

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Efektivitas

2.1.1 Pengertian Efektivitas

Secara etimologi kata efektivitas berasal dari kata latin *effectivus*, yang berarti kreatif, produktif, atau efektif. Dalam Kamus Besar (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Menurut Sudjana (Haryani, 2020) efektivitas dapat diartikan tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal, keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Sedangkan menurut Kusumah (Widyastuti, 2020) efektif merupakan sebuah ukuran untuk mengatakan bahwa sebuah tujuan atau target yang diinginkan telah tercapai. Sementara lanjutnya, efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan tujuan bagi siswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Efektivitas berhubungan dengan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang didesain oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik tujuan dalam skala yang sempit tujuan pembelajaran khusus, maupun tujuan dalam skala yang lebih luas, seperti tujuan kurikuler, tujuan institusional dan bahkan nasional. Selain itu kata efektif dapat di artikan memberikan hasil yang memuaskan. (Haryani, 2020)

2.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kusumah (2020) efektivitas merupakan sebuah ukuran untuk mengatakan bahwa sebuah tujuan atau target yang diinginkan telah tercapai. Sementara lanjutnya, efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal yang sama juga dikatakan Zen dan Syafril (2017) menurutnya, pendidikan dikatakan efektif (ideal) ialah bila hasil yang dicapai sesuai dengan rencana/Program yang dibuat sebelumnya (tepat guna).

Menurut Susanto (2022) hasil pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, diantaranya:

1. Guru dituntut untuk dapat membuat persiapan mengajar yang sistematis.
2. Proses pembelajaran yang berkualitas dengan adanya penyampaian materi oleh guru dengan menggunakan berbagai variasi didalam penyampaian.
3. Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung efektif.
4. Guru dan siswa memiliki motivasi yang tinggi.
5. Terjalin hubungan interaktif yang baik antara guru dan siswa.

Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan lingkungan belajar yang mendukung. Keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya yang dilakukan guru untuk membantu para siswa agar biasa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. (Sumarsono, dkk, 2020)

Menurut Fathurrachman, dkk, (2019) efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan

spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan. Dari beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan pembelajaran yang tidak terlepas dari aktivitas yang berkualitas dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan oleh guru dan akan menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam kelas. Jika dikaitkan dengan hasil belajar maka pembelajaran dapat dikatakan efektif jika terdapat perubahan yang positif pada siswa dan termasuk pada perolehan hasil belajar yang meningkat atau sesuai dengan ketentuan KKM yang ditetapkan. (Fathurrachman, dkk, 2019)

2.1.3 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Slavin (dalam Handayani, 2019) strategi pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang telah dirancang dan hasil yang diperoleh adalah keefektifan pembelajaran.

Adapun beberapa indikator dalam keefektifan pembelajaran yaitu:

- 1) Kualitas pembelajaran, adalah seberapa jauh informasi yang diuraikan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan tingkat kesalahan yang kecil.
- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran, adalah sejauh mana guru membawa peserta didik siap mempelajari materi yang baru.
- 3) Intensif, adalah seberapa besar usaha memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas belajar dan mempelajari materi yang diberikan.
- 4) Waktu, seberapa banyak waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Sementara menurut Mandagi & Degeng (2019) keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian sipelajar.

Adapun beberapa aspek penting yang dapat dipakai untuk memdeskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu:

- 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari,
- 2) kecepatan untuk kerja,
- 3) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Menurut Eggen & Kauchak (dalam Handayani, 2019) keefektifan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam pengorganisasian dan penemuan informasi, sehingga keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat memberikan dampak keberhasilan belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila tiga aspek yang meliputi:

- (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
- (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran
- (3) hasil belajar siswa tuntas secara klasikal.

Dengan demikian syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi.

2.2 Media Canva

2.2.1 Pengertian Canva

Menurut V. A Fitria et al., (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu: dengan Canva kita dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

2.2.2 Tujuan aplikasi Canva

Canva bertujuan untuk memudahkan penggunaannya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan Canva menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi Canva bahkan orang yang mau belajar pun biasa langsung mempelajari aplikasi itu tersebut.

Berikut tujuan di antaranya adalah:

- a) Memberi pengalaman desain media pembelajaran.
- b) Memberikan kita keperluan digital maupun fisik.
- c) Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual.
- d) Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.

e) Menggali informasi.

Keistimewaan aplikasi Canva adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran. (Ayouvi Poerna Wardhanie, dkk, 2021).

2.2.3 Manfaat aplikasi Canva

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa aplikasi Canva dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagai fitur yang telah diberikan di aplikasi Canva tersebut.

Aplikasi Canva memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

1. Canva menyediakan fitur kustomisasi teks
2. Terdapat ratusan icon dan ilustrasi
3. Pilihan background yang bervariasi
4. d.Dengan adanya Canva para pengguna dapat melakukan desain
5. visual dengan mudah.

2.2.4 Keuntungan dan Kekurangan aplikasi Canva

1. Keuntungan aplikasi Canva

- 1) Di Canva sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran.
- 2) Canva biasa diakses diberbagai platform melalui pc, laptop, dan mobile.
- 3) Kita biasa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
- 4) Tersedia fitur save otomatis.
- 5) Canva juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya yang seperti kita inginkan. (Nur Mila, dkk, 2021)

2. Kekurangan Canva

- 1) Canva hanya biasa diakses menggunakan internet.
- 2) Dari berbagai template yang tersedia, fitur yang baru atau unik hanya biasa diakses oleh akun premium atau regular mode.

- 3) Belum tersedianya fitur insert tabel pada Canva.
- 4) Pada pembuatan video akan memakan waktu yang lama dalam proses maupun pengunduhan. (Azhar Arsyad 2021)

2.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. AECT (Association of Educational Communication Technology) mengemukakan bahwa media sebagai salah satu bentuk dan saluran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Arsyad, 2021)

Media juga biasa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses belajar efektif. Dengan demikian, media adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini disimpulkan bahwa, media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media diharapkan memudahkan guru ketika menjelaskan materi kepada peserta didik untuk menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar. (Fifit Firmadani 2020).

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan media pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah (Kumala,S. dkk, 2023) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau

penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah.

Media adalah istilah yang berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti "antara". Dalam konteks komunikasi, media diartikan sebagai perantara yang membantu menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan). Definisi ini ditekankan oleh banyak ahli, seperti Heinich dan kawan-kawan (1986), yang menjelaskan bahwa media adalah sarana yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Dalam pembelajaran, media memiliki dua komponen utama: **software** dan **hardware**. **Software** mencakup informasi atau pesan yang terkandung dalam media, sementara **hardware** merujuk pada perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Misalnya, sebuah model tubuh manusia dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika mengandung informasi yang relevan bagi pembelajaran. Jika tidak, ia hanya berfungsi sebagai alat peraga.

Seiring perkembangan teknologi digital, konsep media pembelajaran semakin penting. Media tidak hanya mendukung pendidik dalam mengajarkan materi tetapi juga dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik. Dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran kini memainkan peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif.

2.4 Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan dasar penting dalam ilmu biologi untuk mengelompokkan dan mengenali organisme berdasarkan kesamaan ciri morfologi, struktur genetik, dan hubungan evolusioner. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem klasifikasi tidak lagi hanya mengandalkan ciri fisik semata, melainkan telah berkembang ke arah analisis molekuler dan filogenetik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan klasifikasi berbasis data genetik memberikan hasil yang lebih akurat dalam menentukan kekerabatan antarspesies. Hal ini diperkuat oleh penelitian Zurriati dan Anggriyani (2024) yang menyatakan bahwa klasifikasi

modern kini tidak hanya mempertimbangkan aspek morfologi, tetapi juga genetik, perilaku, dan evolusi, sehingga mendukung pemahaman yang lebih komprehensif terhadap keanekaragaman hayati. Namun demikian, masih ditemukan kesulitan di lapangan, terutama dalam proses pembelajaran, di mana siswa belum sepenuhnya memahami konsep Klasifikasi Makhluk Hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan media pembelajaran dan pendekatan yang lebih aplikatif agar konsep klasifikasi dapat tersampaikan secara efektif dan kontekstual.

Klasifikasi makhluk hidup merupakan bagian penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang secara khusus mempelajari berbagai gejala alam, termasuk pengelompokan dan pengorganisasian makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tertentu. IPA sebagai bidang ilmu tidak hanya membahas makhluk tak hidup dan fenomena fisik, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam mengenai keanekaragaman hayati dan cara ilmiah untuk mengklasifikasikannya. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran IPA tentang klasifikasi makhluk hidup bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa agar mereka dapat memahami perbedaan dan persamaan antarorganisme secara sistematis.

Proses pembelajaran klasifikasi makhluk hidup tidak sekadar menyampaikan konsep biologi atau teori ilmiah, tetapi menuntut siswa untuk melakukan pengamatan, identifikasi, dan pengelompokan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang dimiliki. Aktivitas ini mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi lingkungan, membandingkan makhluk hidup, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mengenali pola dan struktur klasifikasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Daryanto, bahwa IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, di mana penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari mencakup pemahaman tentang berbagai gejala alam, termasuk keanekaragaman makhluk hidup dan cara mengelompokkannya secara ilmiah.

Sebagai bagian dari kurikulum sekolah, materi klasifikasi makhluk hidup memberikan wawasan awal kepada siswa tentang pentingnya mengenal ciri-ciri dan hubungan kekerabatan antarorganisme. Melalui kegiatan observasi, pencatatan, dan analisis, siswa dibimbing untuk mengembangkan keterampilan

dalam mengidentifikasi makhluk hidup dari berbagai kelompok seperti kingdom, filum, kelas, ordo, famili, genus, dan spesies. Tujuan akhirnya adalah agar siswa mampu memahami struktur dasar klasifikasi secara ilmiah, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keanekaragaman hayati yang ada di lingkungan sekitar. (Roma Nur Laili, dkk., 2023)

2.5 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan observasi di kelas VII MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, menunjukkan bahwa selama pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup, guru masih menggunakan media konvensional, yaitu media gambar, dan tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif, serta minim aktivitas siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Klasifikasi Makhluk Hidup yang disampaikan oleh guru. Kurangnya penggunaan media visual yang menarik juga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang optimal.

