

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORITIS

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2020), belajar merupakan proses yang berkesinambungan dan menjadi unsur fundamental dalam penyelenggaraan semua jenis serta jenjang pendidikan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Belajar sendiri adalah perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta melibatkan seluruh aspek organisme atau individu. Kegiatan belajar-mengajar bertujuan untuk mengelola proses tersebut sehingga dapat mengevaluasi baik proses maupun hasil belajar. Hal ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru. Dengan demikian, semakin banyak usaha yang diinvestasikan dalam proses belajar, semakin besar perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut bersifat aktif, artinya tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha yang dilakukan oleh individu itu sendiri.

Sejalan dengan itu, Wahab & Rosnawati (2021:7) menyatakan bahwa belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam konteks nyata. Selanjutnya, Sari (2023) menegaskan bahwa belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang mengharuskan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan karena mencakup perubahan perilaku yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Guru memegang peran penting dalam mengelola dan mengevaluasi proses belajar-mengajar, sehingga dapat mendukung

tercapainya perubahan positif pada siswa. Selain itu, belajar adalah proses yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan nyata, yang secara aktif mempengaruhi perkembangan pribadi mereka.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses interaktif yang kompleks. Guru tidak hanya berperan dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran aktif siswa. Mengajar juga melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, dengan menempatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa sebagai inti dari proses pembelajaran. M. K. Rachman (2021: 45) menyatakan bahwa mengajar adalah proses interaksi yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru berperan dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual. Selanjutnya Siti Aminah (2022: 34) menekankan bahwa mengajar bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, kreativitas, serta pembelajaran aktif siswa. Dalam hal ini, guru harus menjadi fasilitator yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan inovatif. Berikut menurut Moh. Uzer Usman (2018: 103), mengajar adalah serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suasana yang kondusif. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019: 58) menambahkan bahwa mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, di mana siswa menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran tersebut.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Festiawan (2020:96) mendefinisikan, "Pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur

lingkungan secara optimal dan menghubungkannya dengan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar." Menurut Hamalik (2016:57), Sedangkan Sudjana (2019:78) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang terstruktur dalam lingkungan belajar yang kondusif. Nurlina Ariani (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen- komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan yang diharapkan melalui interaksi yang terencana dan terstruktur antara sumber belajar dan lingkungan belajar.

2.1.4 Media pembelajaran Berbasis *Canva*

2.1.4.1 Pengertian Media pembelajaran berbasis *Canva*

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menawarkan berbagai jenis desain, termasuk media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kalender, poster, komik, dan lain sebagainya, Menurut (Fauziyah, 2021: 45), Media pembelajaran yang menarik sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah penggunaan komik. Komik digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Media pembelajaran berbasis komik dinilai menarik karena terdiri dari alur cerita yang dapat memikat perhatian pembacanya, serta dipenuhi dengan gambar yang lebih mendominasi daripada tulisan, sehingga mampu mengurangi rasa bosan pada anak saat membaca. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran menawarkan cara yang kreatif

untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Canva adalah alat yang memungkinkan pendidik menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif. Menurut Fauziyah (2021: 45), media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui desain yang menarik. Sari (2022: 34) menambahkan bahwa Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang memudahkan guru dalam menyajikan materi secara kreatif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti Canva, menjadi salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Herliana & Anugraheni (2020: 12)

media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi. Media yang menarik tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi tetapi juga menjaga mereka tetap termotivasi dan tidak mudah bosan.

Pemilihan media yang tepat berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kualitas pendidikan. Selanjutnya Priyanto Hidayatullah dalam Dewi & Murtinugraha (2018: 20) menjelaskan bahwa sebagian besar software presentasi hanya mampu menampilkan materi secara statis, sedangkan animasi edukatif, seperti visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi, dapat menjadi alternatif yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Canva menyediakan fitur-fitur yang mendukung kebutuhan pendidikan, pemasaran, dan periklanan, serta memungkinkan pengguna menghasilkan desain yang kreatif dan menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran membantu meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media ini juga membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, baik melalui teks maupun video.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis Canva tidak hanya mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Canva *Power point*

A. Kelebihan

Canva menawarkan sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi alat yang populer dalam pendidikan. Menurut Fauziah (2021: 45), salah satu keunggulan utama Canva adalah antarmukanya yang intuitif, yang memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain untuk dengan mudah membuat konten visual yang menarik. Sari (2022: 34) menambahkan bahwa Canva menyediakan berbagai template siap pakai, yang membantu pengguna menghemat waktu dan usaha dalam pembuatan materi pembelajaran yang kreatif. Selain itu, Prabowo (2023: 77) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena visual yang menarik dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

