

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dalam memberikan kemudahan bagi suatu aktivitas, terutama pada aktivitas pembelajaran dalam proses penyalur informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik (Al Hakim, 2021). Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dapat berupa media cetak ataupun teknologi perangkat keras. Dimana kehadiran media pembelajaran mampu mendorong kemampuan intelektual maupun emosional peserta didik (Pratama, 2019).

Menurut Samhudi MR (MR, 2021) menyatakan bahwa: Media pembelajaran memiliki peranan dalam proses pembelajaran antara lain: (1). Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan). (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. (3). Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik. (4). Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep. (5). Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat menunjang dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan keefektifan dalam penyampaian pesan yang diinginkan, media pembelajaran berbentuk digital ataupun dalam bentuk cetak akan memberikan pengalaman belajar mengenai pemanfaatan teknologi yang saat ini berkembang sebagai media pembelajaran.

b. Fungsi Media pembelajaran

Dalam penelitiannya, R. E. Wijaya et al. (2021) juga menyebutkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut: (1) Sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran; (2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran yang mampu menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran; (3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran; (4) Sebagai pembangkit semangat serta motivasi peserta didik; (5) Meningkatkan hasil dari proses pembelajaran; (6) Sebagai sarana yang efektif dalam menjelaskan pesan yang ingin disampaikan; dan (7) Mampu mengatasi keterbatasan pada ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Keberadaan media tentu menjadi elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperjelas, mempermudah, dan menciptakan kemenarikan sebuah pesan pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga mampu menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam membantu peserta didik di tengah pembelajaran (Tafonao, 2018).

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga ciri utama, yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif. (1) Ciri fiksatif menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, serta menghidupkan kembali peristiwa atau objek tertentu. Ciri ini memungkinkan media yang telah disampaikan untuk digunakan kembali kapan saja; (2) Ciri manipulatif berkaitan dengan kemampuan media untuk mengubah atau mentransformasikan kejadian atau objek. Ciri ini memungkinkan penayangan kejadian yang berlangsung lama dengan menggunakan teknik pengambilan gambar tertentu;. (3) Ciri distributif mengacu pada kemampuan media untuk mendistribusikan objek secara simultan melalui ruang dan waktu, serta memungkinkan penyajian objek kepada peserta didik (Nikmah et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikenali apabila memiliki ciri-ciri berikut: (1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulatif, (3) ciri distributif, (4) berbentuk perangkat keras atau perangkat lunak, dan (5) dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok.

d. Media pembelajaran dalam jaringan (Daring)

Dalam pembelajaran daring, media yang dipilih haruslah yang dapat memenuhi prinsip dari pembelajaran daring, artinya media tersebut dapat digunakan dengan mudah serta dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi yang baik dan tujuan yang

ditetapkan dapat tercapai dengan baik walaupun dalam keadaan jarak jauh (Yoo et al., 2021).

Pembelajaran daring dapat menggunakan teknologi digital seperti Whatsapp, Google Classroom, Rumah Belajar, Zoom, video converence, telepon atau live chat dan lainnya (P. Susilo & Rohman, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Basori (Fikriyah et al., 2020) ada banyak media yang digunakan untuk belajar daring, berbagai platform sudah lama menyediakan jasa ini, seperti Google Clasroom, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Pembelajaran, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education, Sekolahmu, Kelas Pintar. Selain itu penggunaan WhatsApp juga merupakan teknologi aplikasi pesan Instant Messaging seperti penggunaan SMS (S. Permadi & Mentari, 2020).

Dari paparan yang pengembang tuliskan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daring adalah semua perangkat atau alat virtual berbasis media sosial yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar dan mengajar dalam penyampaian suatu materi pembelajaran kepada peserta didik dan menciptakan interaksi serta komunikasi yang baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

2. *E-book*

a. Pengertian *E-book*

Buku Digital atau yang juga dikenal dengan Electronic Book (*E-book*) merupakan suatu bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui gawai, computer serta media digital lainnya. Buku digital

merupakan publikasi yang terdiri dari teks, gambar, dan suara serta diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat diakses dan dibaca di gawai, komputer atau perangkat elektronik lainnya. Salah satu media pembelajaran peserta didik yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi bagi pengguna yang sedang berkembang saat ini adalah buku digital atau yang dikenal dengan *e-book* (Hartanti, 2013). *E-book* atau buku elektronik (atau buku digital) merupakan evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari (Subiyantoro, 2014). Menurut oxforddictionaries.com *E-book* adalah versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca di komputer atau perangkat genggam yang dibuat khusus untuk tujuan ini.

Menurut Lee (2004) “*E-book* adalah representasi elektronik dari sebuah buku yang biasanya diterbitkan dalam bentuk cetak namun disajikan dalam bentuk digital”. *E-book* memiliki dua sifat penting, pertama, *E-book* bersifat digital. Kedua, *E-book* membutuhkan perangkat elektronik. *E-book* diperuntukan bagi para pembaca media elektronik atau perangkat *e-book* baik melalui komputer maupun melalui gawai yang dapat digunakan untuk membaca buku elektronik ini.

Buku digital atau *e-book* (buku elektronik) merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan gawai dan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, audio, video, dan multimedia lainnya dalam bentuk yang ringkas dan dinamis yang dapat diakses dan dibaca oleh pengguna. komputer atau perangkat elektronik lainnya.

(Eksawati & Sanjaya, 2012). Format buku digital bervariasi dari format yang didukung oleh perusahaan besar dan berbagai format lain yang didukung oleh pembaca dan perangkat buku digital tertentu. *E-book* telah menjadi inovasi teknologi canggih yang diharapkan semakin berkembang dari waktu ke waktu untuk menggantikan buku cetak yang terbuat dari kertas tradisional untuk masa depan yang prospektif (Lynch, 2012). Banyak manfaat yang akan diperoleh dari penggunaan *e-book*, salah satunya adalah manfaat alat multimedia (seperti audio, video, animasi) yang dapat menarik perhatian peserta didik. *E-book* interaktif adalah buku digital di mana pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain (Bozkurt dan Mujgan, 2015). Ebied dan Rahman (2015) menyatakan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi belajar dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan buku teks cetak.

b. Manfaat *E-book*

Manfaat *E-book* apabila dilihat dari bentuk fisiknya yang terdiri dari data digital yaitu memiliki ukuran fisik yang kecil yang dapat digunakan dalam penyimpanan data pada perangkat digital seperti gawai dan computer serta dapat disimpan pada alatpenyimpan data seperti flash drive dll. *E-book* juga dapat diupdate formatnya dimana berbanding dengan buku cetak biasa yang lapuk, format digital terakhir semua waktu dengan format yang tidak berubah. *E-book* menjadi media pembelajaran interaktif

dalam penyampaian informasi peserta didik karena dapat menggambarkan multimedia dan penyajian materi yang menarik.

Terdapat manfaat lain dari *E-book* yang mana dapat membantu pendidik mempersingkat waktu belajar. Pendidik dimudahkan dengan ringkasnya *E-book* karena dengan mediacetak pendidik direpotkan jika harus membawa banyak buku dalam bentuk fisiknya. *E-book* dalam bentuk data digital mempermudah jika dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan ajar bagi peserta didik. *E-book* dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi bagi peserta didik, informasi yang diberikan melalui *e-book* lebih konkrit dan memungkinkan pembelajaran individu karena tidak bergantung pada informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik dapat lebih interaktif, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan kemampuannya. minat, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung dari hasil membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih terkini, luas dan akurat kepada peserta didik. Pendidik akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajardan berkreasi dalam menyajikan materi. Pendidik tidak perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain yang membuang waktu dan tenaga, karena *E-book* dapat diperoleh dari situs internet, hanya perlu duduk dan mencari dengan akses internet.

Bagi peserta didik *E-book* memiliki manfaat yang dapat diakses dengan koneksi internet di rumah dapat mendownload *e-book* dari situs

tersebut atau dapat juga mencari akses internet gratis dengan hotspot. Karakteristik peserta didik yang haus ilmu membuat materi yang disampaikan pendidik kurang, dengan adanya *E-book* peserta didik dapat mengulang materi yang disajikan tanpa menunggu pertemuan tatap muka berikutnya.

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur desain untuk berbagai kebutuhan. Terdapat template untuk brosur, buku, poster, grafik dan lain sebagainya (Garris Pelangi, 2020). Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang diakses secara online. Aplikasi ini juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang disajikan untuk siap digunakan bagi pembuat. Bukan hanya presentasi, aplikasi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. (Hapsari & Zulherman, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu pendidik dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media dalam aplikasi Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta

didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

b. Manfaat Aplikasi Canva

Aplikasi Canva memiliki manfaat dalam Pendidikan sebagai sarana berinovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan. Aplikasi Canva membuat pengkinian dalam pembelajaran (Tiawan et al., 2020). Canva dapat digunakan dan pilih untuk menambahkan fitur belajar yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). *E-book* pembelajaran menggunakan canva membantu pendidik menyajikan keseruan dalam proses belajar agar mudah dipahami oleh peserta didik (Bilqis et al., 2023).

Keunggulan teknologi dan penggunaan *e-book* dengan canva adalah bisa diakses kapan saja dan Dimana saja. Hasil dari canva bisa diunduh sesuai kebutuhannya (Detia et al., 2023).

c. Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva

Canva menyajikan fitur yang membantu pembuat materi dengan sajian template yang menarik namun juga ada kekurangan yang menjadi kelemahan yaitu beberapa fitur yang berbayar dan membutuhkan koneksi internet (Hapsari & Zulherman, 2021). Kelemahan lainnya apabila mengambil template dari aplikasi Canva maka bisa ada kemungkinan terdapat kesamaan dengan desain yang disajikan orang lain yang menggunakan desain yang sama (Garris Pelangi, 2020).

Walaupun terdapat kekurangan, aplikasi Canva juga memiliki kelebihan yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga

pendidik dapat menyajikan materi dan pengetahuan secara praktis. Agar tercapai sesuai harapan bantuan penggunaan aplikasi canva diperlukan dalam penyajian materi belajar (Bilqis et al., 2023). Canva dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan bakat dan minatnya (Amaliah et al., 2022).

B. Kajian Pengembangan yang Relevan

Pengembangan yang relevan memiliki tujuan untuk mendukung dan menjadi landasan untuk pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan hasil-hasil yang diperoleh dari penelusuran yang telah dilakukan oleh pengembang sebelumnya. Terdapat beberapa pengembangan yang dilakukan oleh beberapa pengembang dan membahas topik yang sama dengan pengembangan ini. Penelitian yang memiliki pandangan yang sama juga dilakukan oleh Nurhafiza Detia, Hery Kresnadi, dan Asmayani Salimi (2023) "Pengembangan Media *E-book* Menggunakan Aplikasi Canva Materi Sistem Pencernaan Manusia Muatan IPA di Kelas V SD Negeri 39 Pontianak Kota". Mengatakan bahwa hasil validasi menunjukkan bahwa Hasil uji coba menunjukkan media tersebut mendapatkan nilai kelayakan persentase sebesar 100% dalam kategori "Sangat Baik" dari peserta didik kelas V di SD Negeri 39 Pontianak Kota. Hasil tersebut didukung hasil kelayakan dari validator ahli pada tahap akhir, yaitu 92,50% dalam kategori "Sangat Baik". Dalam aspek desain, media *E-book* juga mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 99,30% dalam kategori "Sangat Baik" dari kegiatan uji coba. Hal ini didukung oleh hasil kelayakan dari validator ahli pada tahap akhir, yaitu 98,52% dalam kategori "Sangat Baik". Dalam aspek

materi, media *E-book* juga mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 99,75% dalam kategori "Sangat Baik" dari kegiatan uji coba. Hasil tersebut didukung hasil kelayakan validator ahli pada tahap akhir, yaitu 97,72% dalam kategori "Sangat Baik".

Dan selanjutnya penelitian dari Agnesti Bilqis, Prana Dwija Iswara, dan Ani Nur Aeni (2023) "Pengembangan *E-book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV" mengatakan bahwa Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, sehingga didapati persentase validitas materi, yaitu 97%. Hasil validasi media, didapatkan skor 41 dari 45, sehingga persentase validitas media, yaitu 91%. Selanjutnya, uji coba kepada peserta didik diperoleh persentase validitas 85%.

Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Bagaimana media pembelajaran dalam bentuk digital seperti *E-book* memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan.

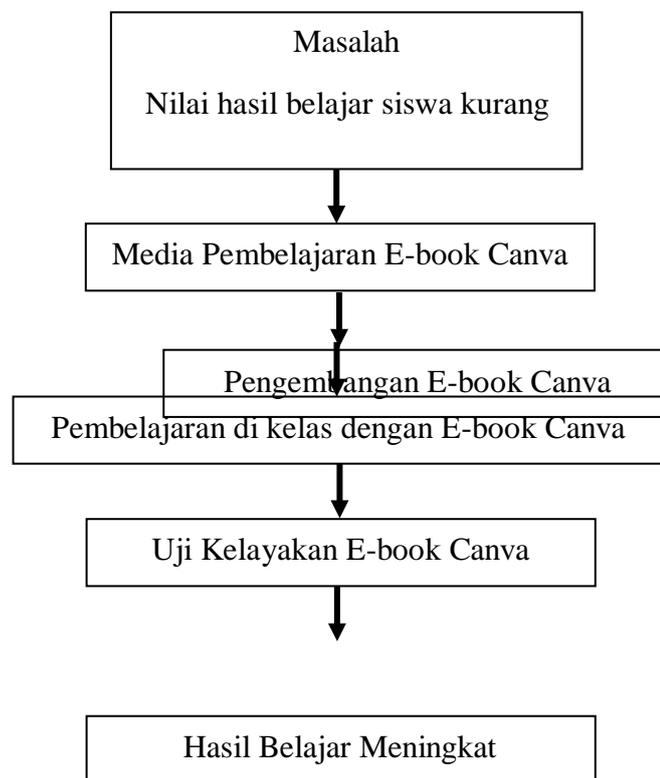
Dari pengembangan yang telah dipaparkan, pengembangan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh pengembang. Dari hasil penelusuran pengembangan-pengembangan yang sudah dipaparkan terdapat persamaan dan perbedaan antara pengembangan

sebelumnya dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh pengembang. Maka, dapat ditarik kesimpulan judul pengembangan “Pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup” layak untuk dilaksanakan karena bukan merupakan plagiasi dari pengembangan sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan pendidik dan peserta didik yang akan membawa perubahan dalam tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan diharapkan. Keberhasilan pembelajaran tentunya adanya kerjasama dengan warga sekolah termasuk peran pembelajar sebagai pendidik. Teknologi digital yang terus berkembang seiring berkembangnya jaman menuntut pendidik untuk menyajikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Tercapainya program pembelajaran daring tidak terlepas dari semua peran dan kerjasama warga sekolah dan orang tua. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran daring. Pendidik harus mampu memberikan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi

profesional. Aplikasi Canva yang memberikan kemudahan bagi pendidik merupakan salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring. Oleh karena itu diharapkan pengembangan ini mampu mendeskripsikan mengenai pemanfaatan *E-book* dengan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam jaringan yang membantu peserta didik memenuhi kebutuhan belajar secara mandiri.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir