai media pembelajaraan. Penggunaan media pembelajaran oleh guru membantu siswa mempelajari konten secara efektif dan cepat dalam lingkungan. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran tema “Mengenal Perasaan” adalah media berbasis *canva*.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, peneliti menemukan masalah yaitu

kurangnya minat belajar siswa dikarenakan media yang digunakan oleh guru belum sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menyampaikan materi. Media aplikasi *canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, inforgrafis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainnya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. *Canva* ini dapat digunakan guru dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi mengenal perasaan untuk mempersentasikan materi kepada siswa. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru, dengan demikian dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

Oleh karena itu diharapkan dengan sudah menerapkan media video berbasis aplikasi *canva* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada materi mengenal perasaan kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, dan kepada guru dapat membuat video pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajarannya agar menjadi lebih efektif.

2.3 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan dalam pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.
2. Metode *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat komunikasi, perantara antara guru dan siswa, serta perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, atau dibaca.

4. Video adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual, menampilkan gambar dan suara, dan melibatkan teknologi penangkapan, perekaman, pemprosesan, penyimpanan, transisi, dan rekonstruksi serangkaian gambar diam untuk menampilkan adegan bergerak secara elektronik.
5. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku baru melalui upaya yang disengaja dan disadari yang melibatkan penyerapan, pengolahan, dan penerapan informasi, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, pemikiran, dan perasaan pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya dan mengejar tujuan tertentu.
6. Minat belajar adalah suatu kecenderungan atau semangat yang kuat terhadap suatu objek pembelajaran atau aktivitas pembelajaran, dipengaruhi oleh kecerdasan dan motivasi, serta ditandai dengan adanya keinginan yang terus menerus untuk ikut serta dan menikmati kegiatan tersebut, sehingga menimbulkan perasaan senang dan tertantang mengerjakannya.

.