

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Media Canva Interaktif**

###### **a. Pengertian Media Canva Interaktif**

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan berarti "perantara atau pengantar", yang berarti segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumbernya ke orang yang menerimanya. Istilah ini sangat populer dalam bidang komunikasi, karena komunikasi adalah bagian dari proses pembelajaran, media yang digunakan untuk mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki penyampai informasi dan materi yang dapat diatur juga dioperasikan oleh pengguna sehingga mereka dapat memilih apa yang harus dilakukan terlebih dahulu berdasarkan pilihan dan instruksi mereka saat ini. mengharapkan siswa menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam memecahkan masalah selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Nurrita, (2018), media pada pembelajaran menjadikan pembelajaran menarik maka akan membuat peserta didik aktif juga tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Tafonao, (2018) Selain itu, adanya media pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Marwatoen, (2015). Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh minat mereka dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi keinginan peserta didik pada proses pembelajaran, semakin baik hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pembuatan serta penggunaan media selama proses

pembelajaran harus diterapkan sesuai pada karakteristik peserta didik juga kemajuan teknologi ini.

Penggunaan media pada pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar serta dapat mencegah proses pembelajaran di kelas menjadi monoton serta beragam. Maka dari itu, pendidik harus berubah untuk mengembangkan metode suatu pembelajaran yang sangat menarik untuk peserta didik, dan menggunakan suatu media pembelajaran yang sangat lebih modern. Mereka juga harus membuat lingkungan yang mendukung pembelajaran guru dan siswa, terutama dengan media interaktif seperti Canva. Canva merupakan media desain online yang sangat membantu guru mendesain media pembelajaran. Ini menawarkan berbagai macam desain grafis, seperti presentasi, flyer, grafis, poster, spanduk, serta edit foto, sehingga sangat membantu guru dalam membuat sumber daya pembelajaran. Triningsih, (2021) mengatakan bahwa media Canva membantu guru serta peserta didik belajar tentang teknologi, kreativitas, keterampilan serta keunggulan lainnya karena desain yang dibuat dengannya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Saat mengatakan bahwa Canva adalah alat untuk kreativitas dan kerja sama di semua kelas dan bahwa mereka menggunakannya sebagai fitur atau penggunaan pendidikan. Canva merupakan platform suatu desain yang dibutuhkan untuk kelasnya adalah satu-satunya yang tersedia. Mengembangkan suatu keterampilan kreatif, menjadikan pembelajaran visual serta komunikasi mudah dan menyenangkan untuk diucapkan. Karena Canva mempunyai banyak cara agar sesuai dengan karakter peserta didik, seperti

warna serta animasi video sehingga pembelajaran sangat menarik, dapat disimpulkan bahwa itu akan membuat siswa nyaman saat belajar.

Media Canva dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat menarik suatu perhatian peserta didik. Canva merupakan suatu program desain digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, resume, pamflet, brosur, spanduk, infografis, grafik, penanda buku, serta bulletin Monoarfa, (2021). Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Kelebihan media Canva yaitu seperti berikut: (1) mempunyai banyak desain yang sangat menarik; (2) Memungkinkan guru serta peserta didik untuk lebih kreatif dalam mendesain suatu media pada pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia; (3) Sangat praktis dan menghemat waktu; dan (4) dapat digunakan melalui ponsel.

Sangat disarankan untuk menggunakan canva berbasis aplikasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Terdapat faktor yang menimbulkan masalah pada proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik. Pemilihan materi pada pembelajaran dengan Canva, mereka bisa sesuai pada materi yang akan diajarkan serta mengelompokkan peserta didik pada topik tertentu. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan membuat lingkungan belajar yang berbasis media Canva yang meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik harus memperhatikan dan menganalisis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Canva tidak hanya menarik karena memiliki

banyak tujuan untuk pengajaran, tetapi juga membantu guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik.

Aplikasi Canva memungkinkan guru menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah. Penggunaan media pada pembelajaran ini juga mempersingkat dan menghemat jam atau waktu karena memungkinkan guru merancang bahan ajar dan menjelaskan bahan kepada peserta didik. Peserta didik dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep yang sedang dipahaminya dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis Canva. Pemilihan suatu media pembelajaran yang sangat tepat akan dapat memberikan peningkatan minat belajar peserta didik. Ini bergantung kepada kreativitas seorang pendidik di dalam pelaksanaan proses suatu pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu untuk peningkatan minat belajar peserta didik. Selain itu, media Canva memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Tampilan yang sangat menarik membuat aplikasi itu menarik bagi peserta didik. Selain dari itu, media ini sesuai kebiasaan peserta didik dalam penggunaan teknologi di dalam proses kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik tidak dapat merasa asing dengan berbagai cara penggunaan teknologi dalam bahan ajar Hapsari, G. P. P., & Zulherman, (2023).

Canva menyatakan bahwa itu adalah alat untuk kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, dan menawarkan fitur atau kegunaan pendidikan melalui akun atau situs webnya. Untuk dapat membuat pembelajaran yang visual serta komunikatif lebih mudah serta menyenangkan, gunakan kreativitas dan

keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, lingkungan pada belajar dapat digunakan untuk menyampaikan topik dan memungkinkan interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Karena mata pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan lingkungan belajar yang mendukung, pemanfaatan media untuk belajar Canva dapat membantu kegiatan belajar berlanjut. Dengan menggunakan media pada pembelajaran, kebiasaan lisan dan tulisan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Febrianti, (2019), lingkungan belajar ini dibagi dalam ketiga jenis, yaitu sebagai berikut ini :

- a) Media Visual adalah media yang dapat dirasakan melalui panca indera. Media visual sebagai sumber materi pendidikan yang isinya berupa informasi atau topik yang disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi secara menarik. Contoh alat bantu visual berupa foto, diagram, peta konsep, flowchart dan infografis.
- b) Media Audio adalah media atau sumber belajar yang menarik bagi indra pendengarnya. Materi atau informasi disampaikan kepada siswa dalam bentuk suara atau audio. Macam-macam media audio yaitu radio dan tape recorder.
- c) Media Audio Visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media audio, karena media audio visual menggabungkan gambar dan suara sehingga tidak mempersulit pekerjaan siswa berkebutuhan khusus. Contoh media audiovisual adalah video, televisi dan suara animasi

Media interaktif Canva yaitu media pembelajaran yang memiliki desain menarik dan bisa digunakan pada proses suatu pembelajaran agar tidak terlalu monoton serta membosankan maka mengakibatkan minat belajarnya kurang. Canva adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang berbagai jenis desain grafis (Irkhamni et al., 2021). Dengan media interaktif canva peserta didik akan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, terdapat tampilan yang menarik dan video pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar. Canva merupakan situs web serta aplikasi yang berfokus pada desain grafis dan pembangunan merek. Media interaktif berbasis Canva dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat diakses secara online dan dari desktop atau perangkat seluler, sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan media pada pembelajaran canva bisa memudahkan serta mengurangi waktu pendidik saat mendesain suatu media pada pembelajaran dan memudahkan pendidik menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Karena media canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain dalam tampilan yang di inginkan, ini bisa membuat siswa fokus pada pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Maka pengguna bisa menciptakan berbagai macam desain serta bisa digunakan kapan serta dimana saja. Pada materi pelajaran seharusnya dibuat sangat menarik karena dapat membuat peserta didik sangat tertarik untuk memahami materi pada pembelajaran.

## **b. Tujuan Pembuatan Media Canva Interaktif**

Tujuan penggunaan media pendidikan Canva adalah agar dapat membantu guru menyampaikan informasi atau topik penting kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menginterpretasikan pelajaran. Secara umum, tujuan saat penggunaan suatu media pada pendidikan yaitu agar memudahkan peserta didik dan guru memahami dan memahami pelajaran sehingga mereka dapat berpikir kreatif. Suryani (2018) menegaskan tujuan dalam pembuatan suatu alat bantu pada pembelajaran media suatu pendidikan adalah untuk mempermudah pelajaran di dalam kelas, meningkatkan suatu efisiensi pembelajaran, menjaga hubungan antara materi pelajaran dan tujuan suatu pembelajaran, serta membantu peserta didik tetap fokus selama pelajaran. Oleh karena itu, saya percaya bahwa dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran harus bisa ber adaptasi dengan berkembangnya perkembangan suatu teknologi. Media Canva memiliki banyak fitur yang membuatnya disukai oleh seorang pengguna, termasuk mereka yang juga masih belajar. Penggunaan sebagai media pada pembelajaran dengan elektronik membuatnya mudah untuk membuat berbagai suatu media pada pelajaran.

## **c. Fungsi Media Canva Interaktif**

Fungsi Media Canva Interaktif dalam pendidikan adalah sebagai media bantu dalam pembelajaran sangat membantu seorang pendidik dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa selama pembelajaran. Guru inspiratif dan siswa yang interaktif dengan kolaborasi visual serta komunikasi merupakan alat

yang penting pada proses pembelajaran. Untuk itu, manfaat canva adalah, meningkatkan keterlibatan dengan konten asli dari berbagai kumpulan desain baik dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga laporan dan poster, menyampaikan umpan balik yang bermanfaat di satu tempat, menjangkau dan memberikan motivasi kepada siswa di mana pun mereka berada dengan umpan balik secara langsung, membantu siswa membangun keterampilan penting dengan mengajak siswa menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai desain yang disediakan Canva.

Penggunaan sumber daya tersebut sangat efektif baik secara offline ataupun online dalam (Analia & Yogica, 2021). Pengguna memiliki lebih banyak alat serta template dengan Canva berbayar. Melalui kolaborasi kelas, akun belajar.id yang ada di media Canva bisa memberi peningkatan meningkatkan kreatif pendidik serta peserta didik . Sebagai contoh, aktivitas di lingkungan belajar Canva dapat meningkatkan pembelajaran: 1) Menampilkan objek dengan nyata, 2) Bisa memberikan model dari objek nyata, 3) Memberikan konsep yang abstrak menjadi sangat konkret, 4) Menyamakan suatu pendapat, 5) Mengatasi permasalahan tempat, jumlah, tempat, waktu, serta jarak, 6) Bisa menampilkan informasi dengan konsisten, dan 7) Menampilkan lingkungan suatu pembelajaran yang sangat menarik dengan tujuan suatu pembelajaran yang akan dicapai.

Media pada pembelajaran mempunyai fungsi lain bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut :



- 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- 2) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- 3) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- 4) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
- 5) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- 6) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar kepada setiap pendidik, terdapat berbagai macam media pada pembelajaran yang bisa dipakai, salah satunya yaitu media Canva. Media ini mempunyai berbagai template yang menarik yang bisa dipakai pendidik agar menarik suatu perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Template yang bisa dipakai pendidik agar dapat menunjukkan pada peserta didik yaitu berbagai template yang sangat menarik saat dipresentasikan pada Power Point (Misbahudin et al., 2018).

Guru biasanya tidak menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi baik secara langsung maupun daring. Namun, guru harus pandai dalam menampilkan suatu pembelajaran dengan menarik agar dapat menarik minat siswa. Media Canva membantu guru membuat PowerPoint yang dibuat lebih menarik dengan menambahkan warna, huruf, gambar, serta elemen lainnya. Setelah membuka aplikasi, cari "Presentasi", dan template yang menarik akan terlihat dengan otomatis. Setelah dibuat, template atau hasil desain dapat dipindah ke Power Point.

Peneliti dapat menyimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa penggunaan suatu media Canva dengan memasukkan obyek yang nyata sangat memberi manfaat pada proses pembelajaran serta bisa menciptakan suatu proses pembelajaran yang sangat menarik.

#### **d. Kelebihan Media Canva Interaktif**

Kelebihan Canva salah satunya adalah aplikasi yang dapat diakses dimana dan kapan saja. Penggunaan Canva bisa diakses melalui ponsel, tablet, laptop, dan komputer dengan koneksi internet yang cukup stabil untuk mengakses Canva. Penggunaan Canva dengan berbagai fitur-fitur memudahkan bagi pengguna dan tidak terlalu sulit untuk dipakai, sehingga guru maupun siswa bisa memakainya.

Penelitian (Sholeh et al., 2020) menyimpulkan bahwa konten yang diterapkan untuk alat promosi mempunyai daya tarik yang sangat menarik karena partisipan mendapatkan pengawasan dan mempraktekkan pembuatan konten secara langsung. Selain itu, berbagai tema batas yang tersedia dan menarik di

Canva memudahkan desainer untuk membuat poster, presentasi, video, infografis, maket video, testimonial, dan lainnya.

Dengan penggunaan media Canva, maka dapat membuat suatu desain yang diinginkan dengan menyesuaikan teks, ukuran, warna, serta pilihan gambar. Media Canva mudah digunakan dan bisa diakses di iPhone ataupun android. Dengan mengunduh aplikasi setiap kali digunakan pada perangkat. Jika saat dengan penggunaan laptop, buka Canva Web atau Chrome dan buka aplikasi tidak perlu mengunduh. Dikemukakan oleh Tanjung pada majalah Garis Pelangi (2020) Canva merupakan suatu program Desain digital yang memberikan banyak materi misalnya resume, presentasi, infografis, bagan, spanduk, bookmark serta buku dipromosikan pada situs web juga pada aplikasi.

Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) Aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan, seperti: banyak desain yang sangat menarik, memungkinkan pendidik serta peserta didik untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran dikarenakan terdapat berbagai fitur yang disediakan, secara praktis menghemat waktu dengan mendesain media pembelajaran karena tidak perlu menggunakan laptop untuk melakukannya. Oleh karena itu, menurut beberapa pendapat, penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana suatu pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar.

#### **e. Kekurangan Media Canva Interaktif**

Media Canva membutuhkan jaringan internet yang baik serta stabil. Jika suatu perangkat atau pun laptop Anda belum mempunyai internet atau pun kuota yang cukup untuk menjangkaunya, aplikasi tidak dapat dipakai taupun didukung selama proses mendesain. Canva menyediakan template, font, ilustrasi, dan stiker yang dapat dibayar. Kadang-kadang, media saat dipilih memiliki desain yang mirip dengan yang lainnya, baik dalam hal desain, foto, atau warna. Namun, karena pengguna dapat memilih model yang berbeda-beda, itu tidak masalah. Ini menunjukkan bahwa Canva mempunyai kekurangan, seperti fitur berbayar dan gratis. Namun, ini tidak masalah karena ada banyak template gratis yang menarik. Hal ini memungkinkan pengguna menjadi kreatif dan membuat sesuatu yang menarik.

Kekurangan canva juga dapat digunakan dengan penggunaan internet, dari banyak nya template yang disediakan, komponen baru atau juga unik hanya dapat digunakan oleh pengguna akun premium atau pun reguler mode, kurang tersedia fitur insert tabel di dalam Canva, saat pembuatan suatu video maka membutuhkan waktu lama di dalam suatu proses taupun pengunduhan, ini dikarenakan Canva memberikan desain yang bisa dipakai oleh para pengguna, terkadang ada kesamaan pada desain dengan orang yang lain, dari gambar, gambar, format, waktu, ataupun lainnya.

#### **f. Penerapan Penggunaan Media Canva Interaktif di Kelas**

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan guru serta sumber belajar dalam lingkungan tertentu (Nurul Audie, 2019). Tindakan itu menunjukkan bahwa tindakan itu berfokus pada suatu pengembangan diri peserta didik secara utuh, meliputi pengembangan pengetahuan, pengembangan keterampilan dan sikap siswa. Salah satu factor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran . (Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan dan menyampaikan informasi pada penerima, maka bisa memberikan aktivitas pada belajar mengajar yang efektif dan efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang membuat siswa lebih mudah focus pada materi pembelajaran dan meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut. Dalam definisi yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, meterial, atau sarana untuk menyampaikan dan menyampaikan informasi kepada penerima.

(Rahmatullah et al., 2020) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran yang bisa kolaboratif dan berpusat kepada siswa adalah pelajaran yang efektif serta menyenangkan. Lain dari itu, (Supartini et al., 2016) media pada pelajaran mempunyai kemampuan untuk: (a) menampilkan aspek penting dari suatu benda atau kesatuan; (b) berfungsi sebagai pengganti pengalaman secara langsung; (c) sangat dekat ke objek yang berbahaya dan sulit; (d) menyatukan pengamatan siswa; (e) menunjukkan perbedaan dari perspektif visual; dan (f) memberikan informasi di dalam gerakan proses atau kegiatan. Seorang guru yang kreatif akan

mampu membuat media pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, pendidik harusnya dapat mengekspresikan sepenuhnya kemampuan mereka untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik. seperti (Supriyono, 2018), mengatakan bahwa guru yang memiliki kemampuan yang baik dalam merancang dan membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran dapat membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut ini adalah beberapa cara yang efektif untuk membuat atau merancang media pembelajaran:

1. media hendaknya dirancang sesederhana mungkin sehingga terlihat jelas serta dapat dipahami dengan mudah;
2. media hendaknya memiliki kesesuaian terhadap materi pelajaran;
3. media hendaknya simpel dan tidak membingungkan bagi peserta didik;
4. media hendaknya tidak mengurangi makna beserta fungsi dari media meskipun dibuat menggunakan bahan sederhana yang dapat diperoleh dengan mudah;
5. media yang dirancang dapat berbentuk gambar hingga bagan terstruktur, yang berasal dari bahan yang murah serta mudah ditemukan;

Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diharuskan menimbang karakter peserta didik serta tujuan pada proses suatu pembelajaran. Kualitas pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat berpengaruh oleh kualitas pendidiik, yang utama di dalam kompetensi suatu pemanfaatan media pada pembelajaran. Canva merupakan suatu aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi

digital di lingkungan sekolah dasar. Media Canva yang berisikan desain untuk menciptakan media berupa power point, poster, infografis dan desain lainnya. Canva dapat dijadikan satu media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam upaya peningkatan literasi digital pada siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran yang interaktif menggunakan canva dapat meningkatkan kreatif pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dari berbagai fitur yang ditawarkan (Tanjung & Faiza, 2019). Guru memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran yang akan meningkatkan semangat peserta didik. Salah satu keuntungan utama dari platform ini adalah semua siswa dapat menggunakannya secara gratis tanpa batasan waktu atau penawaran. Desainnya mudah digunakan dan mudah diakses peserta didik. Karena media canva dapat diakses melalui ponsel, dikatakan bahwa pembelajaran menggunakannya efektif. Media pembelajaran interaktif yang menggunakan canva ini memiliki soal, foto, animasi, serta backsound. Akibatnya, media ini dapat dibidang menarik suatu perhatian siswa, meningkatkan suatu minat serta motivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan suatu hasil belajar mereka.

Disamping kemudahan di dalam penggunaan media canva interaktif, Menurut penelitian yang dilakukan oleh, banyak penelitian yang membahas seberapa efektif penggunaan canva sebagai media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020), yaitu tentang penggunaan media pembelajaran audio visual yang dirancang dengan aplikasi Canva menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif baik dalam pembelajaran luring maupun online.

Hasil dari desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh siswa, tidak hanya karena kontennya lengkap tetapi juga karena tampilan suatu media itu disenangi siswa. Selanjutnya, (Amini & Pujiharti, 2021) dilakukan penelitian dengan penggunaan media pembelajaran canva pada pelajaran ekonomi; dalam penelitian ini, siswa terlihat juga sangat tertarik dan aktif berkomentar setelah menonton video suatu pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat media pembelajaran, dan siswa meresponsnya dengan baik, meskipun mereka berbeda dalam jenjang pendidikan.

Karena itu, untuk menjaga proses pembelajaran tidak monoton, guru harus memahami perkembangan digital. Dalam hal ini, guru seharusnya bisa menggunakan berbagai sarana media, termasuk media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam kasus ini, media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia harus bisa menampilkan pada peserta didik materi pelajaran secara langsung, sehingga siswa dapat bersentuhan secara langsung dengan materi. Rangsangan belajar yang baik, yaitu pemahaman tentang manfaat dan kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar, memastikan pengalaman belajar yang efektif (Risky, 2019). Sebagai fasilitator pada proses suatu pembelajaran, seorang guru harus berpartisipasi secara aktif untuk pengembangan dirinya secara kreatif untuk memberikan pembelajaran yang bermakna. Ini harus menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pemikiran mereka, dan mendorong mereka untuk terlibat dalam proses dalam pembelajaran, baik daring maupun luring.



## **2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

### **a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Baik di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, atau Perguruan Tinggi, bahasa Indonesia adalah pelajaran yang harus dipelajari. Bahasa adalah sekumpulan kata-kata yang diucapkan dengan alat ucap dan memiliki makna. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara etika baik lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa itu, menikmati serta memanfaatkan karya sebuah sastra untuk memperluas wawasan mereka, dan meningkatkan kemampuan yaitu intelektual, emosional, serta sosial mereka (Samsiyah, N., & SD, 2016). Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dan memainkan peran yang signifikan dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini. Media pembelajaran diperlukan untuk mendukung proses belajar, tidak peduli bahasa apa yang dipelajari. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan siswa berkomunikasi dengan benar dan efektif. Maka komunikasi ini bisa terjadi unruk lisan atau tulisan. Untuk membantu peserta didik menanggapi serta memahami konteks lokal, global, nasional, dan regional, standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia adalah standar kemampuan minimal yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, ketrampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Ada empat komponen keterampilan berbahasa: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Berbicara dan menulis adalah komponen produktif, sedangkan

menyimak dan membaca adalah komponen reseptif. Di dalam kegiatan berbicara, si pengirim pesan dalam mengirimkan pesan dengan bahasa lisan, sedangkan dalam suatu kegiatan menulis, seorang mengirimkan pesan dengan bahasa tulis, dan penerima membaca berusaha memberi makna terhadap bahasa tulis yang akan disampaikan penulis.

Dengan demikian, Bahasa Indonesia harus menjadi salah satu pelajaran yang akan diajarkan di SD. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang berasal dari alat ucap yang sewenang-wenang dan konvensional, dan digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengkomunikasikan perasaan dan pikiran. Bahasa juga digunakan untuk berbicara atau berkomunikasi dengan orang lain, tetapi bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan merupakan ciri khas orang Indonesia. Bahasa Indonesia harus diajarkan di semua jenjang pendidikan, terutama di SD, karena merupakan dasar pembelajaran.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa adalah alat komunikasi, jadi tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar peserta didik bisa berkomunikasi baik. Hal ini juga dibahas didalam kurikulum berbasis kompetensi (KBK) (Djuanda, 2014) bahwa siswa hanya perlu belajar dengan bahasa dalam melakukan komunikasi, bukan menguasainya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses interaksi siswa dan pendidik serta sumber belajar dalam lingkungan belajar agar meningkatkan kemampuan

menggunakan Bahasa Indonesia dalam berbagai konteks, seperti komunikasi, berpikir atau bernalar, persatuan, dan kebudayaan.

Adapun tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu untuk melatih siswa agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa serta mengajarkan mereka bagaimana menggunakan bahasa secara efektif.

### **3. Dampak Penggunaan Media Canva Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Munculnya teknologi dan ilmu pengetahuan telah membawa banyak perubahan di dalam banyak macam aspek dalam kehidupan manusia. Teknologi memungkinkan manusia untuk dapat mencapai suatu tujuan yang di inginkan serta bisa memberi peningkatan efektivitas pada kegiatan untuk manusia. Dampak dari kemajuan teknologi ini yaitu perubahan yang terjadi di sector proses pendidikan, yang mengarah pada peningkatan kualitas proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidikan. Pendidikan juga mengalami perubahan ini, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023).

Media pembelajaran adalah suatu bagian yang intergral pada sistem suatu proses belajar, jadi bagaimana media digunakan mempengaruhi bagaimana peserta didik belajar (Ramli et al., 2018). Suatu keberhasilan pada pembelajaran yang menyenangkan bergantung pada kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan desain pembelajaran. Media pada pembelajaran dapat dipakai agar menyampaikan pesan kepada pengirim ke penerima, meningkatkan pikiran, perasaan dan perhatian, dan minat siswa untuk terus belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media pada pembelajaran akan mengalami berbagai macam perubahan sejak awalnya dari bentuk fisik dan sekarang banyak yang berbasis online (Ichsan et al., 2018). Dengan perubahan maka, guru memulai penggunaan media yang digital dalam suatu pembelajaran. Saat media pada pelajaran dipakai pada saat proses dalam pembelajaran, diharapkan meningkatkan hasil belajar

siswa. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan media ini selama proses dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, guru belum menyadari untuk pengembangan media suatu pembelajaran dilihat masih sangat rendah. Di lapangan pendidik lebih berpusat pada buku ajar yang terdapat di sekolah maka proses pembelajaran menjadi kurang menarik untuk peserta didik. Peserta didik terlihat mempunyai minat belajar yang masih rendah. Pemahaman masih rendah dalam teknis juga mekanisme dalam penyusunan bahan ajar yang ada di sekolah akan menjadikan suatu penyebab pendidik kesulitan dalam mengembangkan media pada pembelajaran (Hakim Lukman, 2018).

(Iskandar, 2019) mengatakan pendidik harus memperhatikan penggunaan teknologi saat membuat media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Maka dari itu, karena teknologi terlibat dalam penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, para guru juga harus memperhatikan teknologi ini. Dengan banyaknya media pembelajaran, suasana pembelajaran akan menjadi efektif dan menyenangkan. Selain itu, materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media pada proses suatu pembelajaran seharusnya sesuai karakter peserta didik serta kemajuan teknologi zaman sekarang.

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran berbasis teknologi. Dari perspektif pembelajaran, media merupakan cara guru memberikan informasi untuk siswa mereka agar membantu mereka belajar dengan lebih baik (Nurrita,

2018). Media berbasis teknologi telah menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang sangat menarik di masa kini. Jika digunakan dengan benar, media interaktif dapat bermanfaat bagi guru dan siswa (Hadana et al., 2023).

Aplikasi Canva adalah media pembelajaran modern yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi. (Garris Pelangi, 2020) mengatakan Canva adalah platform desain basis web yang memungkinkan Anda membuat poster, video, infografik, grafik, logo, brosur, bagan, presentasi, sampul buku, dan lebih banyak lagi. Anda juga dapat menghubungkannya ke media sosial. Canva sangat membantu untuk membuat media pada pembelajaran yang sangat menarik dengan templat yang disediakan. Pendidik serta siswa memiliki kemampuan untuk menghasilkan produk yang inovatif dan menarik. Metode ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran di dalam kelas. Pada platform media Canva ini memberikan beragam fitur dalam dunia pendidikan. Media Canva adalah suatu alat untuk membantu kreatif dan kolaborasi untuk semua kelas. Media Canva adalah serta kolaborasi untuk semua kelas yang ada. Canva adalah platform untuk mendesain yang diperlukan di dalam pembelajaran. Penggunaan platform ini yaitu untuk mengembangkan keterampilan dan kolaborasi di dalam kolaborasi, menghadirkan pembelajaran yang visual serta komunikasi akan menjadi lebih menyenangkan serta interaktif .

Kelebihan multifungsi media Canva termasuk kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Fungsi suplemen serta substitusi aplikasi Canva membantu guru membuat media pembelajaran yang lebih mudah. Terbukti pada saat menggunakan Canva sebagai

media pada pembelajaran materi ide pokok yang sangat mudah untuk digunakan. Cara membagikan media pada siswa menjadi lebih mudah, karena tautan dapat diakses baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Ini sejalan pada fungsi substitusi media Canva, yang berarti media yang dibuat atau dibuat melalui aplikasi dapat didistribusikan dengan sangat mudah.

Pelajar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Media pada pembelajaran basis teknologi seperti Canva sangat tepat bagi semua karakter siswa, baik audio, visual, atau kinestetik. Selain itu, mudah digunakan, dan menarik minat siswa agar lebih perhatikan apa yang mereka pelajari. Media Canva mempunyai berbagai penyajian yang menarik untuk pendidik serta siswa. Itu sesuai dengan penelitian (Garris Pelangi, 2020) dengan penggunaan media Canva untuk media pada pembelajaran, yang memungkinkan guru menggunakan keterampilan, inovasi, kreativitas, dan pembelajaran berbasis teknologi.

Media Canva adalah aplikasi yang menyenangkan untuk digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Anda dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat media untuk materi yang akan dijelaskan. Ide pokok adalah salah satu materi di kelas IV semester ganjil Bahasa Indonesia. Ide pokok dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang menjadi dasar dari sebuah diskusi atau sebagai gagasan dasar dari pembentukan paragraf. Pembelajaran yang menghibur ini memudahkan siswa untuk memahami apa yang dijelaskan. Pelajar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Media pada pembelajaran basis teknologi seperti Canva sangat cocok untuk semua karakter siswa, baik audio, visual, dan kinestetik. Media ini sangat efektif untuk mengajar

Bahasa Indonesia karena menarik minat siswa untuk lebih mempelajarinya. Aplikasi Canva ini akan meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa karena memiliki banyak penyajian yang menarik bagi guru dan siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media Canva interaktif dalam pelajaran Bahasa Indonesia memberi dampak positif karena media ini melakukan dua peran dalam pembelajaran: suplemen serta substitusi. Kelebihan dari Canva yang sangat multifungsi adalah mampu menciptakan lingkungan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan. Canva sebagai alat pembelajaran membantu guru menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Media Canva dapat memberi peningkatan kreatif serta keterampilan pendidik dan siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia yang masih monoton serta membosankan dapat diatasi dengan menggunakan media Canva. Peserta didik akan lebih aktif dan berprestasi.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah terdahulu dan telah diteliti dan mempunyai keterkaitan pada penelitian yang sedang dilaksanakan. Berdasarkan penelusuran peneliti, ada berapa penelitian relevan pada penelitian terkait dengan analisis penggunaan media canva interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sdn Bodag 02. Berikut pemaparan penelitian yang relevan:

1. Penelitian (Fenty Fahminnansih, dkk di MTS dan MA Roudlotul Banat Sidoarjo, 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa positif dari penggunaan



aplikasi Canva untuk membuat desain promosi produk sekolah, tetapi penelitian ini berfokus pada cara guru mengajarkan kewirausahaan.

2. Penelitian (Gita Permata Puspita Hapsari, 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media poster yang berbasis canva yang bertujuan agar dapat menentukan apakah media tersebut layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Penelitian (Jony junaedi, 2021) Hasil Penelitian menampilkan kemampuan kreatif peserta didik telah meningkat berkat penggunaan aplikasi Canva sebagai sumber online.

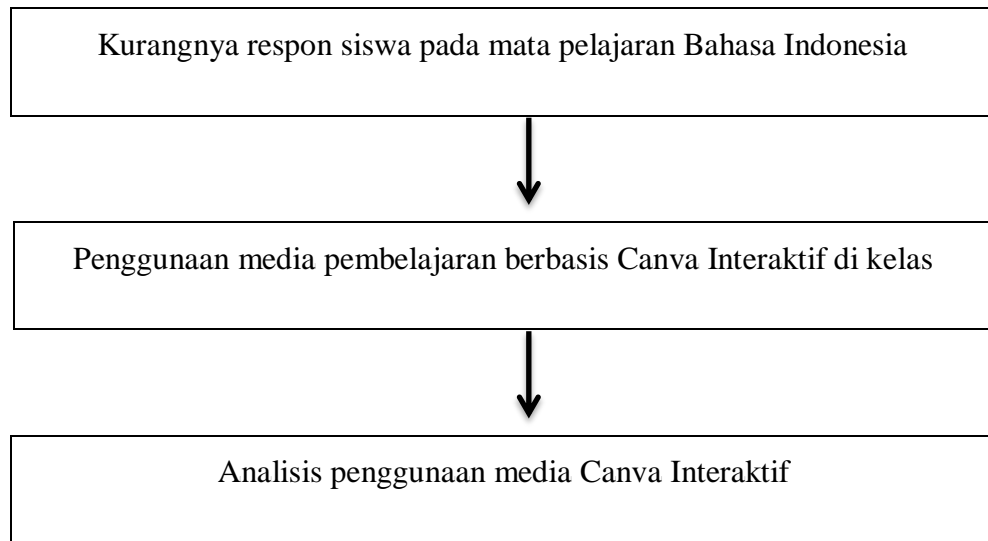
4. Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram oleh Muhammad Aryono Rangko dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram”. Hasil penelitian yaitu diperoleh hasil analisis data validasi ahli media serta validasi ahli materi dengan perolehan rata-rata 93,5 maka media interaktif basis Canva dikatakan sangat valid. Serta analisis data angket respons peserta didik diperoleh skor 95 maka media masuk kategori praktis serta hasil pre-tes dan post-tes memperoleh hasil data 9.00 dan dapat dikatakan sangat efektif. Bisa di simpulkan pengembangan media interaktif basis Canva masuk kategori praktis dan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan suatu pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, atau bisa juga disebut sebagai suatu pemahaman yang paling mendasar serta menjadi pondasi bagi setiap pemikiran selanjutnya. Disini peneliti ingin menjelaskan tentang kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif Pada Mata Pelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN Bodag 02”

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang harus dipelajari karena agar siswa dapat berkomunikasi dengan efektif dan benar, sehingga pemahaman materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan respon yang baik dari siswa. Jika pada proses pembelajaran siswa tidak memberikan respon yang baik seperti kurang aktif dan merasa bosan saat guru menyampaikan materi maka pemahamannya akan kurang. Solusi untuk menghindari permasalahan tersebut adalah guru harus memberikan suatu media pembelajaran yang kreatif, media tersebut adalah media Canva interaktif.

Dari beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, diharapkan akan diketahui bagaimana respon siswa dengan menganalisis pemahaman siswa pada tes yang diberikan kepada siswa SDN Bodag 02. Kerangka berpikir di atas dapat digambarkan dalam bagan berikut ini :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**