

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian pendidikan

Sesuai rujukan kata bahasa Indonesia, kata pelatihan berasal dari kata didik lalu mempunyai tambahan 'pe' serta akhiran 'an', kata ini mengandung arti siklus atau strategi atau demonstrasi pengajaran. Dalam istilah etimologis, sekolah adalah metode yang paling dikenal luas untuk benar-benar mempengaruhi sudut pandang dan perilaku orang atau pengalaman dengan tujuan pasti untuk mengembangkan masyarakat lebih lanjut melalui upaya-upaya yang bersifat instruktif dan pendahuluan.

Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan merupakan arah bagi perkembangan generasi muda. Hal ini dapat diartikan sebagai pendidikan yang secara khusus mengarahkan semua kualitas alami yang ada pada diri generasi muda, sehingga mereka dapat mencapai kesejahteraan dan kepuasan yang setinggi-tingginya. (Rahman et al., 2022)

2. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu cara untuk menghadapi penemuan yang menghubungkan atau mengkonsolidasikan beberapa Kompetensi Dasar dan petunjuk dari program pendidikan atau Standar Isi dari gabungan mata pelajaran menjadi satu lalu digabungkan dalam satu tema. Pembelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkoordinasikan materi dari

beberapa pokok bahasan menjadi satu pokok bahasan atau pokok pembicaraan. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018)

3. Pengertian media pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata Latin “medium”, yang secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar”, adalah kata “media”. Media adalah suatu jenis alat yang digunakan masyarakat untuk menyampaikan informasi atau pendapat. (Junaidi, 2019). Pembelajaran berasal dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut “*intruere*” yang mengandung arti menyampaikan gagasan, oleh karena itu makna pendidikan adalah menyampaikan pemikiran bermakna melalui latihan mendidik dan belajar.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk membantu siswa, seperti yang mereka katakan di ruang belajar. Media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medium*” yang berarti delegasi atau presentasi. Istilah media dapat digunakan untuk merujuk pada aktivitas atau asosiasi yang berbeda, misalnya media yang menyampaikan pesan. Istilah media juga digunakan dalam bidang bimbingan belajar, dimana disebut media pembelajaran atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu jenis perangkat keras unik yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi dari suatu sumber kepada siswa secara terkoordinasi. Untuk menciptakan iklim belajar yang bermanfaat dimana siswa dapat menyelesaikan pengalaman berkembang secara produktif dan sukses.. Manfaat media pembelajaran secara akal sehat adalah: 1) Dapat

mengkomunikasikan dasar-dasar penalaran yang tulus dan mengurangi verbalisme. 2) Siswa akan lebih tertarik dan perhatian pada saat pembelajaran jika menggunakan media. 3) Media dapat menjadi landasan bagi perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. 4) Memberikan pengalaman yang tulus dan dapat membina latihan kerja mandiri bagi setiap peserta didik. 5) Mengembangkan penalaran yang tepat dan tiada henti. 6) Membantu perkembangan penalaran dan menyaring peningkatan kemampuan berbahasa. 7) Meningkatkan kemampuan dan pengalaman belajar dengan memberikan pengalaman yang sulit diperoleh melalui cara-cara alternatif. 8) Arti dari materi pertunjukan akan lebih jelas, sehingga cenderung lebih mudah dipahami oleh siswa, dan menarik siswa agar semakin memahami alasan diadakannya pertunjukan. 9) Cara penyampaiannya akan lebih diubah, tidak hanya sekedar komunikasi verbal melalui cerita guru, sehingga siswa tidak kehabisan tenaga dan pengajar tidak kehabisan tenaga, apalagi dengan asumsi guru berkomunikasi setiap jam contoh 10) Karena memperhatikan penjelasan guru, maka siswa perlu kegiatan belajar tambahan, seperti memperhatikan, melakukan, mengilustrasikan, dan sebagainya.

Berdasarkan sejarah perkembangannya, dua unsur media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1) Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*)

Kemampuan media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

2) Fungsi Komunikasi

Fungsi ini adalah berada di tengah-tengah antara penulis esai dan produser media (komunikator atau narasumber) dan penerima manfaat (meneliti, melihat, mendengar) (Abdul wahid, 2018).

4. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi 2 yaitu dari sudut mana kita melihatnya dan perkembangan teknologi. Berikut ini adalah pengelompokannya yang dibagi menjadi empat kelompok yaitu :

a. Media cetak

Media cetak merupakan media yang paling banyak terlibat dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Media ini mempunyai struktur yang berbeda-beda, mulai dari buku, pamflet, catatan harian, dan majalah logika, serta cara pembuatan atau penyampaian materi, misalnya materi, buku, dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis dan visual. Media ini menghasilkan materi dalam bentuk duplikat cetak. Dua bagian utama media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dibuat berdasarkan spekulasi terkait ketajaman penglihatan, pelacakan, penanganan data, dan hipotesis pembelajaran.

b. Media visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan-pesan yang tergabung melalui indra penglihatan. Media ini merupakan salah satu media yang umumnya banyak dimanfaatkan oleh para guru dalam peningkatan pengalaman wali kelas. Media yang dapat diantisipasi dan media yang tidak dapat diantisipasi merupakan media visual. Media yang dapat diproyeksikan berupa gambar atau tulisan. Media proyeksi ini muncul sebagai media proyeksi diam dan media proyeksi gerak, sedangkan media visual tidak diharapkan, terutama dalam kerangka gambar visual dan media praktis.

c. Media audio visual

Media ini merupakan gabungan dari media umum yang biasa disebut dengan media dengar-lihat. Dengan menggunakan media umum maka pengenalan materi pembelajaran kepada siswa akan lebih tuntas dan ideal. Dalam hal ini pengenalan materi digantikan oleh media yang membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyampaikan pesan media secara umum. Akibatnya pendidik tidak dilibatkan dalam penyampaian materi. Komunikasi melalui media luas digambarkan melalui peralatan yang semakin canggih, seperti proyektor film, alat perekam, dan proyektor visual lebar.

d. Media berbasis komputer

Komputer adalah produk yang ada karena kemajuan di masa sekarang. Pada periode ini, dapat juga digunakan untuk mengerjakan pengalaman pendidikan yang diharapkan oleh siswa. Beberapa perangkat dapat digabungkan dan dikontrol oleh komputer, termasuk *CD player, audio tape, dan video tape*.

5. Pengertian *canva*

Canva adalah sebuah tahapan untuk membuat komunikasi visual dan distribusi konten yang lebih mudah dan cepat dibandingkan pemrograman realistik lainnya. Instrumen ini dapat digunakan secara *online* melalui program area kerja atau mengunduh aplikasi serbaguna melalui Aplikasi atau *Play Store*. Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan dua varian yaitu versi gratis dan versi berbayar (*Pro*). Berikut adalah beberapa kelebihan *canva* :

- a. Bisa diakses menggunakan web dan android.
- b. *Interface* sederhana tapi lengkap.
- c. Tersedia banyak template tinggal edit.
- d. Kaya fitur.
- e. Desain grafis bisa diunduh dan dibagikan dengan beragam format.
- f. Tidak memerlukan ruang penyimpanan.
- g. Terdapat fitur *save* otomatis .
- h. Dapat menghasilkan uang.
- i. Bisa menghapus *background* video dengan sekali klik.

Aplikasi *Canva* memiliki banyak manfaat, termasuk beragam desain menarik. Selain itu, *Canva* dapat membantu penggunaannya menjadi lebih kreatif, terutama berguna bagi para pendidik yang ingin membuat materi pembelajaran menarik. Selain itu, pengguna aplikasi *Canva* juga dapat merencanakan berbagai jenis rekaman dan kegiatan bagi guru untuk menggambarkan materi pendidikan yang kreatif. Para guru bisa memanfaatkan aplikasi *Canva* ini, namun siswa juga bisa menumbuhkan imajinasinya dalam menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran. (Pratama et al., 2023).

Canva juga memiliki beberapa kelebihan lain diantaranya adalah media *Canva* juga dapat bekerja sama dengan siswa dalam mengolah dan memahami topik konseptual karena *Canva* menampilkan berbagai aktivitas, suara, gambar, video, desain, teks serta komponen menarik lainnya sesuai kebutuhan presentasi yang ideal sehingga dapat membuat siswa berkonsentrasi. ke ilustrasi karena penampilannya. yang menarik. Pengguna *Canva* dapat menggunakan halaman kosong untuk merancang pengalaman belajar yang mereka bayangkan. Selain kita dapat membuat rencana tanpa persiapan apa pun, bagi pemula yang baru mengenal perencanaan, *Canva* memberikan berbagai jenis rencana yang sudah selesai tanpa memulai dari halaman yang jelas. Perangkat yang dapat diakses dapat bekerja dengan rencana dan proses pergerakan. Penggunaan langsung *Canva* di browser web tanpa perlu menginstal aplikasi merupakan keuntungan lainnya.

