

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Teori Pengembangan

###### a. Definisi pengembangan

Penelitian RnD, atau penelitian pengembangan, merupakan penelitian yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan pendidikan dan pembelajaran berfokus pada desain, termasuk model desain dan bahan ajar, produk media, dan juga proses.<sup>13</sup> Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.<sup>14</sup> Proses *Define, Design, Develop, dan Disseminate* dari model 4D digunakan dalam pengembangan. Tahapan-tahapan ini akan dijelaskan sebagai berikut:<sup>15</sup>

###### 1) Tahap pendefinisian (*Define*)

Dengan memeriksa tujuan dan batasan dari konten yang dirancang, langkah ini bertujuan untuk menentukan materi pada video pembelajaran.

###### 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari fase ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Setyosari, P. (2013). "*Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group"

<sup>14</sup> Endang Mulyatiningsih. "(2008. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya), hal. 154."

<sup>15</sup> Kristanti, D Julia, (2017) "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Maju* 4, no. 1."

### 3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk mengembangkan video animasi pembelajaran yang telah disesuaikan berdasarkan saran dari para ahli.

### 4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan.

## **b. Metode pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat sebuah produk dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan, dan juga menguji keefektifan produk tersebut.<sup>16</sup> Tiga bagian utama dari teknik penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.<sup>17</sup>

Metodologi penelitian dan pengembangan, atau RnD, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan memproduksi produk baru, menilai keefektifan produk yang ada, dan menciptakan ide produk baru. Pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan mudah ketika produk baru diuji coba dan digunakan dalam pekerjaan, dan kuantitas serta kualitas hasilnya meningkat.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Sugiyono. (2015). "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta"

<sup>17</sup> Tim Puslitjaknov. (2008). "*Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas."

<sup>18</sup> Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjarnahor, (2021) "Metode Penelitian Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan dan Konseling, *Quanta* 5, no. 3."

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

#### 1) Pengertian media

Kata media dalam bahasa Latin, yang berarti perantara, secara harfiah berarti pembawa pesan atau perantara. Agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan, materi pembelajaran dikomunikasikan melalui penggunaan media. Media juga sebagai alat penyampaian informasi dengan menggunakan alat media seperti spidol, buku teks dan bahan bacaan, papan. Termasuk guru dan lingkungan juga merupakan media pelaksana penyampaian informasi.<sup>19</sup>

#### 2) Pengertian pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya untuk mengajarkan sesuatu kepada siswa, dan rancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut sehingga muncul perilaku belajar. Terdapat peluang yang cukup besar untuk memudahkan pembelajaran ketika segala sesuatunya terorganisir dengan baik, tujuan dan isi pembelajaran jelas, dan strategi pembelajaran terbaik digunakan.<sup>20</sup>

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu, berdasarkan interaksi yang terjadi dalam lingkungan pendidikan. Guru memegang peranan penting dalam proses

---

<sup>19</sup> Aisyah Fadilah dkk., (2023) "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2."

<sup>20</sup> Nasution, WN. (2017). "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur, *Ittihad*. Volume 1 Nomor 2"

pembelajaran, sehingga perlu meningkatkan kemampuan profesional dan perannya dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

### 3) Pengertian media pembelajaran

Sekarang kita akan memahami definisi media pembelajaran setelah mempelajari definisi media dan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang difungsikan sebagai penyampai pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.<sup>22</sup> Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media, yang oleh Fleming sering disebut sebagai mediator, membantu dua pihak mencapai kesepakatan selain mengkomunikasikan atau menyebarkan informasi. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pengajaran dan pembelajaran untuk memenuhi tujuan pendidikan dan pembelajaran. Informasi akan lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang memungkinkan guru dapat menjelaskan isi pembelajaran secara sistematis dengan memberikan pedoman pencapaian tujuan pembelajaran, dan dapat menyajikan konten yang menarik untuk meningkatkan kualitas

---

<sup>21</sup> Junaedi, I. (2019). “*Learning Process Effectively* atau Proses Pembelajaran Yang Efektif, *Jisamar*. Vol 3”

<sup>22</sup> Anastia, N. (2021). “Pengembangan Video Animasi Berbasis Adobe Flash Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 1 Kampar Kiri Tengah. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.”

pembelajaran. Kedua, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa, memberikan lingkungan yang nyaman untuk siswa berpikir dan menganalisis materi yang telah disampaikan guru, serta memfasilitasi pemahaman yang mudah terhadap materi pelajaran.