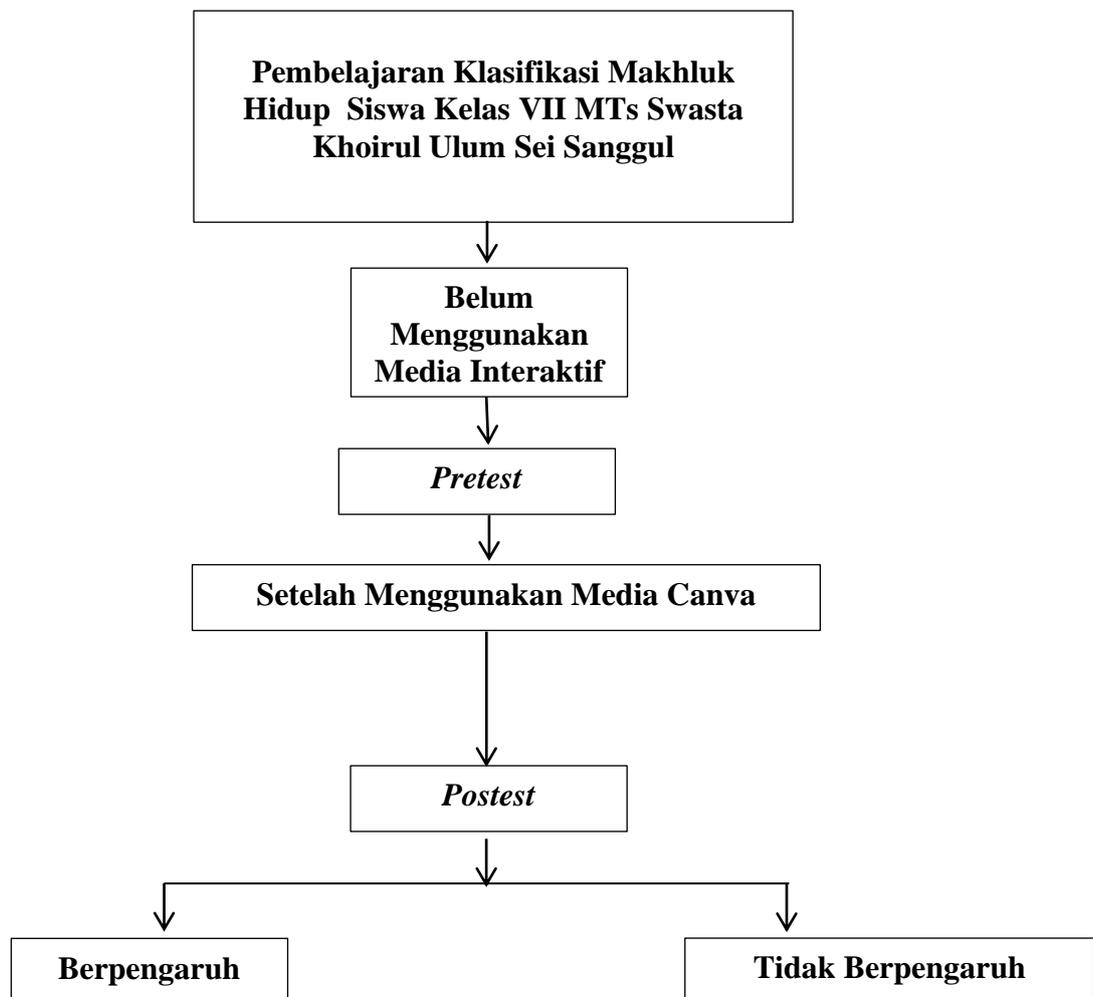
Selain itu, ketika penilaian berlangsung, siswa terlihat kurang antusias dalam mengerjakan soal. Soal-soal yang disajikan dalam bentuk lembaran teks tanpa ilustrasi atau visualisasi menarik membuat siswa cenderung mengerjakan secara asal hanya untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, tanpa benar-benar memahami konsep yang diujikan. Padahal, pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup seharusnya dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan melibatkan siswa secara aktif, Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup adalah Canva. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup dapat membantu siswa memahami materi secara lebih visual, karena Canva menyediakan berbagai fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, diagram, poster, dan

berbagai media pembelajaran lainnya yang mendukung pemahaman konsep Klasifikasi Makhluk Hidup.

Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep Klasifikasi Makhluk Hidup yang diajarkan. Peneliti bermaksud untuk mengetahui **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul** guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperbaiki pemahaman dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas, Berikut merupakan alur kerangka pikir dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H0 (Hipotesis Nol) : Penggunaan media pembelajaran Canva tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul.

H1 (Hipotesis Alternatif) : Penggunaan media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul.