

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar merupakan sebuah proses memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif. Belajar juga merupakan upaya untuk mengubah tingkah laku seseorang. Belajar merupakan proses yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga seseorang dapat berkembang dari segi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Menurut Sumarsono (2020) belajar adalah kegiatan interaktif yang melibatkan faktor internal dalam diri individu dan dalam lingkungannya, yang pada akhirnya menghasilkan pengetahuan dan pemahaman baru. pada akhirnya menghasilkan pengetahuan dan pemahaman baru.

Belajar adalah upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif agar menjadi pengalaman. Menurut Slameto (2010) belajar merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara keseluruhan, yang merupakan hasil dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi. Dalam Proses ini tidak mencakup mencakup pengetahuan saja, tetapi juga pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang membentuk pola pikir serta tindakan individu.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat melibatkan interaksi individu dengan memperoleh perubahan dalam pemahaman, perilaku, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini berperan penting dalam memaknai pengalaman dan latihan yang dialami.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Tujuannya adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran dilakukan dalam lingkungan belajar yang edukatif.

Pembelajaran adalah bantuan yang memberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentuk sikap[dan kepercayaan pada peserta didik. Djamaluddin (2019), pembelajaran merupakan aktivitas interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dengan adanya interaksi yang efektif, pembelajaran menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mendukung perkembangan dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

2.1.2 Hasil belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Menurut Supriyono (2018), ‘‘belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar mempengaruhi perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, serta perilaku individu yang dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar.’’

Sedangkan menurut Hamdani (2019), ‘‘belajar merupakan proses perubahan yang terjadi secara relatif tetap dalam diri individu, yang berhubungan dengan perubahan pengetahuan,

keterampilan, dan sikap, sebagai dampak dari pengalaman-pengalaman yang diperoleh melalui proses pendidikan atau kegiatan pembelajaran lainnya.”

Menurut Supriyono (2018), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan indikator tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat diukur melalui tes atau penilaian lainnya, dan menunjukkan sejauh mana individu mampu mengaplikasikan apa yang telah dipelajari.

Sedangkan menurut Hamdani (2019), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu setelah mengalami proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari hasil tes, tetapi juga dari perubahan dalam perilaku dan sikap yang menunjukkan penerapan ilmu yang telah diperoleh.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dan dapat diukur baik melalui tes maupun perubahan perilaku yang lebih luas.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Winkel (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor Individu (Internal)

a) Motivasi

Motivasi adalah dorongan atau semangat dari dalam diri siswa untuk belajar. Semakin tinggi motivasi, semakin besar usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi intrinsik (dorongan dari dalam

diri) dan ekstrinsik (dorongan dari luar diri) memainkan peran yang sangat penting.

b) Kecerdasan

Tingkat kecerdasan siswa mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran. Namun, kecerdasan bukanlah satu-satunya faktor penentu, karena faktor lainnya juga mempengaruhi.

c) Emosi dan Kondisi Psikologis

Kondisi mental siswa, seperti kecemasan, stres, atau perasaan percaya diri, dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan belajar mereka. Emosi yang stabil mendukung hasil belajar yang lebih baik.

d) Minat dan Perhatian

Ketertarikan terhadap materi yang dipelajari akan membuat siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami materi tersebut.

2. Faktor Lingkungan (Eksternal)

a) Kualitas Pengajaran

Guru yang kompeten dan mampu menyampaikan materi dengan baik akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Metode yang digunakan juga berperan penting dalam menentukan seberapa efektif pembelajaran tersebut.

b) Interaksi dengan Teman Sebaya

Teman-teman di sekitar siswa juga berperan dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok dan interaksi sosial dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

c) Dukungan Keluarga

Keluarga yang mendukung, seperti memberikan perhatian, waktu, dan sumber daya, akan membantu siswa

dalam belajar lebih baik. Lingkungan rumah yang kondusif juga sangat penting.

d) Fasilitas Pembelajaran

Sarana dan prasarana yang mendukung, seperti ruang kelas yang nyaman, buku-buku yang memadai, dan akses ke teknologi informasi, dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadirman (2018) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor Internal

a) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan lebih mudah mengatasi kesulitan. Motivasi bisa berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) atau dari luar (ekstrinsik).

b) Perhatian

Perhatian adalah kemampuan untuk fokus pada materi yang sedang dipelajari. Siswa yang kurang perhatian akan sulit untuk menangkap materi dengan baik, sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

c) Minat

Minat terhadap mata pelajaran atau topik tertentu dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih banyak mengeksplorasi dan memahami materi secara mendalam.

d) Kemampuan dan Kecerdasan

Faktor ini mencakup kemampuan kognitif siswa untuk memahami dan mengelola informasi. Kecerdasan

mempengaruhi bagaimana siswa belajar dan memecahkan masalah.

2. Faktor Eksternal

a) Metode Pengajaran

Cara atau metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan metode yang variatif dan menarik akan membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

b) Lingkungan Belajar

Suasana kelas yang nyaman dan tenang dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Selain itu, lingkungan sosial yang mendukung juga mempengaruhi bagaimana siswa berkembang dan belajar.

c) Fasilitas Pendidikan

Keberadaan fasilitas yang mendukung seperti ruang kelas yang memadai, alat bantu belajar, dan akses ke teknologi pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

d) Dukungan Sosial

Dukungan dari orang tua, teman, atau masyarakat sekitar siswa akan mempengaruhi semangat belajar siswa. Kehadiran orang yang mendukung dapat memberikan rasa percaya diri dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangat beragam, mulai dari faktor internal yang berkaitan dengan karakteristik individu seperti motivasi, kecerdasan, minat, dan perhatian, hingga faktor eksternal yang mencakup kualitas pengajaran, lingkungan belajar, fasilitas, dan dukungan sosial.

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar menurut Nana Sudjana (2018) meliputi:

1) Pengetahuan

Siswa mampu mengingat, memahami, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari proses pembelajaran.

2) Keterampilan

Siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, seperti keterampilan praktis atau teknis.

3) Perubahan Sikap

Hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perubahan sikap atau perilaku siswa dalam menghadapi pembelajaran, seperti sikap positif terhadap tugas, disiplin, dan kerja sama.

Haryanto (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terlihat dalam diri siswa, dan hasil tersebut bisa diukur dari tiga domain utama, yaitu:

1) Kognitif (Pengetahuan)

Perubahan pada kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal atau menjelaskan konsep-konsep yang telah dipelajari.

2) Afektif (Sikap)

Ciri lainnya adalah adanya perubahan dalam sikap siswa terhadap pembelajaran, seperti motivasi belajar yang lebih tinggi, rasa ingin tahu, dan sikap disiplin.

3) Psikomotor (Keterampilan)

Dalam domain psikomotor, hasil belajar terlihat dari kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan yang telah

dipelajari dalam kegiatan praktis. Misalnya, keterampilan yang diterapkan dalam pekerjaan praktikum atau keterampilan teknis lainnya.

Mulyasa (2019) juga menyebutkan ciri-ciri hasil belajar yang mencakup:

1) Peningkatan Pengetahuan

Siswa dapat menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang telah diajarkan dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya.

2) Peningkatan Keterampilan

Hasil belajar yang dapat dilihat pada peningkatan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara praktis.

3) Perubahan Sikap atau Karakter

Hasil belajar juga terlihat dari perubahan sikap siswa yang lebih positif terhadap pembelajaran dan peningkatan karakter, seperti rasa tanggung jawab, kerjasama, dan keinginan untuk terus belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut ciri-ciri hasil belajar dapat dilihat dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Hasil belajar yang baik tidak hanya diukur dari pengetahuan yang dimiliki siswa, tetapi juga dari kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata serta perubahan positif dalam sikap dan karakter mereka.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Straus dkk (dalam Ricardo dan Meilani 2017), terdapat tiga indikator hasil belajar yaitu:

1) Ranah Kognitif

Hal ini memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat akademik melalui metode Pelajaran maupun penyampaian informasi.

2) Ranah afektif

Hal ini berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku pelajar tersebut.

3) Ranah Psikomotorik

Hal berupa keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan untuk penguasaan setiap Pelajaran atau materi yang diberikan melalui model pembelajaran yang efektif.

2.1.4 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Perkembangan teknologi pada abad 21 ini mencakup juga dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran. Menurut Prananingrum (2020) menjelaskan bahwa “media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga dan juga sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, Canva, film, buku, Canva, kaset, video camera, maupun media lainnya yang berkembang di kemudian hari”.

Selanjutnya Saragih (2014) mengemukakan media pembelajaran alat yang dapat digunakan dalam proses, metode dan tindakan yang mempengaruhi proses belajar peserta didik di kelas. Selain digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Muinnah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat diaplikasikan guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan minat belajar pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang pemahaman materi dan bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014) menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan peserta didik untuk mendorong dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman yang sama dengan lingkungan sekitar. Manfaat lain dari media pembelajaran menurut Daryanto (2013) dalam Aghni (2018) yaitu penjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, membangkitkan semangat belajar, peserta didik bisa belajar dengan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik nya. Media pembelajaran juga memberikan stimulasi, asimilasi pengalaman dan kesadaran diri yang sama. Pada proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