B. Kekurangan

Meskipun Canva memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Yusuf (2020 :14) mengungkapkan bahwa salah satu kelemahan Canva adalah keterbatasan dalam beberapa fitur desain tingkat lanjut, yang mungkin diperlukan oleh desainer profesional. Setiawan (2024:30) juga mencatat bahwa meskipun Canva sangat berguna, pengguna dapat terjebak dalam penggunaan template yang sama, sehingga mengurangi orisinalitas dan kreativitas dalam desain. Rahayu (2022:56) menambahkan bahwa pengguna perlu memperhatikan hak cipta dan lisensi gambar yang digunakan, karena tidak semua elemen dalam Canva dapat digunakan secara bebas tanpa atribusi.

2.1.4.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Berdasarkan aplikasi *Canva* peneliti mengembangkan media pembelajaran dan merancang *platform* sehingga dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut:

1. Langkah pertama dalam menggunakan Canva adalah membuat akun, di mana pengguna dapat mendaftar secara gratis atau menggunakan akun

Google atau Facebook untuk akses cepat.

2. Setelah mendaftar, pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk presentasi, poster, atau materi pembelajaran lainnya
3. Setelah memilih template, pengguna dapat melakukan kustomisasi dengan menambahkan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya sesuai dengan tema dan tujuan desain.
4. Pengguna kemudian dapat mengatur layout dan warna untuk menciptakan desain yang menarik, sebelum akhirnya menyimpan atau membagikan hasil karya mereka.
5. Langkah terakhir adalah mengeksport desain dalam format yang diinginkan, seperti JPEG atau PDF, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

Oleh karena itu, berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang digunakan telah ditingkatkan sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar melalui Aplikasi *Canva*

2.1.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang fundamental dan multidimensional dalam memahami berbagai fenomena yang terjadi di alam. Menurut Sukardi (2021), IPAS mengandalkan metode ilmiah yang mencakup pengamatan, eksperimen, dan analisis untuk menggali dan memahami konsep-konsep dasar yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa IPAS bukan hanya sekadar kumpulan fakta, tetapi juga melibatkan proses berpikir kritis yang sistematis dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ilmiah. Wahyu (2022) menambahkan bahwa IPAS meliputi berbagai disiplin ilmu, seperti fisika, kimia, biologi, dan geosains, yang bertujuan untuk menjelaskan dan memahami berbagai proses dan fenomena alam secara mendalam. Dengan demikian, IPAS menawarkan pendekatan yang holistik dalam mempelajari interaksi antara berbagai elemen di alam, serta prinsip-prinsip yang mengatur keberlangsungan fenomena tersebut, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta-fakta

ilmiah, tetapi juga bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting dalam era modern, di mana siswa dihadapkan pada berbagai tantangan ilmiah yang kompleks dan membutuhkan pemikiran kritis untuk menemukan solusi yang tepat.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) memiliki peran yang sangat vital dalam pendidikan. Dengan mempelajari IPAS, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan ilmiah, tetapi juga dibekali dengan keterampilan berpikir kritis yang dapat membantu mereka menghadapi tantangan di dunia nyata. Ini menjadikan IPAS sebagai landasan yang kuat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

2.1.5.1 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) biasanya melibatkan siswa dalam praktik langsung, yang dapat menumbuhkan berbagai karakter positif dalam diri mereka. IPAS terdiri dari konsep, prinsip, hukum, dan teori yang saling berkaitan. Proses pembelajaran IPAS umumnya mencakup keterampilan proses yang diperlukan untuk memperoleh dan mengembangkan pemahaman di bidang ini. Rachmawati (2021) menyatakan bahwa tujuan utama IPAS adalah untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam, sehingga siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan analitis dalam menghadapi tantangan lingkungan. Setiawan (2022) menambahkan bahwa IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk memahami proses-proses ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Anwar (2023) juga menekankan bahwa salah satu tujuan IPAS adalah mendorong rasa ingin tahu siswa serta mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan observasi, eksperimen, dan penelitian.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran IPAS secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta menyesuaikan konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Selain itu, pengajaran IPAS juga berperan penting dalam memperluas wawasan siswa dan

meningkatkan interaksi mereka dengan kehidupan alam di bumi ini.

2.1.5.2 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan. Apa yang kita anggap sebagai kebenaran ilmiah di masa lampau mungkin akan mengalami perubahan di masa kini maupun masa depan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia juga semakin berkurang seiring berjalannya waktu. Sari (2021) menjelaskan bahwa karakteristik utama Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah pendekatannya yang berbasis pada metode ilmiah, di mana pengamatan, percobaan, dan analisis data merupakan bagian integral dari proses belajar. Hidayati (2022) menambahkan bahwa IPAS ditandai oleh sikap kritis dan skeptis terhadap informasi, serta kemampuan merumuskan pertanyaan dan hipotesis yang dapat diuji melalui eksperimen. Prabowo (2023) menyatakan bahwa salah satu karakteristik penting IPAS adalah keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam konteks nyata. Fajri (2020) juga menekankan bahwa IPAS bersifat dinamis, artinya pengetahuan dalam bidang ini selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan penelitian baru yang dilakukan

2.1.5.3 Materi Ciri-Ciri makhluk Hidup

Seperti isi materi pembelajaran kelas IV SD Negeri 104222 Sei gelugur

1. Bergerak: Makhluk hidup dapat bergerak untuk berpindah tempat atau bagian tubuhnya untuk bergerak sebagai respons terhadap lingkungan.
2. Bernapas (Respirasi): Proses ini penting untuk menghasilkan energi dari makanan dengan menghirup oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida.
3. Membutuhkan Nutrisi: Makhluk hidup memerlukan makanan dan minuman untuk memperoleh energi, tumbuh, dan menjaga fungsinya.
4. Mengeluarkan Zat Sisa (Ekskresi): Proses ini melibatkan pengeluaran zat-zat sisa metabolisme yang bersifat racun bagi tubuh, seperti urin, keringat, atau uap air.
5. Tumbuh dan Berkembang: Makhluk hidup mengalami pertumbuhan

(bertambahnya ukuran dan berat) dan perkembangan (pematangan fungsi organ dan kemampuan) secara irreversible.

6. Berkembang Biak (Reproduksi): Kemampuan untuk menghasilkan keturunan agar jenisnya tetap lestari.
7. Peka terhadap Rangsang (Iritabilitas): Kemampuan untuk merespons perubahan di lingkungan, seperti cahaya, sentuhan, atau suara.
8. Beradaptasi: Makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk dapat bertahan hidup.
9. Tersusun dari Sel: Semua makhluk hidup tersusun dari satu atau lebih sel, yang merupakan unit terkecil kehidupan.
10. Mengalami Metabolisme: Setiap makhluk hidup melakukan proses metabolisme, yaitu serangkaian reaksi kimia untuk memproses makanan dan menghasilkan energi serta zat-zat lain yang diperlukan tubuh.

2.2 Kerangka Berpikir

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga terus mengalami kemajuan. Penggunaan buku sebagai sumber pembelajaran dan papan tulis sebagai media seringkali menciptakan pembelajaran yang monoton, yang dapat mengurangi minat belajar siswa di kelas. Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi Canva dan media digital di kelas terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan tampilan yang berbeda dari hari-hari sebelumnya, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi siklus hidup makhluk hidup. Selain penyampaian materi, peneliti juga merencanakan penerapan kuis yang berkaitan dengan materi tersebut, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Sejalan dengan hal ini, peneliti berupaya mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti yang terjadi di Sekolah Dasar. Misalnya, siswa kelas IV seringkali kurang praktis dalam menggunakan media pembelajaran, karena guru cenderung mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah. Oleh karena itu, inovasi yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang lebih interaktif.

Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan penyajian materi dengan cara yang unik, memanfaatkan fitur-fitur yang dapat menampilkan penjelasan melalui teks, audio, gambar, dan video. Dengan desain yang menarik, media digital ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memberikan inovasi kepada guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 104222 Sei Gelugur dapat berjalan dengan efektif, membantu siswa untuk lebih fokus, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mengingat bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, kehadiran media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan minat belajar, terutama dalam materi petunjuk arah.

Dengan demikian, penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif sebagai efektivitas pengajaran di SD Negeri 104222 Sei Gelugur.

2.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penggunaan istilah dalam penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional untuk setiap variabel sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan mengenai materi ciri-ciri makhluk hidup pada mata pelajaran IPAS.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran dalam hal ini diperoleh dari hasil posttest
3. Mengajar adalah suatu kegiatan pengajar untuk menerapkan materi ciri-ciri makhluk hidup kepada peserta didik dengan menggunakan gaya belajar visual

dengan menggunakan media canva

4. Media canva adalah Media Canva merupakan alat bantu atau sarana visual yang dibuat menggunakan aplikasi canva untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan Canva, guru dapat mendesain media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak monoton.
5. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan mengenai kehidupan makhluk hidup, objek mati, serta interaksi di dalam alam semesta ini.

