

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI STRUKTUR LAPISAN BUMI DI SMA KOPERASI KOTA PONTIANAK

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, dan secara harfiah berarti perantara. Dalam hal ini, media berfungsi sebagai penghubung antara sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*receiver*). Secara umum, media dapat diartikan sebagai sarana penyampai informasi dari pihak pengirim kepada penerima. Informasi yang disampaikan bisa bermacam-macam, mulai dari yang bersifat edukatif, politik, teknologi, hingga berita. Jenis media yang digunakan pun bervariasi, tergantung pada bentuk dan isi informasi yang akan disampaikan, baik melalui sarana fisik maupun digital.

Secara lebih spesifik, media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai alat bantu seperti media grafis, fotografi, maupun elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) dalam Arsyad (2020:3), media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara itu, menurut Gandama (2019), media mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, ketertarikan, serta perhatian peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, memiliki tujuan, dan berlangsung secara terkontrol. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran sendiri merupakan bentuk komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan materi ajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran tidak akan efektif tanpa adanya media sebagai sarana penyampaian pesan (Sanaky, 2015: 3).

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik yang bersifat cetak maupun audio-visual, beserta perangkat pendukungnya. Menurut Nurfadillah (2021:13), media pembelajaran merupakan alat bantu yang berperan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menunjang dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Kustandi & Darmawan, 2022). Menurut Sadiman dan kawan-kawan (2014), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung melalui penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Sejalan dengan itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2020:4) menyatakan bahwa media pembelajaran secara tidak langsung mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, tape recorder, CD, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, hingga komputer.

Arsyad (2020:10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Nasaruddin (2018), media mencakup berbagai benda yang ada di lingkungan siswa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu mendorong perhatian, minat, dan pemikiran siswa yang pada akhirnya mendukung terjadinya proses pembelajaran. Senada dengan itu, Setiyorini dan kolega (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mempermudah komunikasi antara guru dan siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran geografi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang pikiran, meningkatkan motivasi, perhatian, serta kemampuan siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi struktur lapisan bumi.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak dimensi dan ciri-ciri, sebagaimana dijelaskan oleh berbagai pakar pendidikan, yaitu seperti yang disampaikan oleh Dale (1969) yang mengemukakan bahwa keberhasilan suatu media pembelajaran ditentukan oleh kemampuannya dalam membawa siswa mendekati pengalaman nyata. Media yang bersifat konkret, seperti audio-visual atau simulasi, dinilai lebih efektif dibandingkan media verbal semata, karena mampu

mengaktifkan lebih banyak indera dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Sementara itu hal serupa juga disampaikan oleh Mayer (2001) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengombinasikan elemen visual dan verbal dapat meningkatkan daya ingat serta kemampuan siswa dalam menerapkan informasi yang dipelajari. Ia juga menekankan bahwa melibatkan berbagai indera dalam proses belajar akan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu terdapat ciri-ciri dari media pembelajaran menurut Jonassen (1996) yang menegaskan bahwa media pembelajaran idealnya berfungsi sebagai *mindtools*, yakni alat bantu yang memungkinkan siswa membentuk pemahaman mereka sendiri melalui keterlibatan aktif. Ia juga menyampaikan bahwa media perlu memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan, serta merefleksikan pengalaman belajar yang mereka alami.

Hal ini juga sependapat dengan Lave dan Wenger (1991), yaitu pembelajaran akan lebih optimal jika berlangsung dalam lingkungan sosial yang nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menghadirkan situasi belajar yang autentik dan mencerminkan aktivitas kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Adapula yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu memberikan petunjuk dalam proses pembelajaran, hal ini disampaikan oleh Gibson (1979) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu memberikan petunjuk atau isyarat lingkungan yang jelas, sehingga dapat diterima dan diproses secara alami oleh indera siswa.

Adapula yang menyatakan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Heinich et al. (2002) yang menegaskan bahwa media bukan sekadar

alat bantu dalam proses belajar, melainkan merupakan komponen penting yang menyatu dengan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih efektif.

Selain itu terdapat ciri-ciri dari media pembelajaran menurut Bandura (1977) yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi melalui pengamatan dan peniruan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menampilkan sosok atau perilaku teladan dapat berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai dan keterampilan. Ia juga menekankan bahwa siswa tidak hanya belajar dari pengalaman langsung, tetapi juga dari media yang menyajikan gambaran atau representasi sosial. Adapun menurut Santyasa (2007) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang terlalu rumit justru dapat mengganggu jalannya proses belajar. Oleh sebab itu, media sebaiknya dirancang agar sederhana dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Media yang praktis akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien serta memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam memahami isi pembelajaran.

Berdasarkan landasan teori dari para ahli mengenai ciri-ciri media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsinya bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penghubung antara guru, siswa, dan materi yang dipelajari. Media yang efektif perlu memiliki sejumlah karakteristik, seperti mampu menghadirkan pengalaman nyata, mengintegrasikan unsur visual dan verbal, mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif, serta menciptakan situasi belajar yang autentik dan relevan.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, di antaranya adalah untuk memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbal (hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan); mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera; serta

penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat membantu mengatasi sikap pasif pada peserta didik (Sadiman, 2011:17). Adapun teori-teori dari para ahli yang juga mengemukakan tujuan dari media pembelajaran yaitu Gerlach dan Ely (1971) yang menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga konsep yang diajarkan dapat dipahami dan dikuasai dengan lebih baik.

Sementara itu hal serupa juga disampaikan oleh Kemp dan Dayton (1998) menyatakan bahwa tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dengan cara membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Hal ini juga sependapat dengan Mayer (2001) menekankan bahwa media pembelajaran berperan dalam menyederhanakan penyampaian informasi, khususnya untuk materi yang rumit dan abstrak, dengan cara menggabungkan elemen visual dan verbal secara efektif. Sementara menurut Heinich et al. (2002) dalam model ASSURE mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung secara jarak jauh atau di luar ruang kelas fisik.

Selain mempermudah proses pembelajaran tujuan lain dari media pembelajaran yaitu meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, hal ini juga disampaikan oleh Jonassen (1996) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan materi ajar, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat konstruktif. Pendapat lain yang serupa juga disampaikan oleh Clark (1994) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan menciptakan konteks yang lebih jelas, menarik, dan bervariasi, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar siswa.

Adapun tujuan dari media pembelajaran menurut Collins, Brown, dan Newman (1989) berpendapat bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mendukung pembelajaran mandiri dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan cara yang mereka pilih. Hal ini sependapat dengan Arsyad (2016) menyatakan bahwa salah satu tujuan media pembelajaran adalah untuk meringankan beban pengajaran guru, dengan memungkinkan siswa memahami materi tanpa perlu penjelasan yang berulang dari guru.

Berdasarkan landasan teori dari para ahli mengenai tujuan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran geografi pada kurikulum merdeka agar mudah dipahami siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang mempengaruhi suasana dan lingkungan yang diatur dan diciptakan oleh guru. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk membantu pengajaran yang berperan dalam membentuk iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang oleh guru (Arsyad, 2020:19). Levie dan Lentz (1982) dalam Sanaky (2015:7) menyebutkan empat fungsi utama media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dari media visual dapat dilihat dari sejauh mana siswa merasa terlibat atau menikmati saat mereka belajar atau membaca teks yang dilengkapi gambar. Gambar atau simbol visual memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari media visual terlihat dari berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar dapat mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut. Media pembelajaran visual membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi melalui representasi visual yang ditampilkan.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran terlihat dalam penelitian yang menunjukkan bahwa media visual, yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang kesulitan dalam membaca untuk mengorganisir informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan demikian, media pembelajaran berperan untuk mendukung siswa yang kesulitan dengan teks atau materi yang disampaikan secara verbal.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai (Sudjana, 2009:24-25). Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa, terkait dengan manfaat media dalam proses belajar, di antaranya:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

- 2) Materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, memungkinkan mereka untuk lebih baik menguasai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan menjadi lebih bervariasi, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui kata-kata yang diucapkan oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan energi, terutama saat mengajar dalam setiap sesi pelajaran.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai sebuah perangkat keras sebagai sarana yang digunakan untuk menampilkan pesan akan tetapi juga membutuhkan perangkat lunak yang berfungsi sebagai informasi pengajaran yang hendak disampaikan. Berikut merupakan jenis-jenis dari media pembelajaran berdasarkan dari teori pandangan ahli, yaitu:

1) Media Visual (Gambar, Diagram, Grafik)

Mayer (2001) menjelaskan bahwa media visual, seperti gambar, diagram, dan grafik, dapat membantu siswa menggambarkan informasi yang bersifat abstrak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

2) Media Audio (Suara, Musik, Rekaman)

Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media audio dapat mendukung proses pembelajaran dengan menyampaikan instruksi verbal atau musik yang dapat meningkatkan fokus dan motivasi siswa, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan bahasa atau pemahaman pendengaran.

3) Media Tertulis (Buku, Modul, Kertas Kerja)

Kemp dan Dayton (1998) berpendapat bahwa media tertulis, seperti buku dan modul pembelajaran, memiliki peran vital dalam menyampaikan informasi secara terstruktur dan

mendalam, sekaligus menyediakan materi yang dapat diakses siswa untuk belajar secara mandiri.

4) Media Interaktif (Simulasi, Permainan Edukasi)

Jonassen (1996) menyatakan bahwa media interaktif, seperti simulasi dan permainan edukasi, memberikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dan mengendalikan proses belajar mereka, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

5) Media Video (Film, Animasi, Video Pembelajaran)

Clark (1994) menyatakan bahwa media video, seperti film, animasi, atau video pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi secara visual dan mendalam, serta mengkombinasikan berbagai elemen visual dan suara.

6) Media Komputer dan Multimedia (Perangkat Lunak Pembelajaran)

Heinich et al. (2002) berpendapat bahwa pemanfaatan komputer dan multimedia dalam pembelajaran membuka banyak peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan dinamis, seperti melalui simulasi dan pembelajaran berbasis komputer yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa.

7) Media Papan Tulis dan Alat Peraga

Arsyad (2016) menyebutkan bahwa media seperti papan tulis dan alat peraga, seperti peta, model, dan benda nyata, sangat efektif dalam pembelajaran tradisional, khususnya untuk menjelaskan konsep-konsep fisik atau geometri secara langsung kepada siswa.

8) Media Pembelajaran Berbasis Internet (*E-learning, Website, Platform Pembelajaran Online*)

Garrison, Anderson, dan Archer (2001) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis internet, seperti e-learning dan platform pembelajaran daring, memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih luas dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dalam lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel.

Berdasarkan landasan teori dari para ahli mengenai jenis jenis media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran, seperti media visual, audio, interaktif, dan berbasis internet, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dapat mempercepat proses belajar, mendukung pembelajaran yang aktif, serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan fleksibel.

g. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Media ini mengandalkan indera penglihatan dalam proses penyampaian materi atau informasi (Pakpahan, dkk. 2020). Penyajian pesan, informasi, atau konsep yang ditujukan kepada siswa dapat divisualisasikan dalam berbagai bentuk, seperti foto, ilustrasi, sketsa, gambar garis, grafik, bagan, diagram, atau kombinasi dari beberapa bentuk visual sekaligus (Arsyad, 2020:102).

Selain media pembelajaran visual dua dimensi, terdapat juga media visual tiga dimensi. Media jenis ini tidak hanya bisa dilihat, tetapi juga dapat disentuh secara langsung. Media visual tiga dimensi dapat berupa makhluk hidup maupun benda mati. Untuk benda mati, biasanya berupa replika dari objek nyata atau representasi dari konsep

yang sulit ditampilkan dalam bentuk aslinya karena alasan ukuran atau keterbatasan lainnya. Contoh dari media pembelajaran visual tiga dimensi antara lain globe, peta timbul, maket, serta hewan dan tumbuhan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun menurut Mayer (2009), media pembelajaran visual merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui gambar, grafik, dan simbol yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sependapat dengan Jonassen (2000) menyebutkan bahwa media pembelajaran visual merupakan alat yang menggunakan gambar dan visualisasi untuk memperjelas pemahaman terhadap konsep dan ide yang lebih rumit. Visualisasi ini membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.

Sementara itu, Menurut Paivio (1986) dalam teori Dual Coding, media pembelajaran visual berperan sebagai sarana yang membantu pengolahan informasi melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Berbeda dengan pernyataan di atas, menurut Clark dan Lyons (2011) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Visualisasi mampu menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya mempermudah proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Sweller (2011), dalam teori *Cognitive Load*-nya, menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat mengurangi beban kognitif siswa dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual, sehingga mereka dapat memproses materi lebih efektif tanpa membebani pikiran mereka secara berlebihan. Hal ini sejalan dengan Horton (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran visual dapat mempermudah pemahaman materi yang kompleks dengan menyederhanakannya. Gambar atau diagram

berfungsi untuk memecah informasi yang rumit menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, ada juga yang menyampaikan bahwa media visual dapat meningkatkan daya ingat, hal ini disampaikan oleh Arends (2012), yang mengemukakan bahwa media visual dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dengan mengkombinasikan informasi verbal dan elemen visual, media ini membuat materi lebih mudah diingat dalam waktu yang lebih lama.

Berdasarkan landasan teori dari para ahli mengenai media pembelajaran visual, dapat disimpulkan bahwa media ini berfokus pada keterlibatan indera penglihatan dalam proses pembelajaran. Media visual digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan bantuan alat yang terintegrasi. Peran media pembelajaran visual sangat penting dalam mendukung proses belajar, karena dapat membantu memperjelas pemahaman, memperkuat daya ingat, menumbuhkan minat belajar, serta menghubungkan materi pelajaran dengan konteks nyata. Dengan demikian, media ini berkontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

h. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari aspek isi (*content*), tampilan (*design*), kemudahan penggunaan (*usability*), bahasa, dan dampak terhadap hasil belajar. Menurut Arsyad (2017) menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara isi media dengan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan visual dan audio, serta kemudahan dipahami oleh peserta didik. Media yang layak adalah media yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.

Hal ini sependapat dengan Dick & Carey (2005) yang menekankan bahwa tahap analisis dalam ADDIE sangat penting untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Kelayakan

media pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian isi dengan kebutuhan instruksional dan profil peserta didik.

Hal serupa juga di sampaikan oleh Kemp & Dayton (1985) bahwa Kelayakan media pembelajaran dilihat dari kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman, menarik perhatian, mengatasi keterbatasan pengalaman, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Sementara itu Daryanto (2010) berpendapat media pembelajaran layak digunakan bila memenuhi kriteria: relevansi dengan tujuan, kepraktisan dalam penggunaan, mutu teknis (tampilan, warna, audio, visual), dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar.

Sementara Sadiman, dkk. (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi aspek: ketepatan dengan tujuan, dukungan terhadap isi pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Sementara menurut Mayer (2009) kelayakan media pembelajaran bergantung pada desain multimedia yang sesuai dengan cara kerja otak manusia dalam mengolah informasi. Media yang baik harus menggabungkan teks, gambar, dan suara secara seimbang agar tidak menimbulkan *cognitive overload*. Berbeda dengan Smaldino, Lowther, & Russell (2008) Mereka menekankan bahwa media pembelajaran yang layak adalah yang dapat memfasilitasi interaksi, mendukung pencapaian tujuan, sesuai dengan kondisi siswa, serta bisa digunakan secara fleksibel dalam berbagai situasi belajar.

Disisi lain Nieveen (1999) juga ikut menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran dinilai dari tiga aspek utama yaitu *Validity* (keabsahan isi dan konstruksi), *Practicality* (kemudahan digunakan guru/siswa), *Effectiveness* (dampak terhadap hasil belajar siswa).

Sementara menurut Morrison, dkk (2010) mereka berpendapat bahwa kelayakan media pembelajaran dapat dinilai dari bagaimana media mampu meningkatkan motivasi, interaktivitas, dan keterlibatan siswa. Dengan ADDIE, kelayakan media diuji melalui desain instruksional yang adaptif. Hal ini juga sependapat dengan Seels & Richey (1994) yang menyatakan bahwa desain instruksional, termasuk pengembangan media, harus mengikuti prosedur sistematis seperti ADDIE agar efektif dan efisien. Kelayakan media dilihat dari keberhasilan dalam mencapai tujuan instruksional.

Berdasarkan teori dari para ahli dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE dapat dipahami sebagai proses penilaian yang menyeluruh dan sistematis untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi beberapa kriteria utama, yaitu relevansi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi dengan materi, serta keterpaduan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, media yang layak harus memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, mampu membangkitkan motivasi, serta mendukung interaktivitas dalam proses belajar.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah platform desain berbasis online yang menyediakan berbagai jenis template untuk beragam keperluan, seperti desain media sosial, presentasi, video, materi cetak untuk pemasaran, kebutuhan kantor, kolase foto, sampul buku dan majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul e-book, dan masih banyak lagi. Canva juga menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, pemasaran, periklanan, dan lainnya. Dengan menggunakan Canva, pengguna dapat menciptakan desain yang menarik dan kreatif, yang

juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Pelangi, G, 2020).

Sementara itu, Menurut Enterprise (2022:2), Canva adalah *platform* desain grafis yang dapat diakses secara gratis, asalkan pengguna memiliki koneksi internet dan menggunakan peramban seperti *Firefox*, *Chrome*, atau *Microsoft Edge*. Bagi mereka yang tidak terlalu familiar dengan komputer, Canva juga tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh melalui *Google Play* atau *App Store*, memungkinkan pengguna untuk tetap melakukan desain menggunakan *smartphone*. Hal ini sependapat dengan Kharissidqi dan Firmansyah (2022), yang menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memudahkan pembuatan media pembelajaran visual yang menarik dan efektif, seperti poster, infografis, dan materi presentasi.

Selain efektif dalam proses pembelajaran, hal ini juga dapat mendorong siswa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Jonassen (1996) menyatakan bahwa media interaktif, seperti yang disediakan oleh Canva, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui partisipasi langsung. Canva memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini juga sependapat dengan Mayer (2001) yang berpendapat bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman konsep oleh siswa. Canva menyediakan alat bagi guru untuk menggabungkan teks dan visual dengan cara yang efektif, yang mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Selain itu, menurut Arsyad (2016) menyatakan bahwa media yang kreatif dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Canva, sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan pembuatan materi

pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara umum, *Canva* digunakan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan brosur, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografis, dengan memanfaatkan gambar dan *template* yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019). Dengan *Canva*, pengembangan keterampilan kreatif serta pembuatan materi pembelajaran visual dan komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa *Canva* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, dengan menyediakan pilihan warna dan animasi yang menarik.

Berdasarkan landasan teori dari para ahli mengenai aplikasi *Canva*, maka dapat disimpulkan bahwa *canva* adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur-fitur terdiri presentasi, media sosial, dokumen, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, banner dan lain sebagainya. *Canva* juga dapat memudahkan guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas.

b. Manfaat Aplikasi Canva

Canva tersedia dalam dua pilihan versi, yaitu versi gratis dan versi berbayar. Meskipun demikian, pengguna tetap dapat memanfaatkan beragam fitur menarik tanpa harus membeli versi premium (Pratiwi, 2021: 56–58). *Canva* memungkinkan kita untuk membuat berbagai jenis desain, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Logo
- 2) *Standing Banner*
- 3) *Featured Image Blog*
- 4) Infografis

Selain itu, pengguna juga dapat membuat desain dengan ukuran khusus sesuai kebutuhan. Setelah menentukan ukuran, Canva akan menampilkan berbagai template yang relevan dengan jenis desain yang ingin dibuat. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai manfaat aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki kegunaan yang besar, khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya fitur *Canva for Education*, yaitu layanan gratis yang ditujukan untuk semua pendidik mulai dari jenjang TK hingga SMA di seluruh dunia. Melalui akun ini, guru dan siswa dapat menikmati berbagai fitur premium Canva secara cuma-cuma. Program ini mulai diluncurkan secara global pada awal tahun 2020.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

1) Kelebihan Aplikasi *Canva*

Canva memiliki sejumlah kelebihan sebagai platform desain grafis. Pertama, tersedia beragam template menarik yang siap digunakan. Kedua, dengan fitur-fiturnya yang beragam, Canva mampu mendorong kreativitas baik bagi guru maupun siswa dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik. Ketiga, tampilan antarmuka yang sederhana membuat pengguna dapat bekerja dengan lebih efisien. Keempat, Canva tidak hanya dapat diakses melalui laptop, tetapi juga bisa digunakan lewat ponsel atau perangkat lainnya (Komalasari et al., 2021, hlm. 73). Berkat berbagai keunggulan tersebut, Canva menjadi salah satu platform desain grafis yang digemari dan digunakan secara luas oleh banyak kalangan.

2) Kekurangan Aplikasi *Canva*

Walaupun Canva menawarkan berbagai keunggulan sebagai aplikasi desain grafis, terdapat beberapa kekurangan yang juga perlu diperhatikan. Pertama, Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk bisa digunakan. Tanpa akses internet atau kuota pada perangkat seperti laptop atau ponsel, pengguna tidak dapat

menjalankan aplikasi ini. Kedua, meskipun banyak elemen gratis yang tersedia, beberapa template, stiker, ilustrasi, dan jenis huruf hanya bisa diakses oleh pengguna versi berbayar. Meski demikian, kekurangan-kekurangan ini masih bisa disiasati, misalnya dengan menggunakan aplikasi desain lain yang lebih kompleks, atau tetap memanfaatkan Canva untuk membuat desain yang lebih cepat dan sederhana (Pelangi, 2020, hlm. 88).

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

Pratiwi, (2021) langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi canva yaitu sebagai berikut:

1) Mendownload aplikasi Canva melalui *Playstore* dan *Appstore*

Jika ingin mendapatkan aplikasi canva, cara pertama yang dapat dilakukan yaitu mendownload aplikasi tersebut melalui *Playstore* dan *Appstore*.

2) Membuat Akun

Sebelum mulai menggunakan Canva, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu. Proses pendaftaran bisa dilakukan melalui *email*, *Google*, atau *Facebook*. Jika sudah memiliki akun, cukup masuk menggunakan informasi login yang telah terdaftar.

3) Pilih Template

Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan jenis desain yang diinginkan, seperti presentasi, poster, infografis, undangan, dan lain-lain. Canva juga memiliki fitur pencarian yang memudahkan pengguna menemukan template berdasarkan kata kunci tertentu.

4) Mengedit Template

Klik pada teks di template untuk mengubah isi, ukuran, jenis font, dan warnanya sesuai preferensi. Pengguna juga dapat mengganti gambar atau foto di template dengan mengunggah gambar pribadi atau memilih dari koleksi gambar yang tersedia di Canva. Selain itu, Canva menawarkan berbagai elemen grafis

seperti ikon, ilustrasi, garis, bentuk, dan stiker yang dapat ditambahkan untuk memperkaya desain.

5) Menyesuaikan Layout

Canva memudahkan pengguna untuk mengatur ulang elemen desain dengan fitur *drag-and-drop* yang simpel.

6) Menyimpan dan Mengunduh Desain

Setelah selesai, pengguna bisa mengunduh desain dalam berbagai format, seperti PNG, JPG, PDF, atau video, sesuai dengan kebutuhan.

7) Membagikan Desain

Pengguna bisa membagikan desain melalui link atau langsung ke media sosial. Canva juga mendukung kolaborasi, memungkinkan beberapa orang untuk mengedit desain yang sama secara real-time.

8) Mencetak Desain

Canva juga menawarkan layanan pencetakan, memungkinkan pengguna untuk langsung mencetak desain yang telah dibuat, seperti poster, kartu nama, dan lainnya.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat mudah dan praktis digunakan oleh guru untuk mendesain media pembelajaran yang akan mereka buat.

Berdasarkan penjelasan mengenai aplikasi Canva, peneliti menyatakan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memudahkan pembuatan media pembelajaran visual yang menarik dan efektif. Terdapat Fitur-fitur dalam Canva mencakup presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, *Standing Banner*, dan masih banyak lagi. Maka dari itu peneliti memilih salah satu dari fitur aplikasi canva yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah *Standing Banner*.

3. Pelajaran Geografi (Struktur Lapisan Bumi)

Pembelajaran geografi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai materi Struktur dan Lapisan Bumi di kelas X, dengan capaian atau tujuan pembelajaran yaitu siswa diharapkan dapat menganalisis struktur lapisan bumi, dinamika batuan dan tanah. Maka pengembangan media yang peneliti rancang yaitu berupa media pembelajaran berupa *Standing Banner* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsep-konsep mengenai materi struktur dan lapisan bumi. Pokok bahasan itu mencakup batuan pembentuk kulit bumi, jenis batuan pembentuk kulit bumi, dan siklus batuan yang akan di jelaskan sebagai berikut:

a. Batuan Pembentuk Kulit Bumi

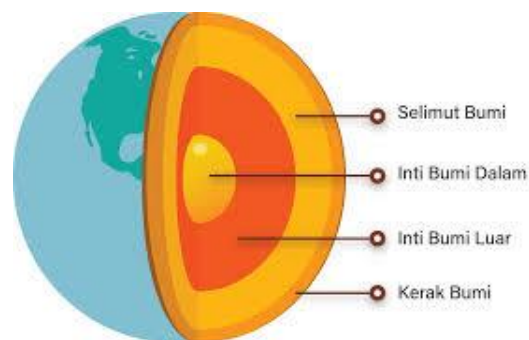
Menurut Handoyo (2021), bumi memiliki dua lapisan utama, yaitu lapisan udara dan lapisan dalam bumi. Secara umum, lapisan dalam bumi terbagi menjadi tiga lapisan, yaitu barisfer atau lapisan inti bumi, astenosfer atau lapisan mantel bumi, dan litosfer atau lapisan batuan pembentuk kulit bumi atau kerak bumi.

Teori dari ahli yang menjelaskan mengenai pembentukan kulit bumi yaitu menurut Bowen (1928) yang mengemukakan bahwa batuan di kerak bumi terbentuk melalui proses pendinginan magma yang terjadi di bawah permukaan bumi. Bowen mengklasifikasikan batuan berdasarkan urutan kristalisasi mineral dalam proses pembekuan magma, dan mengidentifikasi dua kelompok utama batuan: batuan beku asam (granit) dan batuan beku basa (basalt).

Sementara itu menurut Wegener (1915) melalui teori kontinental drift dan Hess (1962) dengan teori ekspansi dasar laut mengemukakan bahwa kerak bumi terdiri dari lempeng-lempeng yang bergerak. Lempeng-lempeng ini terdiri dari batuan yang berbeda, dengan kerak benua yang lebih kaya akan batuan granit dan kerak samudra yang terdiri dari batuan basalt. Pergerakan lempeng ini menyebabkan terjadinya pembentukan dan penghancuran batuan di kerak bumi.

Hal ini sependapat dengan Lyell (1830) menjelaskan bahwa batuan sedimen terbentuk melalui proses pelapukan batuan yang sudah ada, diikuti oleh pengendapan material di dasar laut atau sungai, yang kemudian terkompaksi menjadi batuan sedimen. Proses ini berlangsung dalam waktu yang sangat lama dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti air, angin, dan es. Sementara Van Houten (1978) mengemukakan bahwa batuan sedimen, seperti batu pasir dan batugamping, terbentuk dari pengendapan material yang terkikis dari batuan yang lebih tua dan terkumpul di perairan dangkal. Proses pengendapan ini berlangsung bertahap dan menghasilkan lapisan-lapisan yang mencerminkan perubahan kondisi lingkungan di masa lalu.

Adapun teori lain mengenai batuan pembentuk kulit bumi menurut Mohorovicic (1909) dalam penelitiannya pertama kali mengidentifikasi adanya batas yang memisahkan kerak bumi dengan mantel, yang dikenal dengan sebutan *Mohorovicic Discontinuity* atau Moho. Pada batas ini, komposisi batuan berubah dari batuan granit di kerak benua menjadi batuan basalt di kerak samudra. Teori ini memberikan wawasan penting mengenai perbedaan antara lapisan-lapisan kerak bumi.



(Sumber: Buku Geografi Kelas X)

Gambar 2.1 Lapisan Bumi

1) Lapisan kerak bumi

Lapisan kerak bumi adalah lapisan terluar bumi bagian dalam. Lapisan kerak bumi terbagi menjadi dua, yaitu kerak samudra dan kerak benua, penjelasannya yaitu:

- a) Kerak samudra terbentuk dari magma yang keluar dari pematang tengah samudra. Umumnya berupa batuan beku basaltis. Kerak benua umumnya terdiri dari batuan beku granitis, batuan metamorf, dan didominasi oleh batuan sedimen.
- b) Kerak samudra memiliki ketebalan sekitar 5-10 km, sedangkan kerak benua memiliki ketebalan sekitar 20-70 km. Kerak samudra berumur lebih muda karena seringkali mengalami proses daur ulang dengan cara melebur kembali menjadi magma akibat proses subduksi. Kerak samudra tertua berumur 280 juta tahun, sementara itu kerak benua tertua berumur 4,4 miliar tahun.
- c) Terdapat lapisan silisium dan magnesium di kerak samudra. Lapisan ini memiliki berat jenis lebih besar daripada lapisan silisium dan aluminium. Ketebalannya sekitar 65 km. Terdapat lapisan silisium dan aluminium di kerak benua. Lapisan ini bersifat padat dan memiliki ketebalan sekitar 35 km.

2) Lapisan Mantel Bumi

Lapisan mantel bumi terletak di antara lapisan kerak bumi dan inti luar bumi. Lapisan mantel bumi terdiri dari lapisan mantel bagian atas dan bagian bawah. Lapisan ini berupa batuan yang mengandung magnesium dan silikon. Suhu di lapisan mantel bagian atas sekitar 1.300°C - 1.500°C , sedangkan suhu di lapisan mantel bagian bawah sekitar 1.500°C - 3.000°C .

3) Lapisan Inti Bumi

Lapisan inti bumi terdiri atas dua jenis, yaitu inti dalam dan inti luar. Ketebalan lapisan inti dalam bumi sekitar 1.200 km dan

berdiameter 2.600 km. Inti dalam bumi terdiri dari besi dan nikel berbentuk padat dengan suhu mencapai $4,800^{\circ}\text{C}$. Ketebalan lapisan inti luar bumi sekitar 2.250 km dan berada di kedalaman 2.900-4.980 km. Inti luar bumi terdiri dari besi dan nikel cair dengan suhu mencapai 3.900°C .

b. Jenis Batuan Pembentuk Kulit Bumi

Litosfer disebut juga lapisan kulit bumi. Litosfer mencakup kerak bumi dan bagian atas mantel bumi hingga kedalaman 100-200 km. Asal kata litosfer adalah lithos dari bahasa Yunani yang artinya 'batuan' dan sphere yang berarti lapisan. Jadi, makna litosfer adalah lapisan batuan. Secara umum, menurut Handoyo (2021), batuan penyusun litosfer terdiri atas batuan beku, batuan sedimen, dan batuan metamorf.

1) Batuan Beku

Batuan beku adalah batuan yang berasal dari magma yang membeku. Batuan yang membeku di dalam bumi disebut batuan beku dalam atau batuan plutonik atau batuan intrusif. Adapun batuan yang membeku di celah-celah atau rekahan-rekahan dalam kerak bumi disebut batuan beku gang atau batuan korok. Batuan yang membeku di luar permukaan bumi disebut batuan beku luar atau batuan vulkanik atau batuan ekstrusif. Batuan beku memiliki ciri-ciri kompak dan homogen serta tidak memiliki stratifikasi lapisan. Contoh batuan beku adalah granit, andesit, gabro, dan obsidian

2) Batuan Sedimen

Segala jenis batuan di permukaan bumi akan mengalami pelapukan, tererosi, terbawa oleh tenaga air, angin, atau glasial. Erosi batuan tersebut akan mengendap dan mengalami pemadatan menjadi batuan sedimen

Berdasarkan cara pengendapannya atau cara terbentuknya (genesis), batuan sedimen dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu

sedimen klastik atau mekanik atau fisik, sedimen kimiawi. dan sedimen organik.

- a) Batuan sedimen klastik atau mekanik atau fisik adalah sedimen yang terangkut dalam bentuk padat dan tidak larut, kemudian diendapkan di tempat lain, selanjutnya mengalami pemadatan menjadi batuan sedimen. Contohnya, konglomerat, breksi, batu pasir, dan batu serpih.
 - b) Batuan sedimen kimiawi adalah batuan sedimen yang terangkut dalam bentuk larutan, kemudian mengendap secara kimia di tempat lain. Contohnya, gipsum, batu kapur, stalagtit, dan stalagmit.
 - c) Batuan sedimen organik adalah batuan sedimen yang berasal dari endapan sisa hewan dan tumbuhan. Contohnya, batu bara dan batu karang.
- 3) Batuan Metamorf

Batuan metamorf adalah batuan yang telah mengalami perubahan secara fisik maupun kimiawi sehingga berbeda sama sekali dengan batuan induknya. Tekanan dan temperatur memengaruhi perubahan tersebut. Ciri-ciri batuan metamorf antara lain sebagai berikut:

- a) Warna batumannya bermacam-macam, seperti kuarsa berwarna putih atau putih susu, feldspar berwarna merah, dan slate berwarna hitam dan abu-abu.
- b) Struktur batumannya terdiri dari foliasi dan nonfoliasi. Foliasi adalah penjajaran mineral-mineral yang terdapat dalam batuan tersebut, sedangkan nonfoliasi adalah mineral-mineral yang tidak terjajar dengan teratur dan terstruktur pada sebuah batuan.
- c) Tekstur batumannya terdiri dari kristaloblastik dan relik. Kristaloblastik menunjukkan tekstur batuan asalnya tidak

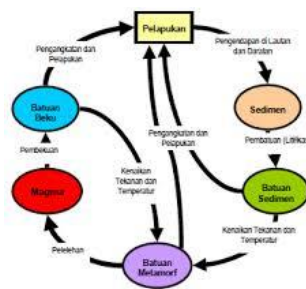
tampak, sedangkan relik menunjukkan sisa tekstur batuan asalnya tampak.

Batuan metamorf terdiri atas batuan metamorf regional dinamik, dan termal atau kontak, berikut penjelasannya antara lain:

- a) Batuan metamorf regional terbentuk dari proses perubahan suhu dan tekanan yang tinggi sebagai akibat dari proses regional, seperti subduksi atau kolisi. Contohnya, batu kuarsa yang digunakan untuk kaca jam tangan.
- b) Batuan metamorf dinamik terbentuk dari proses perubahan tekanan akibat adanya pergerakan atau pergeseran tektonik tanpa mengalami perubahan suhu akibat dari intrusi magma panas, Batuan ini banyak ditemui di daerah patahan atau lipatan. Contohnya, batu sabak digunakan untuk papan tulis
- c) Batuan metamorf termal atau kontak adalah batuan yang mengalami proses metamorfisme akibat kenaikan temperatur. Umumnya, metamorfisme termal disebabkan adanya intrusi magma panas pada batuan di dalam kerak bumi. Selain itu, ada juga metamorf termal yang tidak disebabkan oleh pengaruh magma yang disebut metamorfisme pembebanan. Pada proses metamorfisme pembebanan, perubahan suhu disebabkan oleh gradien geotermal bumi akibat dari berat batuan di atasnya. Contohnya, batu marmer digunakan untuk lantai bangunan.

c. Siklus Batuan

Menurut Handoyo (2021), semua batuan yang terdapat di permukaan bumi memiliki keterkaitan. Gambaran mengenai keterkaitan tersebut dapat dipahami dengan mengamati ilustrasi siklus batuan sebagai berikut.



(Sumber: Buku Geografi Kelas X)

Gambar 2.2 Siklus Batuan

- Pendinginan magma membentuk batuan beku.
- Batuan beku yang mengalami pelapukan fisika dan kimia sehingga menjadi sedimen. Adapun sebagian batuan beku yang dekat dengan dapur magma berubah menjadi magma kembali.
- Sedimen-sedimen tersebut mengendap dan mengeras serta membentuk batuan sedimen.
- Batuan sedimen berubah menjadi batuan metamorf karena adanya tekanan dan suhu yang tinggi. Adapun sebagian batuan sedimen ada yang terbawa oleh air hujan dan tererosi, kemudian menjadi sedimen kembali dan mengendap.
- Selain berasal dari batuan sedimen, beberapa batuan metamorf berasal dari batuan beku yang mendapat suhu dan tekanan yang tinggi.
- Batuan metamorf mengalami pelapukan dan erosi karena suhu dan iklim. Adapun batuan metamorf yang dekat dengan dapur magma mendapatkan panas dari magma, kemudian meleleh menjadi magma. Setelah itu, prosesnya kembali lagi ke awal.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang Relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh:

- Kamila & Kowiyah, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Di dalam penelitian ini hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentasi

93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi media memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat diperoleh skor 89% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III SD.

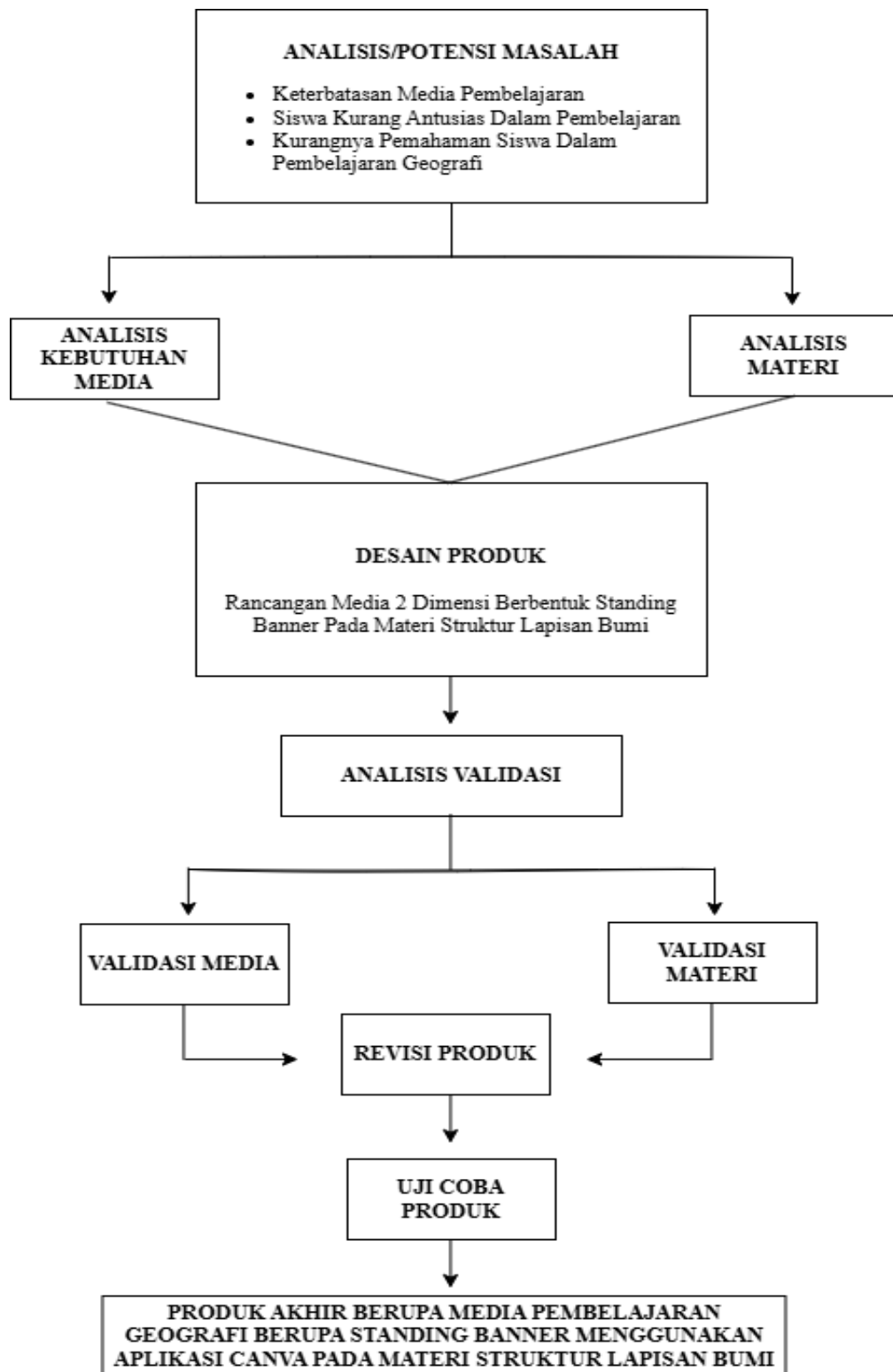
2. Asnawati, & Sutiah, 2023. Pengembangan Media Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Di dalam penelitian ini hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa memperoleh hasil 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56% dengan kategori “Sedang”. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Putri & Al-washliyah, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema Ekosistem Kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Kelas V SD “Sangat Layak” dengan rincian presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pada sub tema 1 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media sub 2 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media sub tema 3 sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli materi pada media sub tema 1,2,3 sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada praktisi pendidikan pada media sub tema 1 sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”, sub tema 2 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, sub tema 3 sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”

Berdasarkan penelitian relevan di atas, maka dapat disimpulkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian

yang telah peneliti lakukan saat ini yaitu terdapat pada mata pelajaran yang berbeda, materi pelajaran yang berbeda pula, serta terdapat perbedaan dimana lokasi penelitian tersebut dilakukan. Kemudian terdapat perbedaan dalam desain media pembelajaran yang dikembangkan. Dimana pada penelitian sekarang terdapat pembaruan dan lebih unggul dalam desain yang dikembangkan.

Hasil dari penelitian terbaru ini adalah nilai media Canva 89% dengan kategori valid dilihat dari validasi isi, desain, bahasa. Selanjutnya, hasil praktikalitas diperoleh dari angket tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran dan kesesuaian waktu yaitu 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil penilaian efektivitas dilihat dari hasil angket dan test belajar peserta didik yaitu 91% dengan kategori sangat efektif. Jadi, media interaktif Canva yang dikembangkan pada penelitian ini mencapai kategori valid, praktis, dan efektif.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