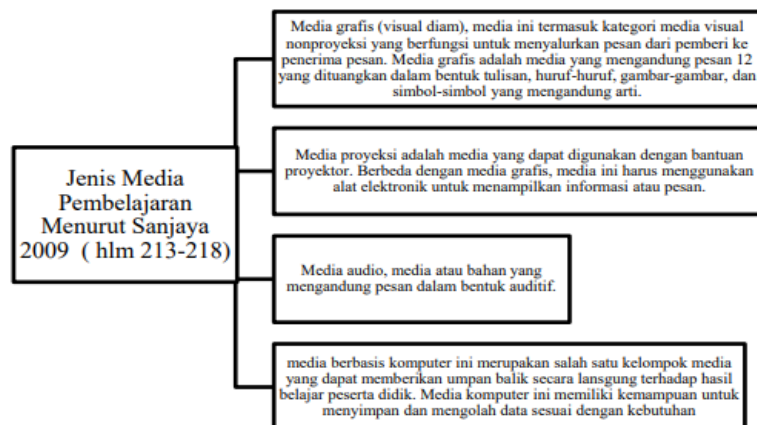
Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012) menjelaskan mengenai beberapa pengelompokan pada jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media visual yaitu menggunakan indera penglihatan dari peserta didik
- 2) Media audio yaitu proses pembelajaran menggunakan media yang melibatkan indera pendengaran peserta didik
- 3) Media audio visual yaitu penggunaan media pembelajaran melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. adanya penyampaian informasi atau pesan bisa secara verbal maupun non verbal.
- 4) Multimedia yaitu melibatkan beberapa jenis media secara utuh dalam proses pembelajaran. multimedia ini menggunakan indera penglihatan dan pendengaran meliputi media teks visual gerak, visual diam, media interaktif lainnya berbasis komputer, komunikasi dan informasi

Pendapat lain dari Wina Sanjaya (2009), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:



Gambar 2.1 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

- 1) Media Berbasis Manusia yaitu manusia bermanfaat dalam menyampaikan sebuah informasi secara langsung. Media ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik secara aktif dan juga bisa melatih keberanian dari peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

- 2) Media Berbasis Cetak, merupakan media yang sering digunakan oleh guru seperti buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja.
- 3) Media Berbasis Visual, yaitu alat yang digunakan dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik dengan menggunakan indra penglihatannya. Media ini dapat berbentuk gambar, lukisan, grafik dan sejenisnya.
- 4) Media Berbasis Audio Visual, yaitu sebuah alat yang digunakan dapat didengar dan dilihat oleh peserta didik berupa video, slide, ataupun film. Sebagian besar peserta didik menyukai media ini karena adanya gambar dan suara jadi peserta didik bisa melihat sekaligus mendengar apa yang ada.
- 5) Media Berbasis Komputer ini pemanfaatan teknologi, komputer juga memiliki peran dalam media pembelajaran, dengan adanya media ini dalam penyampaian media pembelajaran lebih mudah.
- 6) Pemanfaatan Perpustakaan, yaitu sumber belajar peserta didik yang ada di sekolah. Adanya perpustakaan ini membuat peserta didik lebih mudah mendapatkan ilmu pengetahuan secara meluas.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis- jenis media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan masing masing. Guru bisa menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan penyesuaian pada materi. Dengan adanya berbagai media pembelajaran yang digunakan maka pada proses pembelajaran akan lebih bervariasi.

2.1.5 Media Pembelajaran Berbasis Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah platform desain grafis yang dapat diakses melalui web dan aplikasi, memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, logo, dan konten media sosial. Serta koleksi template, elemen grafis, dan

font yang beragam, Canva mempermudah pembuatan desain tanpa memerlukan keahlian profesional di bidang desain grafis. Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis dengan fitur dasar, serta opsi berbayar seperti Canva Pro yang menawarkan akses ke elemen premium. Canva banyak dimanfaatkan oleh pelajar, profesional, pebisnis, dan pembuat konten untuk menghasilkan desain secara praktis dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ini sudah banyak digunakan dunia pendidikan, hal ini dikarenakan aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran pada abad 21 ini. Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal *Garis Pelangi* (2020) menjelaskan adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi Canva. Selain itu menurut Purwati dan Perdanawanti (2019) dalam Isnaini (2021) menyatakan bahwa Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Canva yaitu suatu aplikasi website online yang memuat berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, yang digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi

b. Fitur Canva

Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan semangat peserta

didik dalam proses pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template dan fitur untuk memudahkan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi berbasis online seperti membuat presentasi, video pembelajaran, poster, banner, infografik dan lain sebagainya. Penggunaan Canva ini bisa diakses melalui aplikasi atau berupa website dengan laman www.canva.com. Pelangi (2020) mengatakan bahwa Canva banyak menyediakan fitur yang digunakan untuk kependidikan, Canva ini satu-satunya platform yang di desain sesuai yang dibutuhkan oleh kelas. Canva dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif dalam pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Supradaka (2022) menjelaskan bahwa aplikasi Canva ini program desain online yang menyediakan berbagai tools atau alat edit untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, infografik, presentasi. Selain itu, ada juga alat diantaranya ada edit foto, filter foto, bingkai foto, stiker . Canva dapat membantu membuat desain tanpa perlu menginstal aplikasi jika digunakan di laptop . Di dalam tools canva juga banyak terdapat desain dan animasi yang bisa dengan mudah diedit di dalamnya tanpa perlu mendesain dari awal, hanya perlu mengedit sesuai dengan keinginan. Situs Canva ini dirancang untuk desain grafis yang mudah dipelajari oleh pengguna baru. Canva ini bisa digunakan secara gratis dan juga berbayar atau premium pada website Canva.com. Berikut merupakan website Canva yang diakses pada 3 Februari 2023.



Gambar 2.2 Tampilan pertama membuka *canva*



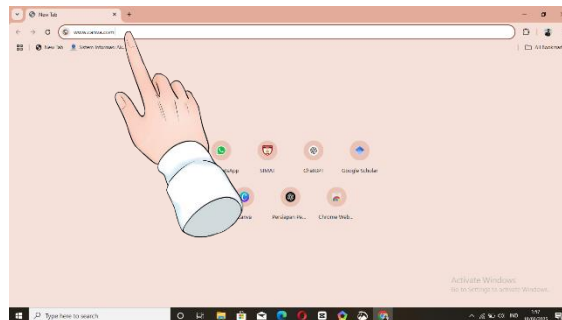
Gambar 2.3 Fitur desain *canva*

c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan diberbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Untuk menggunakan Canva ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun di gawai. Berikut adalah langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran:

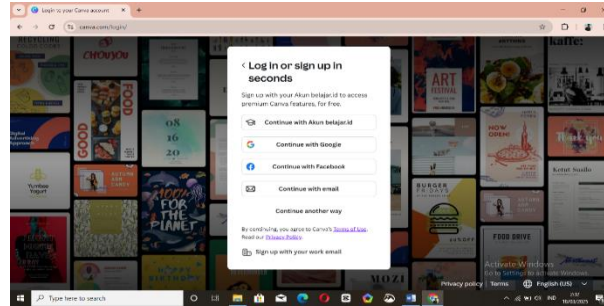
1) Membuat akun canva

- a) Akses canva melalui browser “www.canva.com” atau aplikasi “CANVA”



Gambar 2.4 Akses *canva* melalui browser

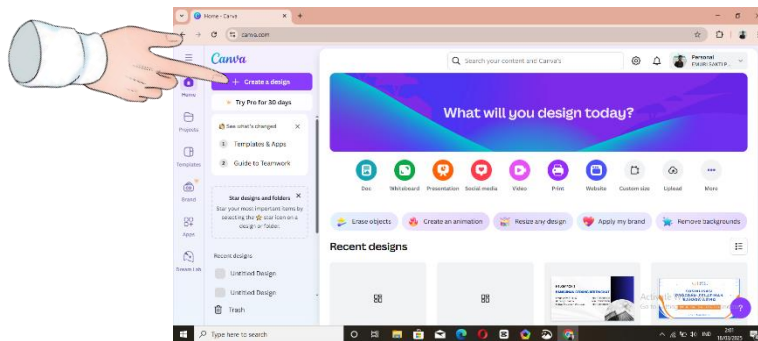
- b) Daftar menggunakan email, akun Google, atau Facebook



Gambar 2.5 Pendaftaran menggunakan email, akun Google, dan Facebook

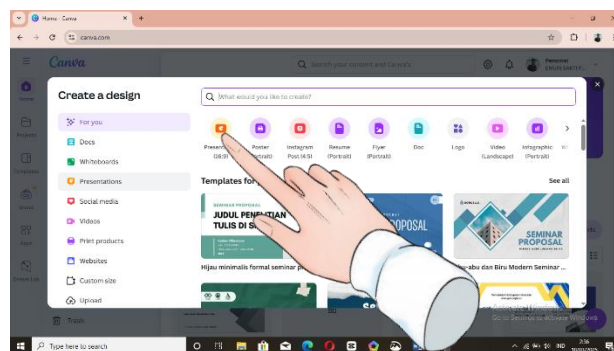
2) Memilih template atau membuat desain baru

a) Klik tombol "Buat Desain" di halaman utama



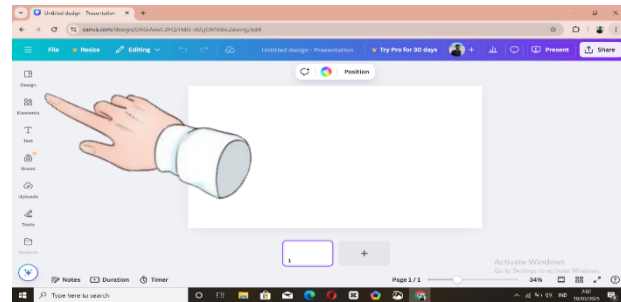
Gambar 2.6 Ikon buat desain baru canva

b) Pilih jenis format sesuai kebutuhan, seperti presentasi, infografis, poster, atau video

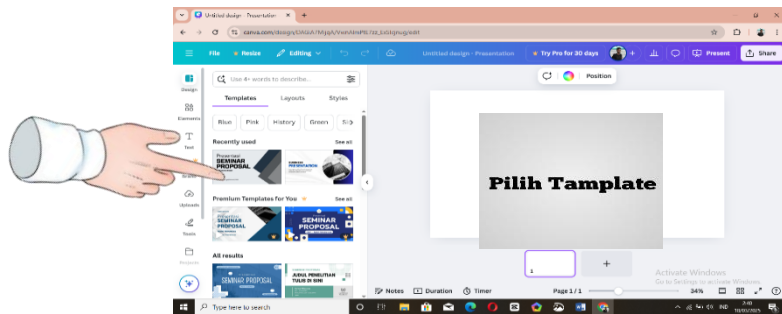


Gambar 2.7 Ikon jenis format

c) Gunakan template yang telah tersedia atau buat desain dari awal



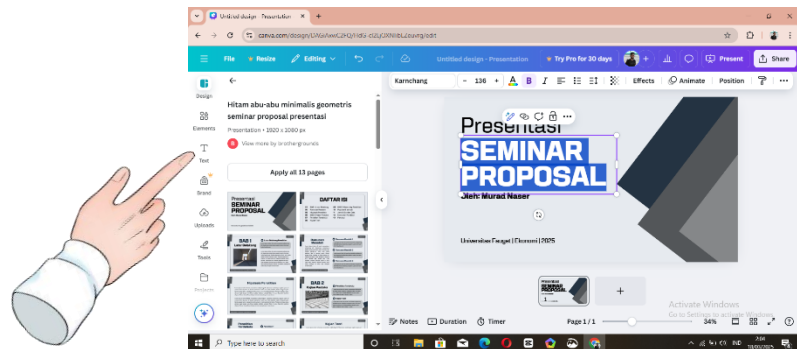
Gambar 2.8 Ikon template canva



Gambar 2.9 Template Canva

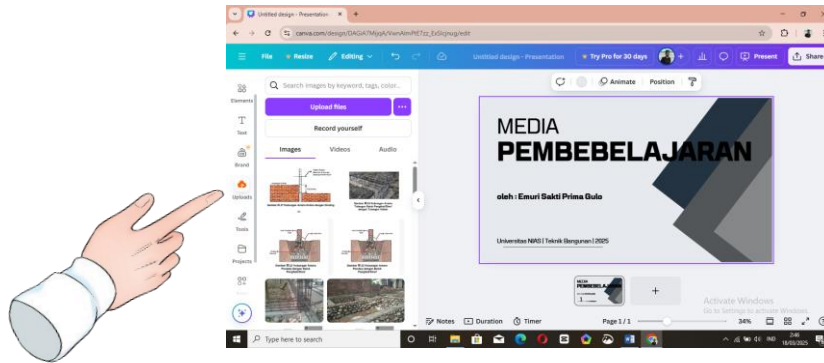
3) Mengedit dan menyesuaikan desain

- a) Menambahkan Teks → Klik "Teks" dan pilih jenis serta ukuran font yang sesuai atau dengan gunakan template yang telah tersedia dengan cara KLIK dua kali pada Teks template



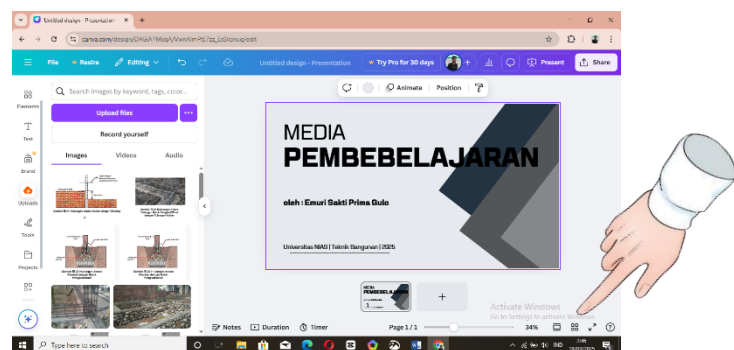
Gambar 2.10 Ikon Teks

- b) Menyisipkan Gambar atau Video → Unggah dari perangkat atau gunakan stok media dari Canva



