

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakekat Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media telah berkembang menjadi alat penting dalam proses pembelajaran dan merupakan kebutuhan bagi tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023). Secara didaktis psikologis, media pembelajaran memiliki peran penting dalam perkembangan psikologis anak saat belajar. Hal ini karena alat bantu untuk mengajar, seperti media pembelajaran, sangat memudahkan siswa belajar. Media dapat mengubah konsep-konsep yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata dan jelas (Supriyono, 2018). Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peranan yang sangat vital, sehingga perlu mendapat perhatian khusus dari para guru. Penting bagi guru untuk memahami signifikansi media dalam mendukung proses belajar-mengajar yang bermanfaat bagi siswa.

Dengan demikian, pemilihan media harus dilakukan dengan sangat hati-hati agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan juga membuat kegiatan belajar lebih menarik. Oleh karena itu, guru harus merencanakan dengan baik ketika merancang proses pembelajaran di kelas, serta menyadari pentingnya media belajar. Selain itu, guru juga seharusnya menyadari bahwa tanpa adanya media pembelajaran, kegiatan belajar akan menjadi monoton dan proses pembelajaran tidak akan efektif, yang dapat mengakibatkan kebosanan pada siswa (A. P. Wulandari et al., 2023).

Media dapat membantu siswa belajar dan membuat mereka lebih memahami apa yang mereka pelajari. Berikut adalah beberapa contoh potensi media: menarik perhatian meningkatkan minat siswa, menciptakan iklim belajar yang lebih baik, dan mendorong penerimaan perspektif dan ide baru (Yaumi Muhammad, 2017). Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa proses pengajaran menjadi mudah dan menarik, siswa mudah memahami pelajaran, efisiensi belajar siswa dapat ditingkatkan karena memenuhi tujuan pembelajaran, dan membantu siswa berkonsentrasi belajar karena media pembelajaran menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurrita, 2018).

## b. Ragam Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan. Di antara jenis media yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) media visual: Ini adalah media yang memiliki garis, bentuk, warna, dan tekstur, atau gambar atau simbol bergerak. Jenis media ini termasuk buku, jurnal, peta, gambar, dan lainnya. 2) Audio visual, media audio visual dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Contoh jenis media ini termasuk mesin proyektor film, rekaman, dan proyektor visual yang lebar. 3) Komputer, komputer adalah sebuah alat yang memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan oleh pendidik dan siswa selama proses pembelajaran. 4) Microsoft powerpoint, yang merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat presentasi grafis dengan mudah dan cepat. 5) Internet, internet adalah sistem yang menghubungkan jutaan jaringan komputer yang lebih kecil bersama-sama, yang terdiri dari jutaan jaringan yang terus berkembang dan melayani milyaran orang di seluruh dunia. 6) Multimedia, multimedia adalah kombinasi berbagai komponen informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud termasuk teks, grafik, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia adalah gabungan berbagai macam media yang digunakan untuk tujuan pembelajaran dan non-

pembelajaran, 7) media cetak, bahan yang dibuat melalui percetakan konvensional, seperti buku, majalah, dan modul, disebut media cetak. Sebenarnya, ada bahan lain yang dapat dikategorikan sebagai tulisan, bagan, atau gambar yang difoto duplikat serta hasil reproduksi sendiri, 8) media elektronik. Berbagai macam media elektronik yang sering dipilih dan digunakan dalam pengajaran termasuk perangkat slide atau fil bingkai, film strips, rekaman, tranparancies overhead, dan video tape atau video cassette (Susilawati & Yasir, 2021).

## 2. Hakekat *Canhootmotion*

### a. Pengertian *Canhootmotion*

*Canhootmotion* berasal dari dua gabungan media gital yaitu *Canva motion* dan *Kahoot*. Media pembelajaran ini menggambarkan video animasi yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dan juga soal-soal kuis yang menarik. *Canvamation* adalah salah satu fitur animasi yang terdapat dalam aplikasi canva. Canva sebuah perusahaan yang didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva adalah aplikasi desain grafis untuk pemula yang membantu mereka membuat, merancang, atau mengedit desain secara online. Jenis desain yang dapat digunakan termasuk poster, kartu ucapan, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan melalui web, iphone, dan Android. Canva juga memiliki banyak desain menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan (Kala et al., 2021). Fitur utama yang membuatnya disukai jutaan orang adalah pilihan

templatanya yang beragam (T. Wulandari & Mudinillah, 2022).

Media canva akan jauh lebih menarik jika dikombinasikan dengan Kahoot. Pendapat lain mengatakan, Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat siswa menjadi aktif, produktif, dan kreatif. Selain itu aplikasi Kahoot digunakan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami pelajaran. Kahoot juga salah satu media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Aplikasi ini mendorong siswa untuk aktif dan ikut bersaing dengan teman-temannya saat belajar, sehingga suasana belajar jadi lebih menyenangkan (Darmawan, 2020).

b. Kelebihan dan Kekurangan *Canhootmotion*

Media *Canhootmotion* salah satu media yang mudah dan efektif digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Namun terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media ini. Berikut kelebihan dan kekurangan pada media canva dan juga Kahoot. Kelebihan canva: 1) dapat mempermudah dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna, 2) canva menyediakan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan, sehingga dapat memudahkan pengguna. Terdapat berbagai fitur seperti upload foto, video, audio, kuis online dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat menyesuaikan background, font, warna, ukuran, gambar, animasi, sesuai dengan kebutuhan, 3)

mudah dijangkau di semua kalangan, karena canva mudah untuk digunakan, dimanfaatkan oleh siapa saja. Canva dapat diakses melalui PC atau smart phone (android dan Iphone). Hanya dengan mendownload aplikasi dan dapat dijuga diakses melalui web tanpa mendownload aplikasi tersebut (Miftahul Janah et al., 2023).

Sedangkan kekurangan canva antara lain: 1) Canva membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya, 2) dalam aplikasi canva terdapat template, stiker, ilustrasi, background, font, animation yang berbayar, namun ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tetapi hal ini tidak menimbulkan masalah dalam penggunaannya, dikarenakan banyak yang tersedia secara gratis, hanya bagaimana kreatifitas kita dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan (Miftahul Janah et al., 2023)

Kelebihan maupun kekurangan juga terdapat pada kahoot. Kahoot adalah platform untuk aplikasi yang dirancang untuk bermain. Keunggulan dari media Kahoot adalah pertanyaan soal yang disajikan melalui aplikasi atau web, dan waktu kerja yang dibatasi. Adanya waktu yang cukup untuk menyelesaikan soal akan membantu siswa melatih pemikiran mereka dengan cepat dan menyelesaikannya dengan cepat dengan menggunakan media kahoot. Media pembelajaran digunakan untuk mendorong keterlibatan interaktif siswa dalam pembelajaran (Sulistiawati et al., 2023). Adapun kelebihan kahoot antara lain yakni kemudahan penggunaan dan akses melalui

smartphone dan personal computer (pc), Kahoot dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan latihan antara lain sebagai media penilaian, pemberian tugas belajar dirumah, serta digunakan sebagai hiburan dalam kegiatan pembelajaran, mempunyai desain yang user friendly dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, penggunaan Kahoot tidak memerlukan installaplikasi, karena dibuat dengan software berbasis web sehingga tidak diperlukan perangkat hardware dan software tertentu dalam penggunaannya, mempunyai alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis. terdapat fitur analisis hasil penilaian yang dapat digunakan guru untuk membuat analisis dan tindakan perbaikan, konten permainan yang bervariasi yang dapat menjadi hiburan dalam pembelajaran. Adapun kekurangan Kahoot adalah dibutuhkan koneksi internet untuk mengoperasikan “Kahoot”, dibutuhkan LCD proyektor untuk menampilkan soal, serta aliran listrik selama proses belajar dengan menggunakan “Kahoot”.

Berdasarkan penjelasan diatas *Canhootmotion* yang terdiri dari dua aplikasi yaitu canva dan kahoot memiliki kelebihan dan kekurangannya. Tentunya kelebihan yang ada dapat di terapkan di sekolah dasar agar memberikan inovasi dan mampu mengatasi yang ada dalam proses pembelajaran. Meskipun adanya kekurangan terkait jaringan internet, hal ini masih bisa digunakan dalam wilayah perkotaan ataupun saat jaringan stabil.

### 3. Hakekat *Problem Based Learning* (PBL)

#### a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model yang disarankan oleh para ahli dan peneliti. PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah. Sementara menurut Arends (2008: 41), PBL adalah suatu model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuhkan kembangkan ketrampilan yang lebih tinggi, inkuiri dan memandirikan siswa (Ariandi, 2017). Dalam arti luas PBL merupakan strategi pendidikan komprehensif yang mengatur proses pembelajaran siswa dengan cara yang melibatkan mereka secara aktif. Semua model berpusat pada siswa, dengan guru bertindak sebagai fasilitator proses; semuanya diselesaikan secara berkelompok; pembelajaran berorientasi pada masalah; dan semua model mempromosikan otonomi dan kolaborasi siswa (Li et al., 2024).

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran PBL pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan PBL antara lain: 1) siswa didorong

untuk mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata,

2) siswa belajar secara aktif dan mandiri dalam membangun pemahaman dan pengetahuannya melalui berbagai kegiatan pembelajaran, 3) proses pembelajaran berpusat pada penyelesaian masalah, sehingga siswa hanya mempelajari materi yang relevan, yang pada akhirnya dapat mengurangi beban menghafal atau menyimpan informasi yang tidak diperlukan, 4) siswa terlibat dalam aktivitas ilmiah melalui kolaborasi dalam kerja kelompok, 5) siswa terbiasa memanfaatkan berbagai sumber informasi seperti perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi untuk mendukung proses belajarnya (Noni Masrinah et al., 2019). Kelebihan lain juga disebutkan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media video dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) model ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta mempererat interaksi antara sesama siswa maupun antara siswa dengan guru, yang terlihat dari hubungan yang lebih akrab di antara mereka, 2) siswa menunjukkan sikap yang lebih antusias dan ceria saat mengikuti proses pembelajaran, 3) model ini juga melatih siswa untuk berpikir pada level yang lebih tinggi, karena mampu merangsang pikiran, emosi, dan perhatian mereka, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang lebih aktif dan bermakna (Muchib, 2018).

Model PBL memiliki keunggulan maupun kelemahan, keunggulan model PBL sudah disebutkan di atas. Sedangkan kekurangan: 1) meskipun metode ini cukup dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, tidak semua jenis materi cocok atau efektif disampaikan melalui model ini, 2) proses pembelajaran dengan model ini cenderung memerlukan waktu yang lebih panjang untuk menyelesaikan seluruh materi, 3) bagi peserta didik yang belum terbiasa menganalisis permasalahan, penggunaan model ini bisa menjadi tantangan tersendiri, karena tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi atau keinginan yang sama untuk terlibat dalam penyelesaian masalah, 4) guru mungkin mengalami kesulitan dalam mengatur kelas saat memberikan tugas, terutama apabila jumlah siswa dalam kelas terlalu banyak (Hakim, 2022).

## **B. Kajian Peneliti Yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: penelitian yang dilakukan oleh (Wilujeng et al., 2021) dengan judul “Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang” menunjukkan analisis kelayakan mendapatkan rata-rata 93,44%, analisis kepraktisan memperoleh rata-rata 95,31%, analisis keefektifan memperoleh rata-rata 90,5 dengan KKM sebesar >75. Dengan kesimpulan analisis kelayakan dari para validator mendapatkan kategori “Sangat Layak”, analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan

guru dan siswa mendapatkan kategori “Sangat Praktis”, dan analisis keefektifan yang didapat dari kegiatan evaluasi mendapatkan kategori “Sangat Efektif”. Bahan ajar E Modul dapat digunakan guru sebagai sarana alternative dalam menyampaikan materi manfaat hewan bagi manusia, sehingga guru mampu memberikan materi dengan sarana yang menarik perhatian siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Maharani et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education” Hasil dari 70 peserta pelatihan yang mengisi kuesioner menyampaikan bahwa materi pelatihan yang disajikan dapat menambah wawasan pembuatan komik digital dengan canva sebanyak 100% (skor 4 dari 4). Sebanyak 85,7% menyampaikan bahwa penyajian materi dilakukan sangat interaktif (skor 4 dari 4) dan 14,3% menyampaikan bahwa penyajian materi interaktif (skor 3 dari 4). Sebanyak 100% peserta menyampaikan pelatihan sangat membantu dalam pembuatan komik digital dan 100% peserta menyampaikan kegiatan pelatihan ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan profesionalisme sebagai guru.

### **C. Kerangka Berpikir**

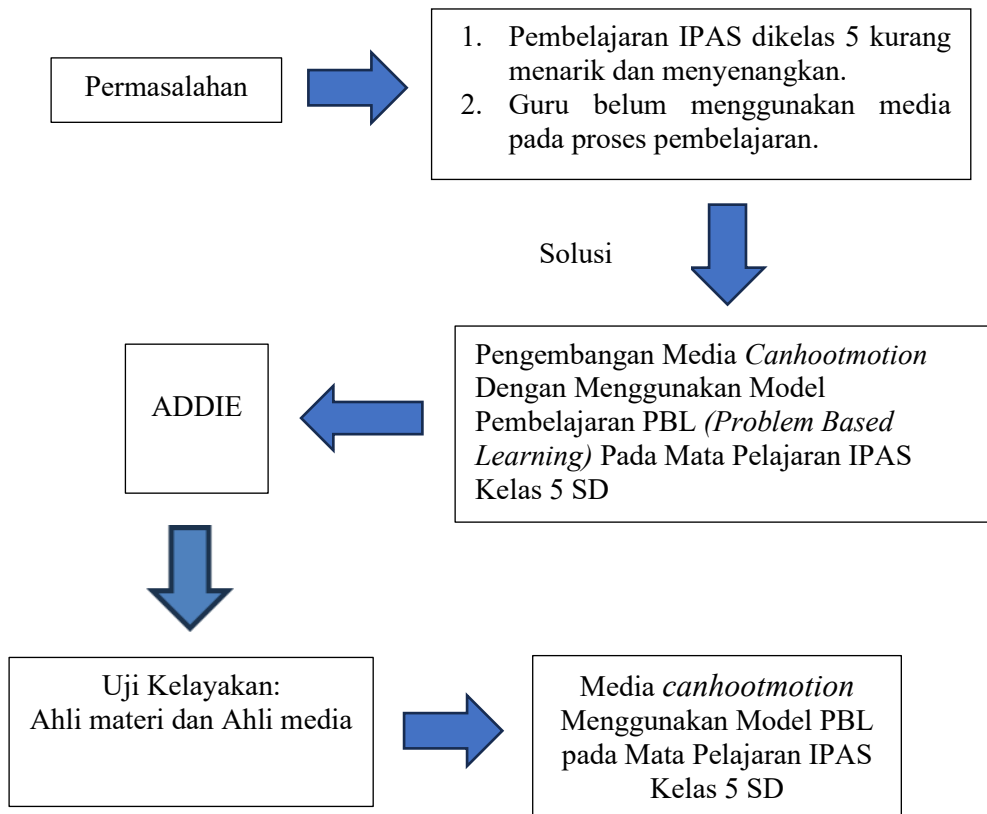
Proses pada pembelajaran sebuah proses yang harus dilakukan siswa dengan tujuan untuk mencapai perubahan untuk ke tahap yang lebih baik dari sebelumnya, proses dari yang tidak tahu kemudian tahu, dari yang tidak bisa sama sekali kemudian bisa, dengan begitu terbentuklah individu yang

memiliki nilai guna baik untuk dirinya sendiri maupun orang disekitarnya. Faktor yang memengaruhi proses tersebut seperti, mata pelajaran, guru, media yang digunakan, penyampaian materi, sarana penunjang dan pendukung serta lingkungan terdekat (keluarga dan masyarakat).

Guru sebagai pemeran penting dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih metode maupun media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dengan begitu pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran juga memberikan sumbangan yang penting dan signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran yang dilaksanakan. Antara guru dan media pembelajaran sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran saat ini masih belum efektif dan efisien, dibuktikan dengan kurang adanya pemanfaatan guru dalam menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media yang akan digunakan untuk pembelajaran juga berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Suatu keberhasilan saat proses pembelajaran dilihat dengan kemampuan guru dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar sehingga hasil akan memuaskan. Video animasi yaitu media pembelajaran audio visual yang didalamnya terdapat berbagai objek seperti gambar, tulisan, dll yang mendukung alur cerita tersebut. Media video animasi merupakan media pendidikan yang memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit dan kompleks yang didalamnya hanya menjelaskan dengan gambar dan tulisan saja secara sederhana sehingga

mudah untuk dipaparkan.



**Gambar 2. 1** Kerangka Berpikir