Kelebihan lain yang dimiliki adalah sebagai berikut :

- a. Membuat seseorang lebih mudah melakukan perencanaan yang dibutuhkan, seperti pembuatan banner, autentikasi, infografis, *layout* video, pengenalan, dll yang ada di aplikasi *Canva*.
- b. Mempunyai berbagai format yang mudah diakses dan menarik, memudahkan seseorang untuk membuat rencana tertentu, cukup mengubah keinginannya dan memilih kreasi, variasi, gambar, ukuran, dan lain-lain yang diberikan.
- c. Caranya sederhana, aplikasi ini mudah didapat semua kalangan karena cenderung bisa didapatkan melalui Android atau iPhone, mengunduh aplikasi ini jika Anda menggunakan perangkat dan jika kita menggunakan komputer, caranya adalah dengan membuka web *Canva* atau *google* dan masuk ke aplikasi *Canva* tanpa mendownloadnya.. (Monoarfa & Haling, 2021).

Selain kelebihan, *canva* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- a. Harus diakses secara *online* / tidak bisa digunakan ketika *offline*
- b. Akun premium diperlukan untuk mengakses beberapa fitur baru.
- c. Sangat bergantung pada sinyal yang stabil
- d. Membutuhkan waktu yang lama untuk mengunduh desain video
- e. Tidak tersedia fitur untuk membuat suatu presentasi
- f. Ketika diunduh beberapa kode warna menjadi buram

Berdasarkan beberapa kelebihan diatas, bisa disimpulkan penggunaan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran sudah tepat dan inovatif, karena aplikasi *Canva* adalah platform unik, menarik, dan mutakhir yang bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efisien sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Kemudian untuk mengatasi kelemahan yang ada yaitu sebaiknya kita memastikan semua jaringan internet yang kita miliki stabil dan kita harus lebih kreatif dalam melakukan desain pada aplikasi ini sehingga tidak perlu bergantung dengan akun premium. Pemilihan warna juga harus diperhatikan sehingga ketika selesai membuat sebuah media pada aplikasi ini, *outputnya* sesuai dengan apa yang diharapkan dan yang terpenting adalah dapat dibaca dan dipahami dengan baik oleh siswa.

6. Materi Satuan Panjang, Satuan Berat, dan Satuan Waktu SD

Matematika ialah bidang sains yang mengglobal. Matematika hidup dalam domain yang tidak terbatas. Tidak ada negara yang menolak kehadirannya dan tidak ada agama yang melarang berkonsentrasi pada hal tersebut. Aritmatika lebih memilih tidak bersifat politis dan tidak memiliki keinginan untuk dipolitisasi. Kehadirannya di dunia ini sangat diperlukan manusia dalam memenuhi kebutuhan, karena tidak ada gerakan atau perilaku yang bebas dari matematika. Matematika tidak pernah bergantung pada ilmu-ilmu lain dalam perkembangannya, maka matematika disebut berdaulat. Meskipun demikian, matematika pada umumnya menawarkan bantuan kepada berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk mengembangkan dirinya

sendiri, baik dalam konstruksi spekulatifnya dan khususnya dalam penerapannya (Kamarullah, 2017).

a. Satuan Panjang

Alat yang digunakan untuk mengukur panjang dan pendek suatu benda adalah alat pengukur panjang, misalnya panjang sepotong kayu. Alat penduga panjang dibedakan menjadi satuan panjang nonstandar dan satuan panjang standar. Satuan panjang tak baku adalah satuan panjang yang tidak ada estimasi positif atau mengejutkan karena tidak tetap. Bagaimanapun, satuan panjang ini mempunyai patokan paling sederhana jika kita tidak sedang membawa atau memegang alat ukur, lebih spesifiknya kita bisa melibatkan bagian tubuh kita sebagai alat ukur. Satuan penduga panjang yang tidak baku, misalnya : langkah (sambil berjalan teratur), kaki (menyingkap panjang kaki seseorang), dan jejak (mengacu pada bagian bawah kaki seseorang).

Satuan panjang standar merupakan instrumen estimasi yang memberikan insentif untuk semua estimasi panjang yang sama karena telah diselesaikan secara universal. Misalnya, jika kita mengukur meja kelas dengan meteran dan hasilnya adalah 150 cm, dan rekan lain memperkirakan meja serupa dengan meteran, maka hasilnya akan setara dengan 150 cm. Memperkirakan panjang dengan instrumen perkiraan standar akan menghasilkan satuan yang disepakati secara global, seperti cm, km, mm, dll. Penggaris adalah alat untuk mengukur atau menggambar garis lurus; meteran adalah alat ukur panjang yang skalanya lebih banyak dari pada penggaris; dan

vernier caliper adalah alat ukur panjang yang mempunyai ketelitian sampai dengan 0,01 cm. Ini semua adalah contoh alat ukur panjang standar. Dibandingkan dengan meteran dan penggaris, jangka sorong lebih presisi. (Retno Safitri Dwi Sunarsih, 2022).



Gambar 2.1 Tangga Satuan Panjang

Contoh : 1 km lebih panjang dari 1 hm, 1 hm lebih panjang dari 1 dam, dan seterusnya. Dua aturan dalam menghitung satuan panjang, yaitu :

1. Jika turun 1 tangga dikali 10
2. Jika naik 1 tangga dibagi 10

Contoh :

$$2 \text{ km} = 20 \text{ hm}$$

$$1 \text{ hm} = 1000 \text{ cm}$$

$$1 \text{ dam} = 100 \text{ cm}$$

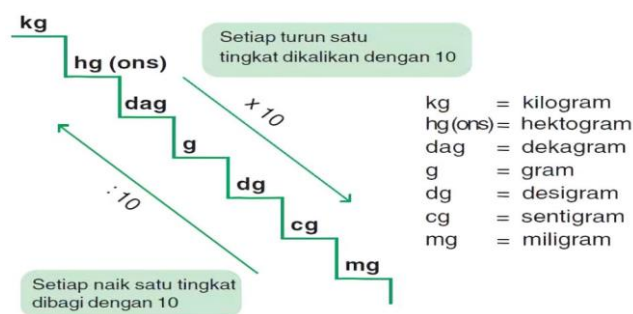
$$1 \text{ dm} = 100 \text{ mm}$$

$$2 \text{ cm} = 0.2 \text{ dm}$$

$$2 \text{ mm} = 0.02 \text{ dm}$$

b. Satuan berat

Satuan ini merupakan norma atau taksiran penting yang digunakan untuk menyatakan berat suatu barang, misalnya produk alam tersebut memiliki berat 1 kg. Satuan berat yang sering digunakan adalah ons, kuintal, ton, kilogram, gram, dan pon. Umumnya satuan berat digunakan saat berbelanja di pasar, membeli barang dagangan di toko perkakas, dan sebagainya. Saat kita pergi ke pasar atau toko bangunan untuk membeli sesuatu, terkadang kita menjumpai alat yang disebut timbangan yang digunakan untuk menentukan berat suatu barang. Ada berbagai jenis timbangan, ada yang terkomputerisasi dan ada yang manual, dan bentuknya unik. Berikut hubungan antar satuan berat (Retno Safitri Dwi Sunarsih, 2022).



Gambar 2.2 Hubungan Satuan Berat

Perhitungan satuan ini sangat mudah dikerjakan. siswa dapat mengerjakan secara mudah dan cepat dengan menggunakan tangga satuan berat dengan urutan seperti pada gambar. Dua aturan dalam menghitung satuan berat, yaitu :

1. Jika naik 1 tingkat maka dibagi 10
2. Jika turun 1 tingkat maka dikali 10

Misal :

$$1 \text{ kg} = \dots \text{ gr}$$

$$2 \text{ hg} = \dots \text{ gr}$$

$$2 \text{ hg} = 200 \text{ gr}$$

$$20 \text{ dag} = 200 \text{ gr}$$

$$2 \text{ kg} = 2.000 \text{ gr}$$

Selain jenis-jenis dalam tangga satuan berat diatas, adapun satuan berat lain yang sering digunakan adalah :

$$2 \text{ ton} = 20.000 \text{ hg}$$

$$2 \text{ ton} = 20 \text{ kwintal}$$

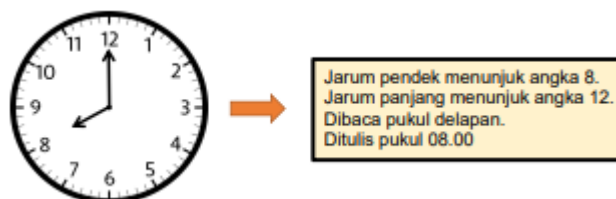
$$2 \text{ kwintal} = 200 \text{ kg}$$

$$2 \text{ kg} = 4 \text{ pon}$$

$$1 \text{ pon} = 500 \text{ gram}$$

c. Satuan waktu

Istilah detik, menit, dan jam sering digunakan pada kehidupan sehari-hari. Dalam ilustrasi matematika, istilah ini digunakan sebagai satuan perkiraan waktu. Artinya setiap istilah mengacu pada waktu tertentu. Alat penduga untuk memperkirakan waktu adalah jam. Jam sederhana memiliki tiga jarum jam. Jam ditampilkan dengan jarum pendek, menit dengan jarum panjang, dan detik dengan jarum lainnya. (Zaidah, 2023).



Gambar 2.3 Satuan Waktu

Dalam 1 hari ada 24 jam, akan tetapi angkanya yang terdapat pada jam analog hanya sampai 12. Satu jam setelah pukul 12 dapat ditulis pukul 01.00 siang atau pukul 13.00, demikian seterusnya. Penulisan pukul 13.00 hingga pukul 24.00 menggunakan tanda waktu 24 jam.



Gambar 2.4 Hubungan Satuan Jam dan Menit

1 Jam = 60 menit

Contoh :

$$3 \text{ jam} = 3 \times 60 = 180 \text{ menit}$$

$$120 \text{ menit} = 120 : 60 = 2 \text{ jam}$$

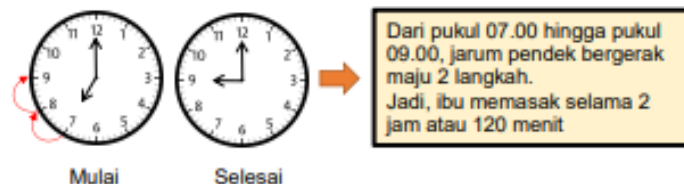
Lama suatu kegiatan juga dapat dinyatakan dalam jam dan menit.

Contoh :

Bibi memasak dari pukul 07.00 hingga pukul 09.00,

Berapa lama bibi memasak?

Penyelesaian :

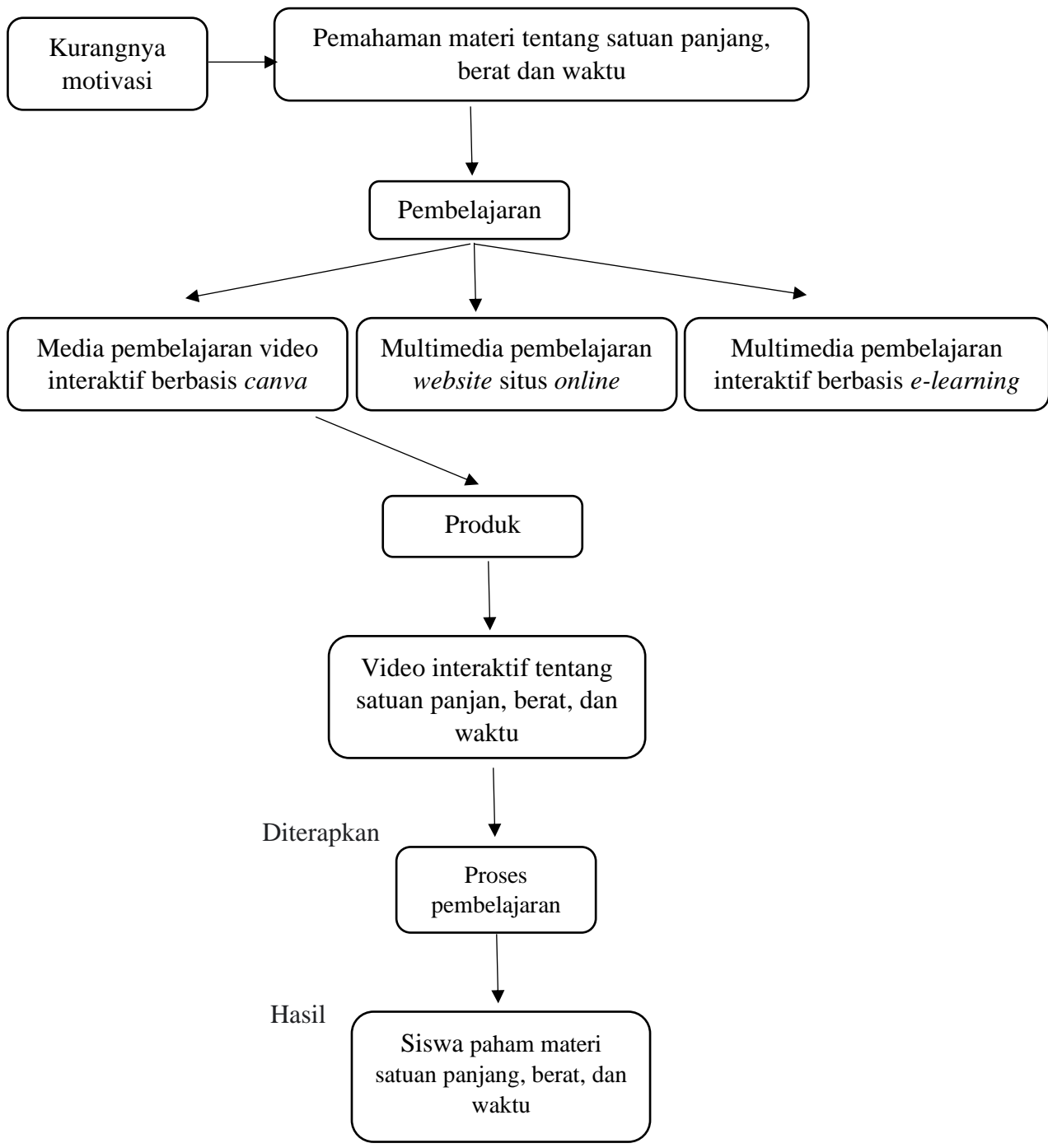


Gambar 2.5 Hubungan Satuan Jam dan Menit 2

B. Kerangka Pikir

Dalam ranah latihan, media pembelajaran mempunyai peranan yang cukup besar dalam mendidik dan mempelajari latihan. Selain membantu pembelajaran dan menambah pengalaman di kelas, kehadiran media pembelajaran dengan pengalengan juga menambah semangat siswa dalam mengikuti pengalaman pendidikan. Hal ini tentunya akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan dan dengan demikian akan meningkatkan nilai siswa menjadi lebih baik dari apa yang diharapkan secara umum. Oleh karena itu, seorang pendidik hendaknya memikirkan cara-cara membuat media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengajar dan menumbuhkan wawasan serta dapat menumbuhkan hasil belajar siswa.

Adanya media pembelajaran, suatu pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi yang akan disampaikan menjadi lebih optimal untuk dikomunikasikan terhadap siswa. Komunikasi tersebut dapat dilakukan secara lisan, tulisan, gambar ataupun bentuk tiga dimensi melalui media pembelajaran. Akan tetapi kenyataan di lapangan masih sangat minim pemanfaatan media pembelajaran. Maka kemajuan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pengajaran dan menambah pengalaman. Salah satu media pembelajaran yang akan dibuat untuk membantu proses belajar mengajar di kelas adalah media pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Canva*. Aplikasi *canva* dipilih oleh penulis karena mempunyai fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi di kelas. Berikut merupakan kerangka pikir pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*:



Gambar 2.6 Kerangka Pikir Pengembangan Media Berbasis *Canva*

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian disusun berdasarkan pemahaman terhadap siklus, khususnya mengenai media esensial dan usulan atau hipotesis yang dihubungkan dengan kasus atau keanehan yang menjadi objek pengujian. (Yam & Taufik, 2021). Menurut kajian dari masalah yang ada, penulis dapat merumuskan hipotesis yaitu siswa kelas 2 SD masih mempunyai kesulitan dalam proses pembelajaran matematika tentang materi satuan panjang, berat, dan waktu dan terdapat pengaruh dalam penggunaan media video interaktif berbasis *canva* pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini merupakan cara paling umum dalam membuat media pembelajaran video intuitif dalam tampilan aplikasi *Canva* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pengalaman edukasi pada materi. satuan panjang, berat, dan waktu.