

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka/Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata "media" sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi komunikasi (Saleh dkk., 2023: 1).

Media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan, Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan yang berarti wadah untuk pesan tersebut. Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas kreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar

mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan (Aisyah Fadilah dkk., 2023: 4).

Dengan aspek yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa media dalam konteks pendidikan merupakan alat bantu atau alat yang digunakan untuk proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan pendidik dapat diterima dan dipahami peserta didik. Dengan adanya media dapat membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak atau menjadi lebih nyata, menarik dan mudah dipahami, melalui media pembelajaran yang tepat belajar mengajar menjadi lebih efektif karena dapat meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu para guru mempermudah proses pemahaman siswa terhadap penyampaian materi pelajaran, serta sarana pembelajaran

yang disiapkan guru untuk memfasilitasi para siswanya belajar, menjadi sesuatu yang sangat signifikan penyediannya oleh para guru agar proses pembelajaran semakin efektif, dan kualitas hasil belajar akan semakin meningkat. Terkait dengan itu, guru harus kreatif dalam mempersiapkan media dan sarana pembelajaran sehingga, mampu mengantarkan para siswanya menjadi generasi yang cerdas, kreatif, inovatif, serta memiliki integritas yang kuat dalam membangun negeri pada masa yang akan datang (Anam dkk., 2022: 5).

Peranan media atau alat bantu pengajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran disetiap tingkatan pendidikan media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Dengan penggunaan media akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi atau penyampaian pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari seluruh sistem pembelajaran. Dengan demikian peranan media dan alat bantu pembelajaran menjadi sangat penting untuk memperkuat akurasi penyampaian pesan- pesan dalam proses pembelajaran (Anam dkk., 2022: 9).

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru untuk memperkaya persepsi siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru dapat dijadikan sebagai bahan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk mempelajari hal hal baru dalam bahan ajar yang disampaikan oleh guru, sehingga mudah dipahami (Gogik, 2023: 101).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami peserta didik. pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku tetapi juga memanfaatkan media berbasis teknologi dan lingkungan sekitar. Ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Ada beberapa fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif pada media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Contohnya pada media pembelajaran berbasis teknologi, yang mampu merekam sebuah gambar, suara, kemudian menyimpannya, dan bisa melestarikan materi pelajaran dengan memfotokopi serta mendokumentasikan materi baik berupa file atau fisik. Merekonstruksi bisa dilakukan dengan mengedit atau merevisi hasil data atau materi pelajaran yang sudah diolah, untuk dikembangkan, mentransformasikan suatu peristiwa atau objek seperti objek yang nyata, didokumentasikan dalam bentuk digital untuk membantu pengamatan mudah dibawa kemana-mana dan di transformasikan. Singkatnya, fungsi manipulatif media pembelajaran yaitu memiliki kemampuan mengatasi keterbatasan inderawi (contoh: melihat sel), keterbatasan ruang dan keterbatasan waktu (Hasan dkk., 2021: 37).

Fungsi manipulatif dalam media pembelajaran adalah kemampuan media untuk membantu guru menyederhanakan atau mengubah suatu objek maupun peristiwa agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui fungsi ini, hal-hal yang sulit diamati secara langsung, terlalu rumit, atau

membutuhkan waktu lama dapat disajikan secara lebih singkat dan jelas. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi karena media telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, dapat membuat siswa lebih tertarik, fokus dan termotivasi terhadap materi ajar. Selain itu, media pembelajaran mampu mempengaruhi emosi siswa dalam penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu dalam konteks pembelajaran serta membantu siswa untuk melakukan pengamatan kepada objek. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya imajinasi siswa karena daya stimulusnya yang tinggi sehingga keterampilan siswa lebih berkembang (Hasan dkk., 2021: 38).

Fungsi psikologis adalah fungsi media pembelajaran yang berperan dalam mempengaruhi kondisi mental dan perasaan peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik perhatian untuk meningkatkan motivasi dan menumbuhkan minat, serta menumbuhkan

konsentrasi, sehingga peserta didik lebih siap dan bersemangat menerima materi pembelajaran.

3. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran. Sosio-kultural sendiri berkaitan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Seperti yang kita ketahui, Indonesia dengan wilayah yang luas dan suku yang beragam, memiliki tingkat sosiokultural yang tinggi. Dan media pembelajaran membantu untuk mengatasi hambatan tersebut (Hasan dkk., 2021: 39).

Fungsi sosio-kultural adalah fungsi media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi nilai-nilai sosial budaya yang ada dimasyarakat. Melalui media, siswa dapat mengenal kebiasaan, tradisi dan cara hidup, serta perbedaan latar belakang sosial dan budaya, sehingga menumbuhkan sikap saling menghargai, toleransi dan kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa kategori yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan media interaktif. penggunaan media ini membantu

dalam menyampaikan materi, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan mendalam:

1. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui tampilan yang dapat dilihat oleh mata untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk gambar atau visual yang menarik. Menurut Syawaluddin (2022: 47) media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol.

2. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui suara yang didengar oleh peserta didik, digunakan untuk membantu agar lebih mudah memahami materi secara lisan. Menurut Syawaluddin (2022: 37) media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui

media audio dituangkan dalam musik lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll).

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui gabungan suara dan gambar secara bersamaan media ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu untuk menjelaskan materi yang sulit agar lebih mudah dipahami peserta didik. Menurut Syawaluddin (2022: 59) media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa.

4. Media Manipulatif

Media manipulatif adalah media yang berupa benda nyata yang dapat dipegang, digerakkan, dan dimainkan oleh peserta didik dalam proses belajar yang dapat membantu lebih mudah memahami materi karena mereka belajar sambil melakukan bukan hanya mendengar atau melihat.

Media manipulatif ialah semua benda yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dirasakan dan dimanipulasikan bagi peserta didik serta membantu peserta didik memahami memvisualkan konsep yang abstrak kepada peserta didik sehingga dapat mudah dipahami ke berbagai konsep matematika oleh peserta didik (Farhana dkk., 2022: 508).

5. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Kualitas media pembelajaran dapat dinilai melalui ukuran-ukuran dan metode-metode tertentu, serta melalui pengujian-pengujian software (Diana dkk., 2022: 369).

Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara guru, siswa dan materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya melihat mendengar tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Media interaktif biasanya memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi serta fitur yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa, misalnya kuis, permainan edukatif.

2. *Powerpoint* sebagai media pembelajaran

a. Pengertian *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi *Microsoft Office* yang berfungsi sebagai media presentasi multi-slide. Aplikasi ini sangat populer dan digunakan diberbagai bidang seperti pelajar, perkantoran, bisnis, pendidik dan trainer. Kehadiran *Powerpoint* memudahkan dalam menjalankan presentasi dengan cara mengubah dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template atau desain juga membuat presentasi menjadi enak untuk dipandang oleh semua orang (Fatmawati dkk., 2023: 1).

Powerpoint adalah aplikasi presentasi yang digunakan untuk membuat dan menampilkan materi dalam bentuk slide. Program ini memungkinkan pengguna menyajikan teks, gambar, grafik, audio, dan animasi secara visual sehingga informasi lebih

mudah dipahami. Dalam pembelajaran, *Powerpoint* membantu guru menjelaskan materi secara lebih menarik dan terstruktur.

b. Manfaat *Powerpoint*

Menurut Fatmawati dkk., (2023: 1) Tentunya program aplikasi yang dibuat untuk tujuan yang jelas begitu juga *Powerpoint* . Aplikasi power point ini memiliki beberapa fungsi yang akan membantu kita. Fungsinya adalah:

1. *Powerpoint* memudahkan kita untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan.
2. *Powerpoint* membantu audiens lebih memahami materi presentasi yang ditampilkan. Ini bisa terjadi karena pengguna melihat inti dari slide yang ditampilkan
3. Dengan media presentasi, memudahkan pengguna untuk membuat materi berupa teks, gambar, animasi, atau video.
4. Tampilan slide materi memudahkan untuk menyajikan materi diskusi kepada audiens. Elemen pendukung berupa gambar, video, dan materi animasi membuat materi diskusi lebih mudah dipahami.
5. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, siswa atau pendidik menggunakan *software* presentasi untuk menyederhanakan dan menyusun materi dan peralatan belajar mengajar

6. *Powerpoint* dapat membuat penyajian materi lebih impresif dan menarik.

Manfaat penggunaan *Powerpoint* dalam pembelajaran adalah dapat membuat siswa lebih bersemangat, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Powerpoint* juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas melalui tampilan gambar, teks, animasi dan video sehingga pembelajaran lebih efektif.

3. *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin dibuat. tidak hanya dalam presentasi. Namun, *Canva* juga menawarkan desain spanduk, poster, dan foto profil. Guru dapat menghasilkan bahan ajar lebih cepat dan efisien dengan *Canva*, yang juga memudahkan mereka menyampaikan pelajaran kepada siswa. Selain itu, media *Canva* dapat membantu pemahaman bagi siswa (Asnawati, 2023: 67).

Canva adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed Instagram, sampul, dan lainnya. Selain itu, terdapat alat

penyuntingan foto termasuk editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan pola kisi. *Canva* menawarkan banyak template untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain profesional (Syahrir dkk., 2023: 731).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fitur dan produk, salah satunya media pembelajaran. *Canva* juga menawarkan beragam template presentasi pendidikan yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif.

b. Jenis-Jenis *Canva*

1. *Canva* gratis

Canva gratis tentunya memiliki fitur dasar dan gambar standar yang ditujukan bagi pengguna perorangan atau tim kecil untuk membuat dan mengunggah desain untuk acara apapun. (Syahrir dkk., 2023: 735).

Canva gratis merupakan aplikasi desain yang sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik tanpa harus berlangganan versi bebayar. Meskipun memiliki keterbatasan dalam penggunaannya dibandingkan *Canva* pro.

2. *Canva* pro

Canva pro ditujukan bagi individu atau tim kecil yang ingin mengakses lebih banyak fitur dan pilihandalam pembuatan desain. Pengguna *Canva* pro dapat mengaktifkan semua fitur yang tersedia dan dapat disempurnakan serta dibuat gambar tanpa batas. *Canva* Pro adalah pilihan sempurna bagi solopreneur, desainer profesional, dan profesional yang menginginkan akses penuh ke semua fitur *Canva* (Syahrir dkk., 2023: 736).

Canva pro merupakan versi berbayar dari *Canva* yang menyediakan fitur yang lebih lengkap, dan fleksibel digunakan dibandingkan *Canva* gratis. *Canva* pro sangat cocok digunakan guru untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas tinggi, lebih variatif, dan lebih interaktif.

c. Langkah-langkah dalam pembuatan *Canva*

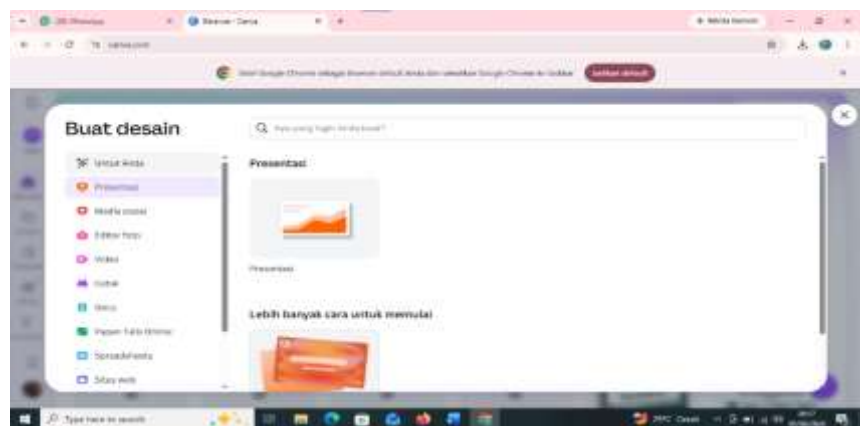
Adapun Langkah-langkah dalam pembuatan *Canva* antara lain sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *Canva* atau web *Canva* melalui https://www.Canva.com/id_id
2. Login atau daftar jika belum memiliki akun dapat melalui akun google
3. Pilih buat



Gambar 2.1

4. Klik presentasi



Gambar 2.2

5. Pada menu desain pilih templet yang ingin digunakan



Gambar 2.3

6. Masukan bahan ajar kemudian mulailah mendesain



Gambar 2.4

7. Menyimpan *Powerpoint Canva* sehingga dapat dibuka menggunakan HP atau computer dapat mengklik bagikan pada pojok kanan atas, pilih unduh dan jika ingin membagikan salin tautan.



Gambar 2.5

d. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *Canva* adalah langkah positif dalam menghadapi tantangan transformasi

pendidikan. Dengan memanfaatkan alat-alat ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inspiratif dan siswa dapat memperoleh keterampilan yang relevan dengan masa depan. Oleh karena itu, integrasi *Canva* dalam konteks pendidikan dapat menjadi salah satu pilar utama dalam mewujudkan perubahan yang diperlukan untuk mempersiapkan generasi masa depan. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman dimana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa (Janah dkk., 2023 :2).

Melalui teknologi sebagai alat bantu mengajar maka proses pengajaran dan pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan contohnya menggunakan alat seperti *Powerpoint*, flash, video, visual, dan mereka hanya perlu mengaplikasikan alat tersebut kedalam proses pengajaran dan pembelajaran. Melalui cara ini proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih sederhana, ringkas, dan mudah karena para siswa akan diberikan gambaran dan materi menarik serta mudah untuk dipahami. Justru itu pelajar tidak akan mudah merasa jenuh dalam menjalani proses pengajaran dan pembelajaran Mahyudi (2023: 126). Dengan

pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dengan desain beragam dan menarik membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Mengingat pentingnya media pembelajaran, guru perlu memilih dan menggunakan media secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian siswa dan disesuaikan dengan perbedaan gaya belajar dan materi yang diajarkan.

e. Keunggulan *Canva*

Canva adalah suatu aplikasi *software* atau sebuah platform yang menyediakan desain dan komunikasi visual online yang dapat digunakan oleh seluruh penggunanya. *Canva* sendiri dibuat untuk memperdayakan semua pengguna diseluruh dunia agar bisa membuat segala bentuk desain serta bisa mempublikasikan dimanapun. Salah satu fitur yang tersedia pada aplikasi *Canva* yaitu transisi, *hyperlink*, animation serta fitur lainnya. Aplikasi *Canva* juga dapat mengupload gambar, audio maupun video. Pada aplikasi *Canva* para pengguna juga bisa memakai fitur lainnya seperti font, barkot, berbagai bentuk desain, gift dan juga desain link. *Canva* juga tersedia dalam bentuk regular mode dan freemode yang dapat diakses secara gratis oleh seluruh penggunanya diseluruh dunia. Secara sederhananya regulermode

diartikan sebagai ketersediaan fitur yang dapat digunakan dengan berbagai keunikan yang dapat digunakan oleh para penggunanya, sedangkan freemode adalah fitur yang bisa di akses secara gratis namun memiliki keterbatasan akses fitur-fitur unik lainnya (Dahlina dan Hamdi, 2023: 113).

Keunggulan aplikasi *Canva* dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami peserta didik. *Canva* menyediakan berbagai template siap pakai seperti presentasi, poster, dan video pembelajaran sehingga guru dapat menghemat waktu dalam menyiapkan materi. Dengan tampilan visual yang lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.

f. kekurangan dan Kelebihan aplikasi *Canva*

Menurut Asnawati, (2023: 68) ada kekurangan dan kelemahan pada aplikasi *Canva* yaitu sebagai berikut:

1. Kekurangan

Kekurangan aplikasi *Canva* ini itu tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara online karena di dalam aplikasi *Canva* itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain.

2. Kelebihan

Kemudian untuk kelebihan dari aplikasi *Canva* itu sendiri adalah sebagai alat bantu proses belajar berlangsung sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan aplikasi mudah diterapkan.

4. Perencanaan pembelajaran

Menurut Nadlir dkk (2024: 4) perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran adalah sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengatur dan mengatur kelas, menyusun evaluasi belajar, menentukan metode, media, atau bahkan menjawab pertanyaan dengan baik dan bijaksana.

Maka dari itu diperlukan kriteria yang harus menjadi perhatian guru dalam merancang dan menyusun perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Nadlir dkk (2024: 10) kriteria penyusunan perencanaan pembelajaran meliputi:

- a. Signifikansi dapat diartikan sebagai kebermanaknaan. Sedangkan nilai signifikansi artinya perencanaan pembelajaran hendaknya bermakna agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan demikian dalam proses pembelajaran hendaknya guru berpedoman pada perencanaan yang telah disusunnya.

- b. Relevan bahwa perencanaan yang kita susun memiliki kesesuaian baik internal maupun eksternal.
- c. *Definitiveness* (Kepastian). Bahwa perencanaan pembelajaran tidak lagi memuat pilihan – pilihan akan tetapi berisi Langkah-langkah pasti yang dapat dilakukan secara sistematis dimana guru menentukan langkah langkah yang sesuai dan dapat diimplementasikan.
- d. Adaptibilitas perencanaan pembelajaran hendaknya bersifat lentur atau tidak kaku, misalnya perencanaan pembelajaran itu dapat diimplementasikan manakala memiliki syarat-syarat tertentu, jika syarat-syarat tersebut tidak dipenuhi maka perencanaan pembelajaran tidak dapat digunakan. Perencanaan pembelajaran yang demikian adalah perencanaan yang kaku, karena memerlukan persyaratan-persyaratan khusus. Sebaliknya perencanaan pembelajaran disusun untuk dapat diimplementasikan dalam berbagai keadaan dan berbagai kondisi. Dengan demikian perencanaan itu dapat digunakan oleh setiap orang yang akan menggunakannya.
- e. Kesederhanaan sederhana disini maksudnya bahwa perencanaan pembelajaran harus mudah diterjemahkan dan mudah diimplementasikan dan tidak rumit. Perencanaan yang rumit dan sulit untuk diimplementasikan tidak akan berfungsi sebagai pedoman untuk guru dalam pengelolaan pembelajaran.

- f. Prediktif perencanaan pembelajaran yang baik harus memiliki daya ramal yang kuat artinya perencanaan dapat menggambarkan “apa yang akan terjadi seandainya”. Daya ramal ini sangat penting untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi, dengan demikian akan mudah bagi guru untuk mengantisipasinya.

5. Pelaksanaan pembelajaran

Menurut Santoso dkk (2023: 151-152) Pelaksanaan pembelajaran setiap hari dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembukaan awal pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut ini diuraikan secara rinci tentang pembahasan hasil penelitian.

a. Tahap Pendahuluan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pendahuluan guru melakukan absensi, motivasi dan memberitahukan tujuan pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan seputar materi yang lalu untuk mengecek pemahaman siswa. Kemudian guru memberitahukan materi yang dipelajari saat itu dan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa terfokus pada kemampuan apa yang akan mereka dapatkan dari pembelajaran itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan hanya sekitar 10-15 menit. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian terhadap pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan.

b. Kegiatan Inti

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memberitahukan strategi atau langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan, dengan tujuan agar siswa lebih fokus pada tujuan yang hendak dicapai. Pada penyampaian materi, guru menerapkan metode tanya jawab, demonstrasi, pembelajaran langsung, dan praktek serta penugasan.

c. Kegiatan Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, memberikan tugas membaca atau mengerjakan soal dari buku paket maupun internet berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, menegaskan kembali materi yang telah diajarkan dan guru bersama siswa mengambil kesimpulan.

6. Respon Siswa

1. Pengertian respon

Menurut Billy dkk., (2023: 83) respon adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon. Respon siswa menjadi suatu reaksi atau tanggapan yang dirasakan oleh peserta didik sehingga timbulnya suatu perilaku dan suatu proses pembelajaran yang dapat bersifat senang atau nyaman terhadap apa yang diberikan pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa respon siswa menjadi suatu reaksi atau tanggapan yang dirasakan oleh peserta didik sehingga timbulnya suatu perilaku dan suatu proses pembelajaran yang dapat bersifat senang atau nyaman terhadap apa yang di berikan pendidik.

7. Peran Guru dalam Pembelajaran

Peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada akhirnya tidak peduli berapa banyak kurikulum yang dirancang, keberhasilan siswa sangat bergantung pada tanggung jawab guru untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan dalam kehidupan bermasyarakat tentunya dipenuhi oleh tuntutan berbagai faktor yang berpengaruh kuat terhadap kehidupan sekolah (Zulfatunnisa & Maknun, 2022: 210).

Dalam bahasa Indonesia istilah guru juga disinonimkan dengan istilah pendidik. Namun, pemaknaan pendidik ini lebih luas cakupannya termasuk juga di dalamnya guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang semakna dengannya. Definisi ini sebagaimana yang telah dirumuskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di sana dikatakan: “Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai

dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”(Nurzannah, 2022: 27).

Dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam pembelajaran itu sangat penting karena menentukan tercapainya tujuan pendidikan. keberhasilan siswa tidak hanya tergantung dengan kurikulum yang dirancang, tetapi terutama pada tanggung jawab dan kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya.

6. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut diperoleh informasi bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya transprormasi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai pancasila, oleh karena itu disetiap pembelajarannya selalu disisipkan pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa (Nurgiansah, 2021: 35).

Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan ini, seseorang

diajarkan untuk memiliki sikap religius, menghargai perbedaan, menjunjung persatuan, bersikap adil, dan bertanggung jawab.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan siswa yang dapat memiliki sikap rela berkorban untuk negara dan juga memiliki sikap bela negara terhadap NKRI. Harapannya siswa mempunyai sikap disiplin, peduli, tanggung jawab, jujur, santun, serta percaya diri atau berani untuk berkomunikasi dengan orang lain disekitarnya. Sebab, dengan memiliki sikap-sikap tersebut merupakan tanda telah tercapainya tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila (Rizki dkk., 2023: 1813).

Beberapa tujuan pembelajaran pendidikan pancasila yang dapat kita terapkan antara lain sebagai berikut:

1. Menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab.
3. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme.
4. Meningkatkan pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara.
5. Melatih sikap demokratis, toleransi dan menghargai keberagaman.

6. Mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

6. Indikator

Menurut Zahroh dan Hilmiyati (2024: 1056) Indikator adalah tanda-tanda atau petunjuk yang tampak, indikator menunjukkan apakah siswa telah mempelajari kompetensi tersebut.

Berdasarkan kriteria penilaian, indikator dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Sangat baik adalah kategori penilaian yang menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator telah terpenuhi secara optimal sehingga aspek yang dinilai berada pada tingkat pencapaian tertinggi.
2. Baik adalah kategori penilaian yang menunjukkan bahwa sebagian besar indikator telah terpenuhi dengan baik, meskipun masih terdapat sedikit kekurangan.
3. Tidak baik adalah kategori penilaian yang menunjukkan bahwa sebagian besar indikator belum terpenuhi sehingga aspek yang dinilai masih memerlukan perbaikan.

Dapat disimpulkan bahwa indikator merupakan tanda atau petunjuk yang menunjukkan apakah siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Indikator digunakan sebagai acuan dalam melakukan penilaian hasil belajar. Berdasarkan kriteria

penilaian, pencapaian indikator dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu sangat baik, baik, dan tidak baik.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

1. Cahyani, (2023: 2030) dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Canva* Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang” Penelitian ini dilatar belakangi mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru di SDN tersebut tidak menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi, maka dari itu respon siswa seperti merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, setiap kali membahas topik guru selalu memberikan tepuk fokus untuk siswanya, agar selalu fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap respon siswa terhadap penggunaan media *Canva* interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada respon siswa dalam penggunaan media *Canva* Interaktif.
2. Hernawati dkk, (2024: 316) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD” bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap motivasi

belajar siswa kelas VI SD. Media *Canva* memungkinkan guru dan siswa menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik, meningkatkan pemahaman, dan keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, *Canva* juga mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Dengan hasil ini, *Canva* dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

3. Nisa dkk., (2025: 67) dengan judul “pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital”. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan *Canva* dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Canva* mudah digunakan, bahkan oleh guru tanpa latar belakang desain grafis, berkat antarmuka yang intuitif dan beragam template yang tersedia. Penggunaan *Canva* terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa.
4. Gellysa Urva dkk., (2024: 36) dengan judul “Pengenalan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar” penggunaan platform desain grafis *Canva* sebagai alat bantu

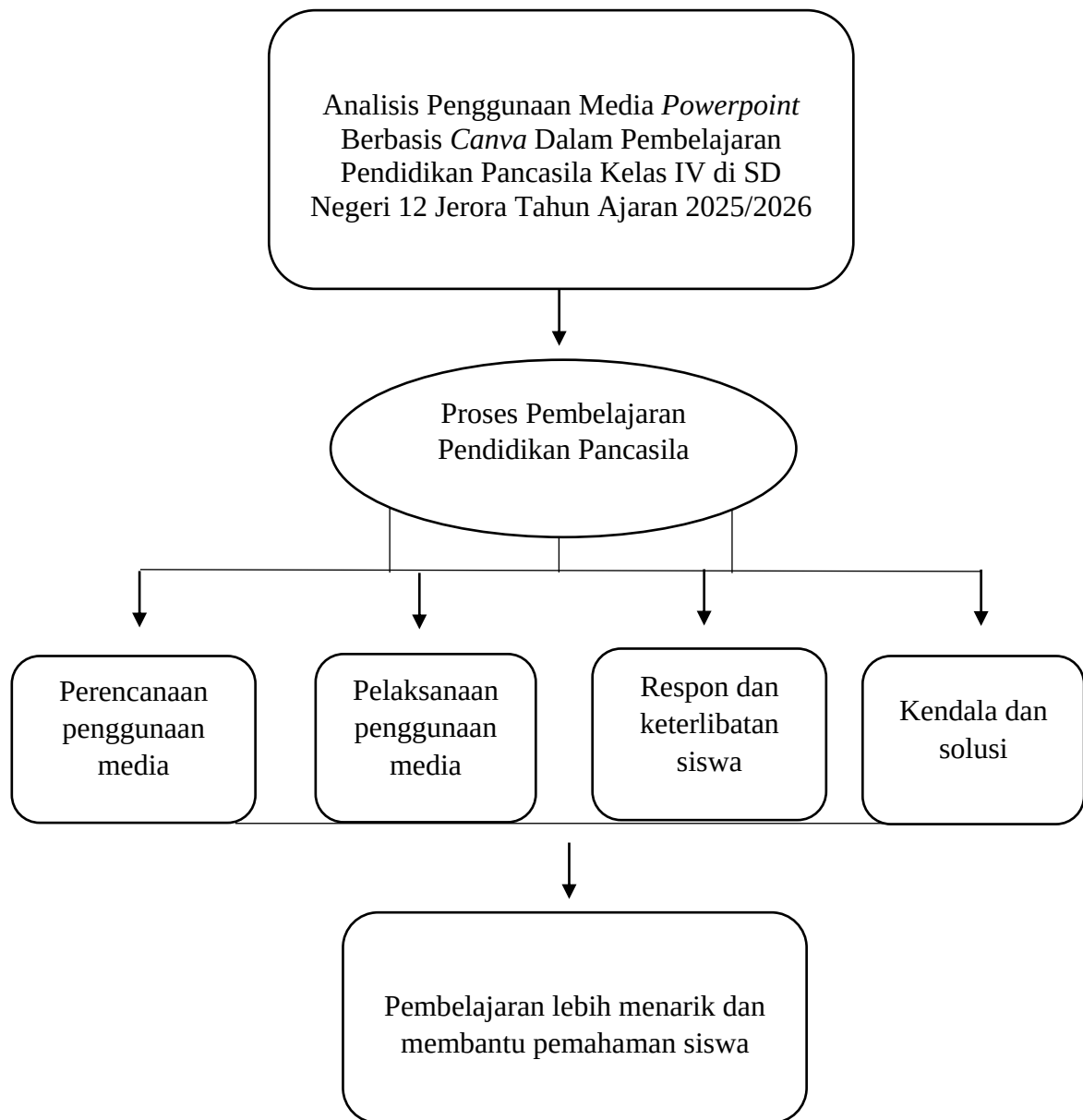
pembelajaran untuk meningkatkan adaptasi teknologi bagi siswa sekolah dasar. Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, adaptasi teknologi menjadi keterampilan krusial yang perlu dikuasai sejak dini. Teknologi informasi memainkan peran sentral dalam hampir setiap aspek kehidupan. Penerapan *Canva* sebagai media pembelajaran dalam konteks sekolah dasar, yang meliputi proses pengenalan aplikasi kepada siswa serta manfaat dan tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengadopsi teknologi ini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus di sebuah sekolah dasar

5. Diah Pebriyanti & Irwan Badilla, (2023: 113) “Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di SD serta mengetahui kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan pendidikan karakter pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di SD. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data verifikasi. Hasil penelitian mengemukakan bahwa perencanaan yang

dibuat oleh guru dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dan menanam nilai karakter.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan alur penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 12 Jerora. Proses pembelajaran tersebut dimulai dari tahap perencanaan oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Canva*. Dalam proses tersebut, akan terlihat respon dan keterlibatan siswa, khususnya pada materi pola hidup gotong royong. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji kendala yang dihadapi guru selama penggunaan media serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya. Melalui tahapan tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar Bagan 2.6 Kerangka Konseptual

Adapun penjelasan pada Kerangka konseptual sebagai berikut:

Bagan kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Canva* dengan proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 12 Jerora. Proses tersebut meliputi perencanaan penggunaan media, pelaksanaan pembelajaran, serta respon dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan adanya kendala yang dihadapi serta solusi yang dilakukan dalam penggunaan media.

Seluruh komponen tersebut saling berkaitan dan memengaruhi hasil akhir pembelajaran, yaitu terciptanya pembelajaran yang lebih menarik serta membantu meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, kerangka konseptual ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *Canva* ditentukan oleh perencanaan yang baik, pelaksanaan yang efektif, keterlibatan siswa, serta kemampuan dalam mengatasi kendala yang muncul.