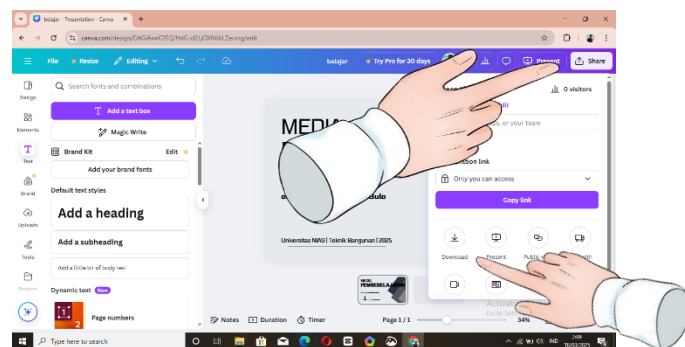
Gambar 2.11 Penyisipan Gambar dan Video

- c) Menambahkan Elemen Grafis → Gunakan ikon, ilustrasi, atau diagram untuk memperjelas materi



Gambar 2.12 Ikon Ilustrasi pada canva

- d) Menyesuaikan Tata Letak dan Warna → Pastikan desain menarik dan mudah dipahami
- 4) Menyimpan dan membagikan desain
- a) Simpan hasil desain dalam format PDF, PNG, JPG, atau MP4 sesuai kebutuhan



Gambar 2.13 langkah langkah memberikan dan menyimpan
Klik "Bagikan" atau "Download"

Adapun Resmi (2021) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan Canva sebagai berikut :

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi Canva di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke canva bisa menggunakan email, facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- 2) Canva menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada Canva terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini digunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.
- 4) Canva memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di Canva, Canva memiliki fungsi auto save, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain. Berikut adalah

d. Manfaat Canva

Media pembelajaran berbasis Canva memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran, manfaat dari Canva ini disampaikan oleh Garis Pelangi (2020) menjelaskan manfaat Canva yaitu aplikasi online ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengakses dan menggunakan berbagai fitur untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. fitur dan template yang disediakan dan dapat digunakan yaitu power point, video pembelajaran dan lain sebagainya. Penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran bermanfaat mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

e. Kelebihan Canva

Kelebihan Canva Menurut Raaihani (2021) kelebihan aplikasi Canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu mempunyai varian template desain yang

menarik, menghemat waktu, melatih kemampuan serta meningkatkan kreativitas guru untuk pembuatan media pembelajaran, dan juga peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang dibagikan oleh guru. Hal tersebut juga sependapat dengan Tanjung (2019) menjelaskan mengenai kelebihan aplikasi Canva yaitu banyak desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam merancang media pembelajaran, pembuatan desain media pembelajaran bisa dilakukan di laptop maupun gawai.

Pendapat lain mengenai kelebihan aplikasi Canva ini dijelaskan oleh Monoarfa (2021) bahwa kelebihan Canva yaitu :

- 1) Dapat memudahkan pengguna dalam mendesain apa yang diinginkan dan diperlukan seperti pembuatan poster, template video, presentasi dan lain-lainnya
- 2) Mudah dijangkau di semua kalangan, aplikasi Canva ini bukan hanya bisa digunakan di laptop tetapi bisa juga digunakan di semua gawai.
- 3) Aplikasi Canva banyak menyediakan template yang menarik, maka bisa memudahkan pengguna dan hanya menyesuaikan dari segi warna, font, ukuran, gambar dan lainnya sesuai dengan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan canva ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan canva dapat memudahkan dalam mendesain sesuatu yang diperlukan dengan adanya fitur dan template yang menarik, mudah digunakan dan dijangkau tidak hanya bisa digunakan di laptop tetapi Canva bisa digunakan di gawai.

f. Kekurangan Canva

Canva sendiri selain memiliki banyak kelebihan baik dalam penggunaan maupun dalam pemanfaatan berbagai fitur di Canva, tetapi juga memiliki kekurangan. Garriss Pelangi, (2020) menjelaskan beberapa kekurangan dari aplikasi Canva ini yaitu

pada penggunaan aplikasi Canva ini dibutuhkan jaringan internet yang stabil, jika tidak terhubung dengan jaringan di gawai maupun di laptop, maka Canva tidak bisa digunakan dalam memproses atau mendesain. Selain itu juga aplikasi Canva walaupun ada beberapa yang gratis tetapi banyak juga fitur atau template yang berbayar, tetapi hal tersebut tidak menjadi sebuah masalah yang berarti dikarenakan masih banyak fitur dan template Canva yang menarik dapat diakses secara gratis. Selanjutnya menurut Monoarfa (2021) menjelaskan mengenai kekurangan Canva yaitu :

- 1) Canva ini memerlukan jaringan internet yang stabil, tidak cukup jaringan maka tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- 2) Canva memiliki banyak fitur dan template secara berbayar dan ada beberapa yang tidak berbayar.
- 3) Desain yang kita gunakan biasanya banyak juga digunakan oleh pengguna lain baik dari template, gambar dan sebagainya. Tetapi bukan berarti pengguna tidak bisa mendesain atau mengedit desain sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kekurangan aplikasi Canva ini yaitu pada jaringan, jika tidak ada jaringan internet yang tersambung pada laptop maupun gawai maka tidak akan bisa melakukan proses mendesain, dan juga banyak fitur dan template dari Canva ini yang berbayar, tetapi banyak juga yang gratis, dan hal tersebut tidak menghalangi pengguna untuk tetap mendesain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

2.1.6 Materi Elemen-elemen Struktur Bangunan

a. Pengertian Elemen-elemen Struktur Bangunan

Menurut Mulyono (2015) elemen-elemen struktur bangunan adalah komponen-komponen utama yang membentuk kerangka sebuah bangunan, berfungsi untuk menanggung beban dan menjaga stabilitas serta integritas struktural.

Sedangkan Setiawan (2018) elemen-elemen struktur bangunan adalah komponen-komponen utama yang membentuk kerangka sebuah bangunan, memastikan kekokohan dan stabilitasnya dalam mendukung beban.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap elemen struktur memiliki peran spesifik yang saling mendukung dalam membangun sistem struktural yang kokoh dan aman.

b. Bagian Bagian Struktur Utama Bangunan

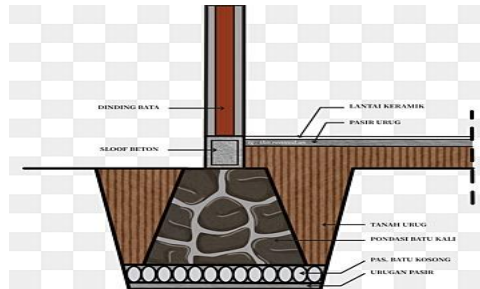
Menurut Dian Ariestadi (2018) struktur bangunan adalah susunan atau rakitan dari elemen-elemen struktur yang membentuk satu kesatuan dan mampu menjaga kekukuhan bangunan tersebut. Elemen-elemen struktur tersebut bekerja secara bersama-sama untuk menyalurkan beban yang diterimanya sampai ke tanah keras.

Menurut Dian Ariestadi (2018) bangunan gedung sederhana mempunyai struktur utama bangunan tertentu. Struktur utama bagian bawah terletak di dalam tanah, yaitu pondasi. Struktur utama yang terletak di atas tanah, antara lain sloof, pelat lantai, balok, kolom, dan atap.

1) Fondasi

Fondasi adalah bagian struktur yang akan meneruskan beban dari bagian struktur atas ke tanah. Struktur fondasi dibangun di atas tanah keras agar bentuknya tidak berubah sehingga tetap dapat menjaga kestabilan bangunan di atasnya. Selain mendukung beban bangunan itu sendiri, fondasi juga harus mampu mendukung gaya-gaya luar yang diterima oleh bangunan tersebut.

Dari segi instalasi atau konstruksi, fondasi adalah struktur bangunan yang dibangun terlebih dahulu. Setelah pembangunan rumah atau gedung selesai, fondasi tidak tampak lagi. Berdasarkan kedalamannya, terdapat dua jenis pondasi, yaitu, pondasi dangkal dan pondasi dalam.



Gambar 2.14 Podasi

2) Sloof

Sloof disebut juga balok pengikat yang terletak di atas fondasi. Saat bangunan rumah atau gedung selesai dibangun, elemen struktur sloof atau balok pengikat ini tidak terlihat lagi. Selain menerima beban dinding, sloof juga mengikat kolom-kolom bangunan agar tetap kukuh saat terjadi pergerakan tanah. Balok pengikat ini biasanya terbuat dari beton bertulang.



Gambar 2.15 Sloof

3) Pelat Datar

Pelat datar merupakan elemen struktur horizontal yang berbentuk datar. Beban pada pelat akan disalurkan ke sistem struktur pendukungnya. Pelat datar dapat berfungsi sebagai pelat lantai atau kantilever. Pelat yang dibangun pada lantai sebuah bangunan biasanya disebut pelat lantai. Kantilever adalah sebuah elemen struktur yang salah satu ujungnya terikat atau mendapat tumpuan jepit. Dari segi bentuknya, pelat datar mempunyai ketebalan yang jauh lebih kecil dibandingkan panjang dan lebar pelat. Dilihat

dari bahan pembentuknya, pelat lantai dapat terbuat dari beton bertulang maupun baja.



Gambar 2.16 Pelat Datar

4) Balok

Balok merupakan suatu elemen struktur horizontal. Balok menghubungkan kolom satu dengan kolom lainnya sehingga kolom-kolom dalam sebuah struktur bangunan menjadi kaku. Hal ini membuat kolom-kolom tersebut terikat menjadi satu kesatuan saat bereaksi dengan beban yang diterimanya. Balok berfungsi menjaga kolom agar tidak berubah bentuk saat terjadi pergerakan akibat beban yang diterima. Selain itu, balok juga berfungsi untuk memperkuat elemen struktur pelat datar. Balok dengan fungsi seperti ini biasanya disebut balok anak. Seperti pelat datar, balok yang hanya bertumpu pada salah satu ujungnya disebut balok kantilever.

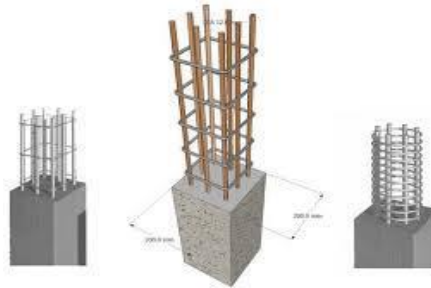


Gambar 2.17 Balok

5) Kolom

Kolom merupakan elemen struktur vertikal. Beban aksial yang diterima kolom akan diteruskan melalui pondasi

hingga mencapai tanah keras. Kolom merupakan elemen struktur yang meneruskan semua beban, mulai dari yang diterima oleh atap bangunan, pelat, dinding, maupun beban luar, seperti beban angin. Berbeda dengan balok yang penampangnya berbentuk segi empat, bentuk penampang kolom dapat berupa segi empat atau lingkaran.



Gambar 2.18 Kolom

6) Rangka Atap

Rangka atap adalah elemen struktur yang menerima beban atap termasuk semua struktur penopangnya, yaitu usuk (kasau), gording, atau reng. Beban luar seperti beban angin dan beban hujan juga akan ditopang oleh rangka atap. Fungsi lainnya dari rangka atap adalah meneruskan semua beban atap, baik beban sendiri maupun beban dinamis yang diterima ke struktur bangunan di bawahnya. Desain rangka atap menggunakan konfigurasi yang tersusun dari bentuk segitiga karena bentuk segitiga lebih stabil saat mengalami pembebanan.



Gambar 2.19 Rangka Atap

2.2 Penelitian Relevan

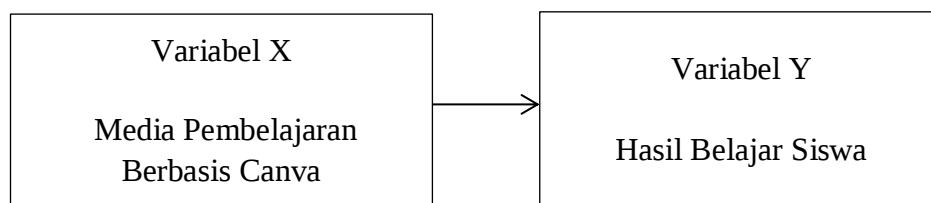
Penelitian relevan yang berkaitan dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Memahami Elemen-Elemen Struktur Bangunan” yakni :

- 1) Menurut Chindy Andriani (2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran IPA, karena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif.
- 2) Menurut Dwi Fachmi Arif Hidayat, Soesiana Tri Eka Silver, Sri Yuni Hanifah (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informatika (TIK) di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi canva dengan motivasi belajar peserta didik kelas XI mipa1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan dengan $r_{xy1} = 0,781$, $r^2 = 0,61$, dan $t_{hitung} = 5,156$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,110. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar sebesar 61%. Dan hasil belajar peserta didik kelas XI mipa1 SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan dengan $r_{xy2} = 0,728$, $r^2 = 0,53$, dan $t_{hitung} = 4,697$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,110. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 53%, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sama dengan $r_{xy1y2} = 0,79$, $r^2_{xy1y2} = 0,68$, dan $F_{hitung} = 28,41$ lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 4,45. Variabel aplikasi canva pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sebesar 62,5%.

3) Menurut Nurhidayani, Sukmawati, Rezki Ramdhani (2024) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”. Berdasarkan analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat Pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji Independent Sample T-Test dengan Bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) Equal Variance Assumed Memperoleh 0.000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

2.3 Kerangka Berpikir

Gambar 2.20 Kerangka Berpikir



Gambar 2.20 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang merupakan dugaan sementara yang perlu adanya pembuktian pada penelitian ini yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran berbasis canva Pada Hasil Belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan.

H_o : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran berbasis canva Pada Hasil Belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan.