

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kerangka Teoritis

1.1.1 Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

A. Belajar

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Pengertian belajar menurut Hilgard dalam Nurlina (2022: 3) belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri. Menurut Hamalik dalam Amral (2020: 10) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya Sutikno dalam Suci Haryanti (2023: 2).

Berdasarkan pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, tidak harus dalam kondisi formal di dalam kelas, tetapi dapat secara informal, nonformal, dan peserta didik dapat belajar dari alam atau peristiwa sosial sehari-hari.

Berdasarkan dari definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa definisi belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap baik yang dilakukan secara formal, informal, nonformal atau peristiwa sosial dalam kegiatan sehari-hari yang mampu membawa kearah perubahan yang lebih baik.

B. Pembelajaran

Dimiyati dan Mudjiono dalam Nurlina (2022: 6) mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditunjukkan untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Ormord dalam Suci Haryanti (2023: 26) lebih jauh mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan jangka panjang dalam representasi atau asosiasi mental sebagai hasil dari pengalaman.

Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan dari definisi di atas bahwa Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

1.1.2 Hakikat Penelitian Pengembangan

A. Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2020: 394) penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, serta terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas serta menciptakan mutu yang lebih baik.

1.1.3 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

A. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely dalam Randy Irawan

(2022: 1) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sadiman dalam Kustandi (2020: 4) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa dalam Ani Cahyadi (2019: 3)

Maka dapat disimpulkan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

B. Ciri-Ciri Media

Kustandi (2020: 10) Mengemukakan beberapa ciri-ciri media pembelajaran yaitu :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti

fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan cara fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

C. Jenis-Jenis Media

Menurut Bertz dalam Shoffan Shoffa (2021: 92) mengklasifikasikan media belajar menjadi tujuh antara lain adalah:

1. Media berupa audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
2. Media berupa audio visual diam, seperti: film rangkaian suara dsb.
3. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media berupa visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media berupa visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media berupa audio, seperti: radio, telephone, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul, majalah, koran, dan bahan ajar.

D. Fungsi Media

Menurut Nasution dalam Ayang (2022: 17) manfaat media pembelajaran ialah sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajarannya dan memungkinkan murid untuk dapat mengerti apa yang diajarkan oleh guru. Sedangkan menurut Sudjana dan Riva'i dalam Kustandi (2020: 19) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

E. Media Interaktif

Menurut Seels & Glasgow dalam Shoffan Shoffa (2021: 111) media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem materi yang akan disampaikan berupa video dengan memakai pengendali komputer pada penonton dan bukan hanya bagi yang mendengar dan melihat video suaranya, tetapi juga memberikan tanggapan yang aktif dan tanggapan itu dapat menentukan kecepatan dan sekuesi dalam penyajiannya. Sedangkan menurut Bardi dan Jailani dalam dwiqi (2020: 35) Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran yang berbasis multimedia yang dapat menyampaikan informasi atau materi oleh pendidik pada peserta didik dengan maksud memudahkan proses belajar mengajar.

F. Media Canva

A. Pengertian

Canva merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan *brand building*. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha Jubilee Enterprise (2021: 1). Menurut Rahmsari et al. (2021: 3) “Canva adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat

desain dengan hasil yang professional untuk mendesain”. Dengan kata lain pengertian Canva dari beberapa pendapat di atas adalah, Canva merupakan jalan keluar terbaik bagi mereka yang ingin membuat desain untuk keperluan sosial media, *branding*, *printing*, dan *personal use* tetapi tidak bisa mengoperasikan *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, maupun *CorelDraw*.

G. Kelebihan Media Canva

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023: 7) ada beberapa kelebihan dari aplikasi Canva, yaitu:

1. Mudah digunakan: Canva menawarkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna baru bisa dengan mudah membuat desain visual yang menarik.
2. Banyak pilihan template: Canva menyediakan ribuan template gratis yang bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan.
3. *Ekstensif Library*: Canva memiliki *library* yang sangat besar dan terus berkembang, sehingga pengguna bisa menemukan banyak elemen desain untuk diintegrasikan dalam desain mereka.
4. Berkolaborasi dengan mudah: Canva memungkinkan beberapa orang bekerja pada desain yang sama secara bersamaan, sehingga mempermudah proses kolaborasi.
5. Aksesibilitas: Canva bisa diakses dari berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga pengguna bisa bekerja di mana saja.

H. Kekurangan Media Canva

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023: 8) Ada beberapa kekurangan media Canva yaitu sebagai berikut:

1. Batasan fitur: Meskipun Canva memiliki banyak fitur, masih ada beberapa fitur desain yang hanya bisa ditemukan pada perangkat lunak desain grafis profesional seperti *Adobe Illustrator*.
2. Ketergantungan pada template: Canva sangat bergantung pada template yang disediakan, sehingga pengguna harus menyesuaikan desain mereka dengan template yang tersedia.
3. Harga: Beberapa fitur dan elemen desain yang lebih baik hanya bisa ditemukan pada versi berbayar Canva.
4. Kualitas gambar: Meskipun Canva memiliki *library* yang besar, kualitas gambar pada beberapa elemen desain mungkin tidak sebaik gambar yang dibuat dengan perangkat lunak desain grafis profesional.

I. Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023: 12) ada beberapa langkah untuk membuat desain baru di Canva:

1. Buka website Canva.com dari google atau mozilla kemudian masuk ke akun anda.
2. Klik tombol “buat desain” yang terletak di halaman utama Canva.
3. Pilih jenis desain yang anda inginkan seperti poster, grafik, pamphlet, persentasi dan lain-lain. Karena kita ingin membuat media pembelajaran persentasi berbasis Canva maka kita pilih desain persentasi.
4. Gunakan template yang sudah tersedia di aplikasi Canva atau buat desain baru dari awal menggunakan grid kosong.
5. Tambahkan elemen desain seperti gambar, teks, form dan lain-lain yang berhubungan dengan topik materi Pelajaran yang akan kita bawa menggunakan “Element” pada menu sebelah kiri.

6. Sesuaikan elemen desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan fitur “Design” pada menu sebelah kiri.
7. Setelah selesai, simpan desain yang telah kita buat dengan klik simpan atau unduh pada menu atas.



Gambar 2.1 Media Canva

(Sumber: Rani Br Barus)

1.1.4 Hakikat IPA

A. Pengertian IPA

Menurut Bundu dalam Putu Yulia (2021: 1) Sains atau yang biasa diterjemahkan Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari kata “*natural science*”. *Natural* memiliki arti alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Menurut Naniek Kusumawati (2022:2) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah”. Menurut Naniek Kusumawati (2022: 2) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh

dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah”. Dewi at el. (2021: 4) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah”.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, yang berusaha untuk mengungkap segala rahasia dan hukum semesta melalui pengamatan, prosedur, dan penalaran yang tepat sehingga dihasilkan kesimpulan yang tepat.

B. Fungsi Mata Pelajaran IPA

Adapun fungsi pelajaran IPA dalam Depdiknas dalam Putu Yulia (2021: 6) adalah:

1. Meningkatkan dengan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.
2. Mengembangkan keterampilan proses siswa agar mampu memecahkan masalah melalui “*doing science*”.
3. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
4. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitan dengan kemajuan IPTEK, keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya.

C. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Mulyasa dalam Putu Yulia (2021: 7) pembelajaran IPA di SD harus sesuai dengan hakikat IPA yaitu sebagai proses, sebagai produk dan sebagai sikap. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara tanaman menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

1.1.5 Materi IPA

A. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau bau nya yang berubah. Secara umum, ada tiga wujud benda yang sering ditemui, yakni benda padat, cair, dan gas.



Gambar 2.2 Perubahan wujud benda

(Sumber: <https://shorturl.at/diGRU>)

B. Sifat-sifat Benda

1. Benda Padat

Benda padat memiliki sifat-sifat seperti berikut ini:

- a. Memiliki bentuk yang cenderung tetap meskipun diletakan pada tempat tertentu, bahkan cenderung sama meskipun dipindahkan ke tempat yang berbeda sekalipun
- b. Tidak mudah berubah wujud
- c. Untuk merubah wujud benda padat biasanya memerlukan proses yang lumayan lama dengan berbagai macam effort, seperti memukul, menekan, dan sebagainya.

4. Benda Cair

Benda cair memiliki sifat- sifat atau karakteristik seperti berikut ini:

- a. Bentuknya tidak tetap dan akan menyesuaikan dengan bentuk wadah yang menampungnya

- b. Bersifat mengalir atau mudah berpindah tempat dari yang lebih tinggi menuju tempat yang lebih rendah karena adanya hukum gravitasi
- c. Benda cair dapat meresap pada celah- celah kecil atau pori- pori suatu permukaan, seperti tanah, kertas, tisu, kain, spons, dan sebagainya
- d. Memiliki tekanan untuk menuju ke segala arah
- e. Memiliki permukaan yang selalu datar dalam kondisi wadah berbentuk apapun
- f. Memiliki gerak gelombang yang bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti angin dan gaya dorong

5. Benda Gas

Benda gas memiliki sifat- sifat atau karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan bentuk zat benda lainnya, seperti berikut ini:

- a. Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan bentuk atau kondisi wadah yang menampungnya. Itulah sebabnya bentuk gas akan bergantung dengan bentuk dan kondisi wadahnya. Selain itu volume udara juga akan sangat bergantung pada isi dan volume wadahnya.
- b. Memiliki tekanan yang bisa menekan ke segala arah. Contohnya saat meniup balon maka karet balon akan mengembang. Hal itulah yang membuktikan bahwa gas menekan ke segala arah dan menyesuaikan dengan wadahnya

C. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

1. Mencair

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat benda tersebut. Perubahan wujud ini juga biasa

kita kenal dengan istilah meleleh. Contohnya melelehkan coklat batangan menjadi lebih kental dengan memanaskannya di kompor.



Gambar 2.3 Mencair

(Sumber: <https://shorturl.at/hAHX3>)

2. Membeku

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud membeku bisa dibalik kebalikan dari mencair. Itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. Kita pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya.



Gambar 2.4 Membeku

(Sumber: <https://shorturl.at/fmCFK>)

3. Menguap

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas. Menguap adalah perubahan wujud yang memerlukan kalor atau pemanasan. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada zat cair saja, namun juga bisa terjadi di dalam tubuh manusia. Contohnya saat sedang berkeringat, maka keringat akan menguap dan mendingin dari tubuh kita. Yang paling sering kita lihat adalah ketika merebus air maka saat mendidih akan mengeluarkan uap.



Gambar 2.5 Menguap

(Sumber: <https://shorturl.at/ilzJL>)

5. Mengembun

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas di udara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah. Kita bisa melihat embun pada daun-daun rumput di pagi hari atau gelas kaca yang mengembun karena berisi air dingin atau es batu.



Gambar 2.6 Mengembun

(Sumber: <https://bit.ly/3SGgj6S>)

6. Menyublim

Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energi panas agar benda padat tersebut bisa berubah menjadi molekul gas di udara. Misalnya jika kita meletakkan kapur barus atau kamper di suatu ruangan maka lama kelamaan akan habis benda padat itu karena menyublim ke udara.



Gambar 2.7 Menyublim

(Sumber: <https://bit.ly/47S6QxD>)

7. Mengkristal

Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Perubahan ini bisa diamati pada garam dan gula yang dikristalkan.



Gambar 2.8 Mengkristal

(Sumber: <https://bit.ly/48SGPPP>)

1.2 Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini kajian dilakukan pada beberapa skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, diantaranya yang ditulis oleh Muhamad Aryono Rangko pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram” yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebuah skripsi terdahulu pada Universitas Sriwijaya, yang ditulis oleh Muhammad Fikri pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya” yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva

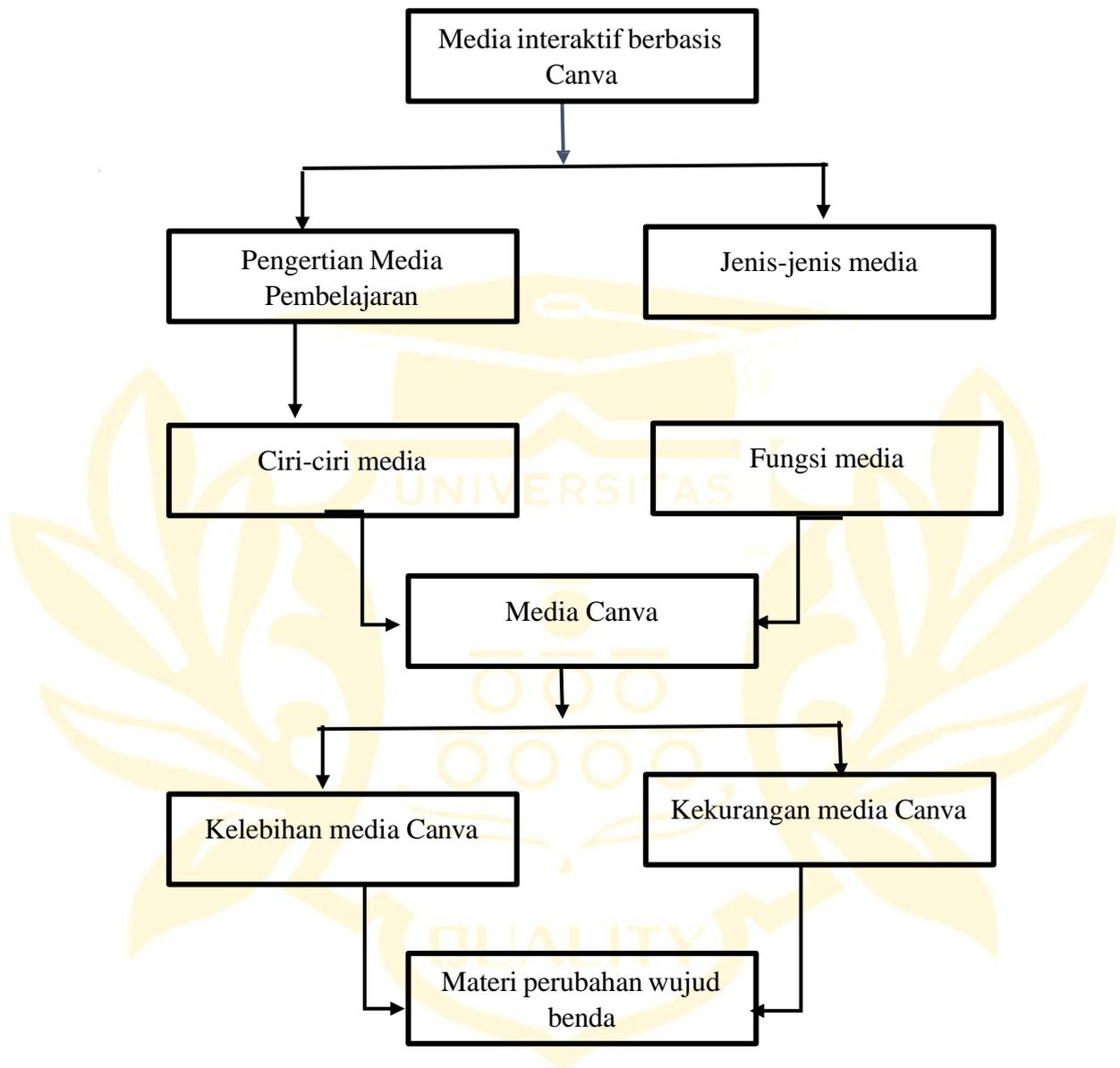
layak digunakan sebagai media pembelajaran karena berdasarkan hasil validasi diperoleh kriteria valid berdasarkan komentar dan saran dari validator.

1.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 September 2023 di Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor, Peneliti menemukan permasalahan yaitu pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media gambar, PowerPoint biasa, buku pembelajaran (tema) sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian siswa sehingga sering membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran dilaksanakan. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata Pelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas V SD yang dirasa siswa sulit untuk memahami materi tersebut karena bersifat abstrak dan materi yang terlalu banyak.

Media Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik dsb. Salah satu media interaktif berbasis Canva ini digunakan guru agar media pembelajaran yang digunakan bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan pemaparan di atas, berikut bagan kerangka berpikir :



Gambar 2.9 Kerangka berpikir

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu memberikan definisi operasional pada setiap variabel.

1. Pengembangan adalah proses dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
2. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara guru dan siswa sesuai dengan mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
3. Media interaktif merupakan suatu system penyampaian dalam pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif.
4. Canva adalah sebuah aplikasi gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain sesuai kebutuhan pengguna.
5. IPA adalah ilmu yang mempelajari mengenai fenomena alam melalui serangkaian proses atau kejadian yang ada disekitar kita.
6. Materi perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari bentuk yang sebelumnya.