

BAB II KAJIAN TEORI

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah benda yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tentang pembelajaran yang berlangsung kepada peserta didik, sehingga terdapat interaksi positif antara media pembelajaran dengan peserta didik pada akhirnya peserta didik akan mudah memahami tentang isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Benson dan Odera (2013, hlm. 12) mengemukakan bahwa *“media is expected to play a critical role in enhancing academic performance”* artinya dari kalimat tersebut adalah media pelajaran diharapkan dapat memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademi.

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang biasanya untuk memudahkan guru saat proses pembelajaran agar mudah tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Umar 2014, hlm 133). Sedangkan menurut Purwono (2014, hlm. 128) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat, suasana kelas menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif. Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media pelajaran juga berfungsi untuk membantu guru dan meragakan sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang diajar agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajarannya.

A. Pengertian Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid

atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

B. Pengertian Media

Menurut (Syaiiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar, 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai

alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

1. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- b) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga

siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih

- d) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
- e) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru

Sedangkan menurut (Azhar Arsyad dalam Anggraeni, 2015:32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang dicapai. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipenuhi oleh siswa.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan.
- d) Guru terampil dalam menggunakannya.
- e) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.
- f) Mutu teknis. Kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya layout atau background dari media tersebut.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Praktis luwes dan bertahan.
- c) Mendukung kegiatan pembelajaran.
- d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan.

- e) Ketersediaan media pembelajaran.
- f) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik.

Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

2) Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau output pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut (Astriani, 2018:6-9) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

- a) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- b) Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.
- c) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- d) Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.
- e) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- f) Alokasi waktu, Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.
- g) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.
- h) Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa.

Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis. Dari pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain:

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi.
- b. Prinsip taraf berfikir siswa.
- c. Prinsip interaktifitas media pembelajaran.
- d. Prinsip ketersediaan media pembelajaran.
- e. Prinsip Alokasi waktu.
- f. Prinsip fleksibelitas media pembelajaran.
- g. Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran.

Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran. Kriteria pemilihan media yang baik Selain prinsip-prinsip pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baik dapat digunakan guru dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut (Astriani, 2018:9) kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

1. Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan, artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaannya.
3. Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa. Media seharusnya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

4. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik

C. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar diciptakan untuk mempengaruhi suasana saat belajar. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017:19) antara lain:

- a. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
- b. Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.
- c. Fungsi Kompensatoris, media dapat membantu memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami bacaan untuk menerima informasi.

D. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki manfaat yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017:25) yakni:

- a) Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik dan interaktif
- b) Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan
- c) Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas
- d) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- e) Meningkatkan sikap positif pesera didik dalam proses pembelajaran
- f) Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif

2.1.2. Canva

A. Pengertian Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103).

Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

B. Kelebihan Canva

Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Memiliki varian template desain grafis yang menarik.
2. Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi canva,

dengan adanya fitur drag and drop.

3. Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
4. Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
5. Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

C. Kekurangan Canva

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
2. Pada aplikasi canva terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak template yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi canva yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebgai pengguna pada aplikasi canva dapat mendesain atau membuat media pembelajara secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

2.1.3 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Salah seorang ahli mengemukakan, bahwa “Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika

Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal social studies di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia”. Dengan pembelajaran IPS ini, peserta didik dapat belajar bagaimana bersosialisasi dengan orang lain, membina hubungan sosial, dan berperilaku dalam lingkungan sosial. Pembelajaran ini menekankan pada pengembangan sikap dan psikomotor peserta didik dalam berinteraksi di lingkungan social. Sehingga peserta didik dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut Susanto (2013 : 137) ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

A. Pengertian Sejarah

Secara umum Semua kisah tentang masa lampau jika dilihat berdasar pengertian secara umum berarti sejarah. Apapun bentuknya yang mengisahkan tentang sesuatu pada masa lampau disebut dengan sejarah. Hal ini menunjuk pada beberapa arti kata sejarah yang telah kita kaji di atas. Sejarah adalah studi tentang peristiwa masa lalu, dan pengertian sejarah secara luas melibatkan pemahaman dan interpretasi atas berbagai aspek kehidupan manusia dalam berbagai periode waktu. Berikut adalah beberapa poin penting yang mencakup pengertian sejarah secara luas:

1. Perekaman Peristiwa: Sejarah melibatkan pencatatan dan dokumentasi peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu. Ini dapat mencakup catatan tertulis, gambar, arkeologi, dan sumber-sumber lainnya.
2. Penelitian dan Analisis: Sejarah melibatkan penelitian dan analisis peristiwa masa lalu untuk memahami konteks, sebab-akibat, dan implikasi dari peristiwa tersebut.

3. Interpretasi: Sejarah melibatkan upaya untuk menginterpretasikan data sejarah dan memberikan makna kepada peristiwa masa lalu. Ini sering kali melibatkan berbagai perspektif dan pendekatan.
4. Konteks Budaya dan Sosial: Sejarah juga mempertimbangkan konteks budaya, sosial, politik, dan ekonomi di mana peristiwa-peristiwa tersebut terjadi.
5. Perubahan dan Kontinuitas: Sejarah menggambarkan perubahan dan kontinuitas dalam masyarakat dan budaya dari waktu ke waktu. Ini membantu kita memahami bagaimana manusia dan masyarakat berevolusi.
6. Sumber-sumber Sejarah: Sumber-sumber sejarah mencakup dokumen tertulis, arsip, catatan sejarah lisan, artefak, dan bukti-bukti lain yang digunakan untuk membangun narasi sejarah.
7. Periodisasi: Sejarah sering dibagi menjadi periode waktu tertentu, seperti zaman prasejarah, zaman kuno, abad pertengahan, zaman modern, dan lain-lain, untuk memudahkan pemahaman dan penelitian.
8. Nilai Pendidikan: Sejarah memainkan peran penting dalam pendidikan, karena membantu kita memahami bagaimana dunia telah berkembang dan mengajarkan pelajaran dari masa lalu.
9. Identitas dan Identifikasi: Sejarah dapat membentuk identitas individu dan kelompok, karena melibatkan sejarah nasional, budaya, atau agama.
10. Relevansi Kontemporer: Pemahaman sejarah memungkinkan kita untuk membuat koneksi dengan dunia saat ini, karena peristiwa masa lalu sering kali memiliki dampak pada dunia yang kita tinggali sekarang.
11. Ketidakpastian dan Interpretasi: Sejarah seringkali penuh dengan ketidakpastian, karena informasi masa lalu terkadang terbatas atau berubah seiring waktu. Ini mengharuskan sejarawan untuk melakukan interpretasi dan analisis yang cermat.

Pengertian sejarah ini melibatkan penyelidikan yang mendalam dan analisis yang cermat atas masa lalu, yang pada gilirannya membantu kita memahami dan merenungkan perkembangan manusia dan masyarakat sepanjang

sejarah. Sejarah juga memberikan kerangka kerja untuk memahami dunia saat ini dan merencanakan masa depan.

Peninggalan sejarah merupakan suatu warisan budaya yang menceritakan keluhuran dari suatu warisan budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan suatu kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Dengan adanya berbagai peninggalan sejarah, bangsa Indonesia dapat belajar dari kekayaan budaya masa lalu yang berguna dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu bukti peninggalan sejarah yang dapat diamati langsung adalah berupa bangunan. Berbagai bangunan bersejarah yang terdapat di Indonesia seperti Candi Borobudur, Istana Maimun, Lawang Sewu, Gedung Sate, dan berbagai macam bangunan lainnya yang tersebar di bumi nusantara ini, dimana setiap bangunan memiliki kisahnya sendiri. Persepsi masyarakat terhadap bangunan-bangunan peninggalan bersejarah merupakan hal penting dalam upaya menanamkan kesadaran untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam menjaga kelestarian peninggalan peninggalan bersejarah. Tetapi masyarakat dan khususnya anak-anak terlihat cenderung tidak peduli pada peninggalan sejarah tersebut bahkan banyak yang tidak mengetahui akan keberadaan bangunan-bangunan tersebut. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan sejarah membuat mereka cenderung menganggap bahwa peninggalan-peninggalan bersejarah tersebut bukanlah hal yang penting bahkan sebagian masyarakat menganggap peninggalan sejarah hanyalah bangunan tua yang tidak berarti apa-apa (Vika dan Renaldi, 2015)

B. Pengertian Candi

Candi adalah, Bangunan suci tempat pemujaan dewa, dan dianggap merupakan replika Gunung Mahameru di India yang melambangkan alam semesta. Istari (2015: 23) berikut candi hindhu budha yang terkenal di Indonesia:

A. Candi Borobudur



<https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-content/uploads/>

B. Candi Perambanan



<https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-content/uploads/>

C. Candi Dieng



<https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-content/uploads/>

2.1 Kajian yang Relevan

Jurnal ini ditulis NURKHAIRANI, ADAM MUDINILLAH **pemanfaatan penggunaan aplikasi canva pelajaran IPS kelas 4 SD 23 RAMBATA** Artikel ini merupakan kegiatan untuk memberikan wawasan kepada peserta didik di SD 23 Rambatan dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam mendukung suatu model pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan pilihan template, membuat logo, poster, desain, kemasan, dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Dengan aplikasi Canva ini guru bisa mendesain proses pembelajaran agar tidak membosankan sehingga media ini dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Dengan aplikasi Canva guru pun lebih mudah dalam membuat bahan ajar untuk siswanya semenarik mungkin. Cara untuk membuat video pembelajaran yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template dalam menggunakan pembelajaran dalam bentuk aplikasi Canva ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi antara guru dengan peserta didik untuk mencari metode pembelajaran seperti apa yang disukai siswa untuk menjalankan proses pembelajaran nantinya. Diskusi ini dilakukan sejauh mana persoalan dalam membuat bahan ajar serta penggunaan aplikasi Canva ini agar melatih kreativitas siswa hasil akhir dari kegiatan ini peserta didik mempunyai gambaran Canva

Jurnal ini ditulis oleh Amril Huda M1 , Wahdini Anna Filla2 Adam Mudinillah3 Dosen STAI AL-Hikmah Pariangan Batusangkar1 , Mahasiswa PGMI IAIN Batusangkar2 , **PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi dari aplikasi Canva pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Instrumen yang dipakai pada penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan jenis data kuantitatif. Angket ini disebar

melalui google formulir. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa dari 10 orang pendidik dan 163 orang peserta didik kelas IV (empat) di sembilan Sekolah Dasar (SD) yang ada di Sungai Tarab membuktikan bahwa 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi canva itu menarik, 90% pendidik menyatakan butuh serta setuju memakai media video animasi berbasis aplikasi canva itu bagus dan 83,4% peserta didik mengatakan perlu memakai media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Berdasarkan penelitian bisa ditarik kesimpulan bahwa harus ada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Jurnal ini ditulis oleh Merrisa Monoarfa¹, Abdul Haling². **Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru**

Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitu-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi kedalam beberapa tahapan pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode pelaksanaan, tim pengusul melakukan pendekatan dan sosialisasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan untuk menjalin kerjasama dengan pihak SMP I Pattalassang kabupaten Gowa. Selain itu, tim mempersiapkan sarana dan prasarana sebagai pendukung lancarnya kegiatan pengabdian. Persiapan yang dilakukan meliputi fasilitas penunjang TIK, akses internet, tempat dan jadwal pelaksanaan. Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa: a) Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMP 1 Pattalassang Kabupaten Gowa. Dalam proses menyelesaikan persoalan mitra; tim telah memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman konsep media canva dan pembimbingan mendesain dan mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran, b) Hasil

evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman peserta sangat baik dan aktivitas peserta berkategori baik pula, c) Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan media canva dengan kualifikasi cukup atau belum mencapai kesempurnaannya, d) Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik.

2.2 Kerangka Berpikir

Arti belajar sendiri adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti diantaranya pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, serta dalam berbagai kemampuan lainnya.

Dalam materi peninggalan sejarah seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menguasai dan menerapkan media yang tepat dengan materi yang diajarkan .salah satu penerapan dalam upaya yang dapat dilakukan tenaga pendidik adalah dengan cara menggunakan media canva peserta didik dapat lebih cepat memahami proses tersebut serta lebih ikut serta memperhatikan peroses pembelajaran, dengan menggunakan media canva peserta didik tidak hanya mendengar tapi juga dapat memperhatikan gambar yang ditunjukkan secara langsung sehingga pemahaman peserta didik lebih dalam.

2.3 Pertanyaan Penulis

Berdasarkan kerangka besrpikir, dapat diajukan pertanyaan penelitiansebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media canva dalam meningkatkan ketertarikan siswadalam pembelajaran IPS kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut peserta didikdan guru dalam menggunakan media di peroses pelaksan pembelajaran di kelas?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran canva tentang pemahaman siswadalam pelajaran
4. Bagaimana media canva dapat meningkatkan pemahaman siswa tentangpeninggalan sejarah?