#### **b. Fungsi media pembelajaran**

Fungsi secara umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan proses belajar siswa;
- 2) Memberikan pengalaman yang lebih otentik;
- 3) Menarik perhatian siswa;
- 4) Semua indera dapat terstimulasi; dan
- 5) Mampu membangkitkan dunia teori dengan realita.

Media berfungsi sebagai wahana penyebarluasan informasi dan pesan pembelajaran selain berfungsi sebagai alat bantu instruksional bagi guru dalam kegiatan pendidikan. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kualitas, manfaat, dan kekurangannya masing-masing. Sehingga penggunaan media pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang.<sup>23</sup>

Media pembelajaran tidak hanya sekedar pelengkap proses pembelajaran, namun juga merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai tujuan, termasuk motivasi, komunikasi, kebermaknaan, keseimbangan persepsi, dan individualitas. Dampak positif dari media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat dijelaskan oleh kelima ciri

---

<sup>23</sup> Ali Muhson, (2010) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2, <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>."

tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dan kreativitas mereka di samping pertumbuhan kognitif mereka.<sup>24</sup>

Dari beberapa sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan memberikan bukti bahwa semua materi dikomunikasikan secara utuh dan siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah dan menyeluruh.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran diantaranya:<sup>25</sup>

- 1) Membantu pembelajaran guru-siswa karena tidak semua hal dapat diajarkan secara lisan dan siswa membutuhkan alat bantu untuk memahaminya.
- 2) Memotivasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran, Rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat serta interaksi antara peserta didik, pendidik dengan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif, Membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu, tenaga dan indera. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, media pembelajaran dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran.

Sedangkan menurut Isran Rasyid manfaat media dalam pembelajaran antara lain:<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Rizqi Ilyasa Aghni. (2018). "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>."

<sup>25</sup> Ani Nurani Andrasari, "Yuyun Dwi Haryanti, and Ari Yanto, (2022) Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*."

<sup>26</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, (2018) "Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>."

- 1) Penyampaian materi pembelajaran yang konsisten
- 2) Proses pembelajaran yang lebih menarik
- 3) Memanfaatkan waktu dan energi secara efektif
- 4) Meningkatkan standar hasil belajar siswa
- 5) Pembelajaran dapat terjadi di mana saja, kapan saja, berkat adanya media.
- 6) Tumbuhnya sikap positif siswa mengenai materi pelajaran dan proses pembelajaran.
- 7) Mengubah peran guru menjadi ke arah lebih positif dan produktif.

Proses belajar mengajar siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan sumber belajar yang tepat. Guru dapat menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat komunikasi bagi penyampai dan penerima. Ketika memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa aspek seperti tujuan penggunaan media, target audiens (untuk siapa), manfaat dan kekurangan media, pertimbangan waktu yang tepat, biaya yang tersedia, dan aksesibilitas media.

Media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru tidak boleh asal memilih dalam menentukan media pembelajaran.<sup>27</sup> Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, manfaat proses belajar mengajar akan semakin terasa. Pemanfaatan media berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih produktif, timbulnya umpan balik

---

<sup>27</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., (2023) “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education* 5, no. 2: 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.”

dalam belajar mengajar, dan hasil yang optimal. Media pembelajaran yang awalnya hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar, kini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik melalui penggunaan media dan dapat membantu siswa mengembangkan hasrat terhadap ilmu pengetahuan dan keinginan untuk belajar dari sumber-sumber ilmu pengetahuan. Penggunaan media yang efektif dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar, membentuk kepribadian yang baik, dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari.<sup>28</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pendidikan, karena guru dapat memanfaatkan media untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi ataupun materi kepada murid melalui media pembelajaran yang telah disiapkan. Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana yang menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran.

### **3. Video Pembelajaran**

#### **a. Pengertian video pembelajaran**

Video adalah media audiovisual yang menunjukkan objek bergerak pada saat yang bersamaan. Video dapat memberikan informasi, memperjelas proses, menjelaskan konsep yang sulit, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Yolanda Febrita and Maria Ulfah, (2019) "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Prosiding DPNPM Unindra*."

<sup>29</sup> "Rizki Alamsyah, Anselmus J E Toenlio, and Arafah Husna, (2018) Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang," *JKTP* 1: 3.



Salah satu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan gerakan objek dengan suara yang natural atau serasi adalah video. Video dapat menampilkan visual dan audio yang jelas, menjadikannya media yang menarik secara visual. Video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, memperjelas proses, menjelaskan konsep yang sulit, mengajarkan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu, dan mempengaruhi sikap.<sup>30</sup> Dengan kemampuan untuk memberikan pengalaman yang baru kepada siswa dan kemampuan untuk diintegrasikan dengan animasi dan kecepatan untuk menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu, program video dapat digunakan dalam program pembelajaran. Cara yang paling efektif untuk menyampaikan informasi yang harus divisualisasikan, seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, atau suasana tempat tertentu, adalah melalui media video.

Konten video pembelajaran termasuk dalam kategori media *audio visual aids* (AVA), yang didefinisikan sebagai media yang memiliki aspek visual yang dapat dilihat dan didengar. Media video pembelajaran termasuk juga ke dalam media *video cassette recorder* (VCR), atau media audio visual bergerak yang direkam dalam kaset video dan ditayangkan di pesawat televisi.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Kustandi, Sutjipto. (2013). "*Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor : Ghalia Indonesia."

<sup>31</sup> Idris.(2015). "Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 1, No. 2"

## **b. Tujuan video pembelajaran**

Menggunakan media video memiliki tiga jenis tujuan pembelajaran: emosional, psikomotorik, dan kognitif.<sup>32</sup>

- 1) Tujuan kognitif menyangkut kemampuan mengenal kembali dan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi, dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis. Video dapat digunakan untuk mendemonstrasikan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, terutama dalam hal interaksi antar manusia.
- 2) Tujuan afektif menggunakan efek dan teknik video yang dapat menjadi media sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- 3) Tujuan psikomotorik dari video adalah siswa mendapat umpan balik visual secara langsung mengenai keterampilan mereka sehingga mereka dapat mempraktikkan keterampilan yang berhubungan dengan pembelajaran.

## **c. Manfaat video pembelajaran**

Media video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dari waktu ke waktu, memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan menyajikan studi kasus tentang kejadian nyata untuk memicu diskusi di kelas. Siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk memperhatikan pelajaran ketika mereka menggunakan media video dalam pembelajaran.

---

<sup>32</sup> Yusiana Safitri, (2016) "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Cara Membuat Puff Pastry Dough Untuk Mahasiswa Gelombang I Program Studi Pastry dan Bakery di Surabaya Hotel School, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 7: 2."

Baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki manfaat karena dapat berfungsi sebagai arsip untuk bahan ajar, yang bermanfaat bagi pengajar. Selain itu, video pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jarak jauh. Siswa akan merasa sangat mudah untuk mengakses materi berformat video melalui berbagai aplikasi, seperti WA, Line, dll. Video pembelajaran dapat diupload di berbagai platform seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan situs web lainnya. Guru-guru lain juga akan terbantu ketika mencari bahan referensi untuk pengajarannya. Manfaat video pembelajaran bagi murid juga sangat banyak. Kemampuan siswa untuk menonton ulang film pembelajaran yang dibuat oleh guru merupakan salah satu manfaatnya. Video pembelajaran yang dibuat ataupun dikembangkan oleh guru dapat dipangkas atau dikompresi sedemikian rupa untuk menghemat penggunaan kuota sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>33</sup>

Dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan media video untuk membuat siswa agar tidak jenuh, membuat mata pelajaran mudah dipahami, dan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut ini adalah tahapan-tahapan untuk memanfaatkan video sebagai alat bantu pembelajaran:<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Hesty Maulida Eka Putry dkk., (2020) "Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0, *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (June 28, 2020): 1–24, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>."

<sup>34</sup> Hesty Maulida Eka Putry dkk., (2020) "Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0, *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (June 28, 2020): 1–24, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>."

- 1) Persiapan baik guru maupun siswa, persiapan guru: menyiapkan video sesuai tujuan dan materi pembelajaran, persiapan siswa: mengelola kelas dengan menugaskan siswa sesuai instruksi,
- 2) Penyajian, Video diharapkan dapat dipahami oleh siswa sebagai sarana untuk menunjang informasi yang telah disajikan.
- 3) Evaluasi, tanya-jawab dari materi yang telah disampaikan sebagai penilaian akhir keefektifitasan penggunaan media video dalam pembelajaran.

#### 4. Canva

##### a. Pengertian Canva

Canva adalah alat desain online yang memungkinkan untuk membuat dan memodifikasi berbagai macam desain grafis, termasuk seperti *poster*, *flyer*, *infografik*, *banner*, *card invitation*, *presentation*, *facebook*, *cover*, dan banyak lagi. Selain itu, ada editing untuk gambar, filter foto, bingkai foto, *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon* dan desain *grids*.<sup>35</sup>

Sebuah program yang disebut Canva memungkinkan pengguna membuat desain visual. Seseorang dapat meningkatkan kreativitas saat membuat materi visual, termasuk presentasi dan poster, dengan memanfaatkan perangkat lunak Canva. Aplikasi Canva memberi pengguna akses ke berbagai macam gambar untuk presentasi konten selain tata letak, jenis huruf, dan grafik yang telah dibuat sebelumnya yang mendorong kreatifitas desain.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Supradaka. (2022). "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-TeknologiI*. Vol 6 No 1"

<sup>36</sup> Salsa Billa Zulmi Zettira dkk, (2022) "Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah, *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 2, no. 2: 99–105, <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>."

Karena pendekatan desain visualnya yang kreatif, Canva telah muncul sebagai sumber daya penting untuk menciptakan keterampilan belajar di abad ke-21. Canva merupakan pintu gerbang menuju kreativitas yang memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep di kelas menggunakan pendekatan visual. Hal ini dilakukan dengan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu dari berbagai aplikasi yang tersedia untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Untuk membuat kegiatan belajar di kelas menjadi lebih sederhana, menyenangkan, dan lebih komunikatif, elemen-elemen yang sekarang dapat diakses dan dapat dikembangkan secara kreatif.<sup>37</sup>

#### **b. Kelebihan Canva**

Aplikasi Canva memiliki manfaat berikut ini yang menjadikannya alat yang berguna sebagai media pembelajaran:<sup>38</sup>

- 1) Berisi berbagai macam template desain grafis yang menarik.
- 2) Dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. serta memiliki banyak sekali fitur yang terdapat pada program Canva, termasuk adanya fitur drag and drop.
- 3) Dengan menggunakan Canva, pengembangan media pembelajaran dapat menghemat waktu.
- 4) Materi yang telah dipresentasikan oleh guru dapat dipelajari kembali oleh siswa.

---

<sup>37</sup> Siti Musannadah and Siti Nur Jannah, (2022) “Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 SHEs: Conference Series 5 (6) (2022) 72-80, *SHEs: Conference Series.*”

<sup>38</sup> Raaihani, R. (2021). “Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Skripsi.* FKIP UNPAS.”

- 5) Membuat media pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, baik di laptop maupun smartphone.

Canva adalah alat desain visual online yang populer dan efektif untuk mengembangkan media pembelajaran. Kesederhanaan dalam penggunaan Canva dapat menjadi nilai tambah. Pengguna dapat dengan cepat mengakses alat desain dan elemen visual tanpa keahlian desain grafis karena UI yang sederhana. Hal ini memungkinkan guru dan siswa untuk fokus pada pembelajaran tanpa terkendala masalah teknis.<sup>39</sup>

Berbagai manfaat dan kegunaan praktis Canva menjadikannya sebagai alternatif dan solusi bagi para guru untuk digunakan pada saat pembelajaran. Konten pembelajaran dapat diproduksi menggunakan Canva, termasuk presentasi dan video interaktif.<sup>40</sup>

### c. Kekurangan Canva

Meskipun canva memiliki banyak kelebihan akan tetapi canva juga memiliki kekurangan sebagai berikut:<sup>41</sup>

- 1) Koneksi internet yang andal diperlukan agar program canva dapat berfungsi. Canva tidak dapat memproses atau menghasilkan desain tanpa koneksi internet di smartphone atau laptop.
- 2) Terdapat template yang dapat diakses hanya secara premium di program Canva. Namun, hal itu tidak menjadi masalah dalam hal ini, karena aplikasi Canva menawarkan banyak sekali templat menarik yang gratis

---

<sup>39</sup> Lailia Rahmawati dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Communnity Develop Journal*, no. 1 (2024)."

<sup>40</sup> Nasution, (2017) "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur." *Ittihad*. Vol 1

<sup>41</sup> Pelangi. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8 No 2"

untuk digunakan saat membuat media pembelajaran. Hanya saja beberapa pengguna yang ingin merancang atau mengembangkan media pembelajaran yang menarik, harus mengandalkan kemampuan kreatif mereka untuk mendesainnya.

#### **d. Manfaat Canva bagi guru dan siswa**

Manfaat canva bagi guru dan peserta didik yaitu canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada di aplikasi canva. Canva memiliki beberapa tema untuk power point, infografis, video pembelajaran, dan banyak lagi. Siswa juga dapat membuat video pembelajaran yang menarik dengan Canva. Sehingga Canva memiliki banyak manfaat, tidak hanya untuk guru melainkan juga siswa.<sup>42</sup>

Guru dapat menggunakan Canva untuk mendesain video pembelajaran yang menarik. Canva digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Pengguna dapat menggunakan templat pada Canva. Platform ini gratis untuk digunakan dan menawarkan langganan berbayar seperti CanvaPro dan Canva for Enterprise untuk fitur tambahan.<sup>43</sup>

Canva adalah aplikasi yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan digitalnya. Hal ini sejalan dengan pemanfaatan teknologi yang bijak di kalangan siswa sekolah dasar. Aplikasi Canva memungkinkan siswa

---

<sup>42</sup> Pelangi. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8 No 2"

<sup>43</sup> Wilda Syam Tonra dkk., (2023) "Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva, *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*."

menggunakan teknologi untuk merancang dan membuat media menarik dalam bentuk PowerPoint, poster, infografis, dan desain lainnya.<sup>44</sup>

## **5. Materi sistem pencernaan manusia**

### **a. Pengertian sistem pencernaan manusia**

Saluran pencernaan meliputi mulut, faring, kerongkongan, lambung, usus kecil dan besar, rektum, anus, gigi, lidah, kelenjar ludah, hati, empedu, dan pankreas.

Hasil akhir proses pencernaan adalah terbentuknya molekul-molekul atau partikel-partikel makanan yakni glukosa, asam lemak, dan asam amino yang siap diserap (absorpsi) oleh mukosa saluran pencernaan, makanan tersebut dibawa melalui sistem sirkulasi (transportasi) untuk diedarkan dan digunakan oleh sel-sel tubuh sebagai bahan untuk proses metabolisme (asimilasi) sebagai sumber tenaga (energi), zat pembangun (struktural), dan molekul-molekul fungsional (hormon, enzim) dan keperluan tubuh lainnya.

### **b. Nutrisi makanan**

Kesehatan seseorang dapat dipengaruhi oleh pola makannya. nutrisi yang tidak memadai serta jadwal makan yang tidak teratur dapat berdampak negatif terhadap kesehatan tersebut. Tubuh membutuhkan makanan untuk tumbuh, memperbaiki sel-sel yang rusak, dan berfungsi sebagai bahan bakar untuk menghasilkan panas dan energi.

#### **1) Karbohidrat.**

Pengertian karbohidrat dan fungsi bagi tubuh sebagai berikut.<sup>45</sup>

Karbohidrat merupakan senyawa yang terbentuk dari molekul karbon,

---

<sup>44</sup> “Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, and Engga Dallion, (2024) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar” 8, no. 2.

<sup>45</sup> M Anwari Irawan, (2007) “Nutrisi, Energi & Performa Olahraga,” *Polton Sports Science & Performance Lab Brief* 01: 04.



hidrogen dan oksigen. Karbohidrat sebagai salah satu jenis nutrisi, adalah untuk menyediakan energi bagi tubuh. Tubuh menggunakan energi dari proses oksidasi-pembakaran karbohidrat-untuk memberi daya pada berbagai proses, termasuk pernapasan, detak jantung, kontraksi otot, dan tugas-tugas fisik seperti bekerja atau berolahraga. Setiap gram karbohidrat yang dikonsumsi menghasilkan 4 kkal energi.

Proses pencernaan karbohidrat dalam tubuh terjadi secara mekanis dan kimiawi. Makanan yang dimakan seseorang setiap hari mempunyai tiga fungsi, yaitu menjadi sumber energi, pembangun dan pengatur tubuh, masing-masing fungsi tersebut ditopang oleh makanan yang mempunyai kandungan gizi yang sesuai, misalnya untuk mendapatkan energi, seseorang memerlukan makanan yang mengandung karbohidrat.<sup>46</sup>

## 2) Lemak

Fungsi dan sumber lemak adalah sebagai berikut:<sup>47</sup> Lemak terbuat dari karbon dan dapat ditemukan dalam sumber tanaman dan hewan. Hidrogen dan oksigen dan disimpan sebagai asam lemak dan gliserin. Daging dan produk susu, termasuk susu, mentega, keju, dan kuning telur, adalah contoh lemak hewani. Lemak berguna untuk menghasilkan panas energi, lemak disimpan di dalam tubuh sebagai jaringan adiposa, yang merupakan penyimpan persediaan energi utama tubuh dan dapat digunakan untuk menghasilkan energi. Makanan orang dewasa pada

---

<sup>46</sup> Herman Hatta et al., *Dasar-Dasar Ilmu Gizi* (Bandung: Widina Media Utama, 2023).”

<sup>47</sup> Pearce, Evelyn C. “(2010). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Paramedis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama”

umumnya mengandung 100 gram lemak, dan setiap gram lemak menghasilkan 9,3 kalori.

### 3) Protein

Pengertian dan fungsi protein adalah sebagai berikut:<sup>48</sup> Makanan yang dikonsumsi oleh manusia sebaiknya mengandung protein karena protein diperlukan untuk perbaikan jaringan yang rusak, produksi energi, dan makromolekul serbaguna dalam sistem kehidupan yang sangat penting untuk semua proses biologis seperti sebagai katalis, transportasi, berbagai molekul lain seperti oksigen, sebagai kekebalan tubuh, dan menghantarkan impuls saraf.

### 4) Mineral

Mineral dapat didefinisikan sebagai berikut:<sup>49</sup> Mineral adalah padatan yang terbentuk secara alami yang terdiri dari senyawa kimia nonorganik yang seragam dengan struktur teratur (sistem kristal). Istilah mineral termasuk tidak hanya bahan komposisi kimia tetapi juga struktur mineral. Mineral termasuk dalam komposisi unsur murni dan garam sederhana sampai silikat yang sangat kompleks dengan ribuan bentuk yang diketahui (senyawaan organik biasanya tidak termasuk).

### 5) Air

Air dapat didefinisikan sebagai berikut:<sup>50</sup> Karena air adalah komponen utama dari tubuh manusia, maka air adalah zat yang sangat penting. Manusia yang terdiri dari ribuan sel membutuhkan air

---

<sup>48</sup> “Bakhtra, D. D. A., Rusdi, R., & Mardiah, A. (2017). Penetapan kadar protein dalam telur unggas melalui analisis nitrogen menggunakan metode kjeldahl. *Jurnal Farmasi Higea*, 8(2), 143-150.”

<sup>49</sup> “Pearce, Evelyn C. (2013). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Paramedis*. Keempat Pu. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama”

<sup>50</sup> Pearce, Evelyn C. (2010) . “*Anatomi dan Fisiologi Untuk Paramedis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama”

mengingat zat tersebut adalah komponen utama pembentuknya. Dibandingkan dengan sel lemak, yang hanya mengandung kurang dari 10% cairan, sel darah harus memiliki setidaknya 80% cairan. Selain sebagai komponen utama sel, zat cair digunakan oleh berbagai organ, termasuk perut, organ tubuh, otak, ginjal, dan jantung, dalam berbagai aktivitas metabolisme.

**c. Struktur dan fungsi sistem pencernaan manusia**

Organ pencernaan utama meliputi mulut, kerongkongan, lambung, usus kecil dan besar, rektum, dan anus. Organ pencernaan lainnya termasuk pankreas dan hati. Masing-masing organ ini menghasilkan enzim yang mengurai molekul makanan yang kompleks menjadi lebih sederhana yang dapat digunakan oleh setiap sel dalam tubuh.

Tugas utama sistem pencernaan adalah menyiapkan nutrisi untuk diserap dengan memasok tubuh dengan makanan, air, dan elektrolit dari nutrisi yang dicerna. Makanan dipecah secara kimiawi dan mekanis selama proses pencernaan, yang melibatkan langkah-langkah berikut:<sup>51</sup>

1) Ingesti

Ingesti adalah masuknya makanan ke dalam mulut.

2) Pemotongan dan Penggilingan Makanan dihaluskan secara mekanik oleh gigi dan dicampur dengan saliva sebelum ditelan.

3) Peristaltik

Saat makanan dicerna, makanan bergerak melalui sistem pencernaan melalui gelombang kontraksi otot polos involunter yang menggerakkan makanan tertelan melalui saluran pencernaan.

---

<sup>51</sup> Sloane, Ethel. (2004). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Pemula*. Jakarta: Penerbit: Kedokteran EGC”

4) Digesti

Digesti adalah hidrolisis kimia dari molekul besar menjadi molekul kecil sehingga absorpsi dapat berlangsung.

5) Absorpsi

Absorpsi adalah pemindahan makanan yang telah dicerna dari lumen saluran pencernaan ke dalam darah dan sirkulasi limfatik, di mana makanan tersebut dapat digunakan oleh sel-sel tubuh.

6) Egesti

Egesti adalah proses eliminasi zat-zat sisa yang tidak tercerna, juga bakteri dalam bentuk feses dalam saluran pencernaan.

**d. Kelainan pada sistem pencernaan manusia**

Beberapa kelainan pada sistem pencernaan manusia diantaranya:<sup>52</sup>

1) Gastritis

Gastritis adalah peradangan lambung yang disebabkan oleh zat perangsang seperti keracunan makanan dan pesta minuman keras.

2) Dispepsia

Gangguan pencernaan yang sering sukar sembuh, disebabkan ketidakpatuhan diet dan waktu makan tidak teratur.

3) Enteritis

Peradangan pada usus besar dan halus seperti keracunan bakterial dalam makanan.

---

<sup>52</sup> Pearce, E. C. (2016). “*Anatomi dan fisiologi untuk paramedis*. PT Gramedia Pustaka Utama”

4) Kolitis

Peradangan pada kolon, Kolitis Ulseratif dikenal dari tanda-tanda ulkus dan pelebaran kolon, dengan keluarnya yang cair dan berbabau, berisi darah dan lendir.

5) Diare

Diare adalah gejala buang air besar dalam bentuk cair dan terus-menerus disebabkan bakteri Ecoli yang berlebih.

6) Tifus

Penyakit di usus halus yang disebabkan oleh bakteri Salmonella typhosa.

7) Sembelit/konstipasi

Suatu keadaan susah buang air besar akibat kurang mengkonsumsi serat atau selulosa.

## B. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

