

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk merancang produk atau menyempurnakan produk tertentu. Penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang berkaitan dengan pengembangan atau perbaikan produk melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi validitas produk yang akan dihasilkan. Richart and Klein dalam Sugiyono (2017:28), menggunakan nama *Design and Development Research* yang di terjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan. Sedangkan Effendi, H., &Hendriyani, Y. dalam Rahmadi (2019:6) menyatakan “penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.”

Pengertian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Arifin, Zainal (2012:34) bahwa “research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product”. Sejalan dengan pendapat tersebut, pengembangan merupakan strategi ampuh yang digunakan untuk meningkatkan praktik sehingga mampu memvalidasi suatu produk yang dikembangkan. Sementara itu Irawan dalam Hanafi (2017:6) menyatakan "Penelitian pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu kajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas."

Dengan mempertimbangkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses atau teknik yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan atau memperbaiki produk yang akan diproduksi. Dalam hal ini, produk yang dimaksud tidak hanya dapat berupa buku teks atau buku pelajaran, tetapi juga dapat berupa strategi pengajaran atau program pendidikan.

2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa dapat menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran. Dalam institusi pendidikan formal, pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pengajaran sekolah, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran dalam waktu ke waktu selalu mengalami perkembangan. Karena setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Media pembelajaran sangatlah berfungsi dalam pembelajaran untuk pendidikan untuk mentransfer suatu materi atau pengetahuan kepada peserta didik. Gerlach & Ely dalam Nizwardi Jalinus (2016:2) menyatakan bahwa "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap." Sementara itu Fatria dalam Aprinawati (2017:6) menyatakan "media adalah segala sesuatu yang dapat diperlukan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa". Selain itu Wibawanto dalam Limin (2017:18) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian

pesan yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan".

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan ajar yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dengan cara yang efektif.

2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Wina Sanjaya dalam Teni Nurrita (2018:6), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Fungsi motivasi
Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi penyamaan persepsi
Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi individualitas
Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap

kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution dalam Teni Nurrita (2018:7), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

2.1.5. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang paling tren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Teknologi digital dapat dikatakan teknologi nirkabel, maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan *signal* sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampai pesan. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan Pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan sebelumnya. Di mana proses pembelajaran (interaksi berlangsung) beralih ke interaksi pembelajaran digital.

Menurut Munir dalam Hendraningrat *et al.* (2022:59) menyatakan" Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu *alternative* bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk

dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi". Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: *e-book*, *web*, *e-modul*, *flash*, *CD* multimedia interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital memberikan sebuah revolusi baru dalam metode pembelajaran yang digunakan. Pendidikan harus bisa mengikuti perkembangan teknologi dan juga harus bisa membawa nilai-nilai budaya dalam setiap perkembangannya. Teknopedagogik merupakan sebuah paradigma baru pendidikan dalam kehidupan di era digital ini. Teknopedagogik lahir untuk memajukan pendidikan pada era digital ini dan meminimalisir dampak negatif dari perkembangan teknologi. Sejalan dengan hal itu, Herlambang dalam Hamdani (2021:5) menyatakan "Dalam teknopedagogik guru atau tenaga pendidik dituntut untuk literatur dalam perkembangan teknologi".

Berdasarkan pendapat di atas, pendidikan di era digital sangat didominasi oleh guru yang menggunakan media digital. Oleh karena itu, perkembangan pendidikan melalui peningkatan kemampuan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam menerima ilmu pengetahuan akan menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik, khususnya di lokasi penelitian, SD Negeri 060513 Medan.

2.1.6. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

Media pembelajaran digital sangat di butuhkan dalam pendidikan masa kini. Priyanto Hidayatullah dalam Dewi & Murtinugraha (2018: 2) mengatakan kebanyakan *software* presentasi sekarang hanya sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah *educational animation*, yang kalau diambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi *Canva* adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam *canva* ini menyediakan fitur-fitur

yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan *canva* ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media tentunya. Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi *canva*, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya.

Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media *canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah daam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan *canva* ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.

2.1.7. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

a. Kelebihan

1. Seseorang mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya
2. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam *template* dalam mendesain, seperti tulisan, *background*, instrumen musik, gambar, animasi dan lain sebagainya.
3. Aplikasi *canva* ini mudah terjangkau, bisa di-*download* secara gratis dalam android maupun laptop.

b. Kekurangan

1. Untuk menjalankan aplikasi *canva* ini harus terhubung dengan internet.
2. Aplikasi *canva* ini ada juga *template*, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar

2.1.8. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Berdasarkan aplikasi *Canva* peneliti mengembangkan media pembelajaran dan merancang *platform* sehingga dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut:

1. Mendownload aplikasi *canva* melalui *playstore* atau *store* di *window* untuk mendapatkan aplikasi *canva*.
2. Membuat akun *canva* setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel maupun laptop, berikutnya buka aplikasi *canva*, akan muncul pilihan pendaftaran *google*, *facebook*, ataupun lanjut dengan email.
3. Setelah membuat akun pada aplikasi *canva*, berikutnya kita dapat membuat desain melalui aplikasi *canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita *instagram*, kartu nama, undangan, label, kolase, *photo*, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi *canva*, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.
4. Setelah selesai dengan hasil desain yang telah dibuat, selanjutnya dapat menyimpan hasil desain dengan mengklik titik tiga di sebelah kanan atas lalu klik kata menyimpan atau mengunduh pada *canva*, sehingga desain yang sudah kita buat dapat tersimpan secara otomatis ke dalam galeri ponsel ataupun file laptop.

Oleh karena itu, berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang digunakan telah ditingkatkan sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar melalui Aplikasi *Canva*.

2.1.9. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*

Media pembelajaran di kelas biasanya hanya berupa PPT dengan gambar dan tulisan yang kurang menarik dan papan tulis penyampaian materi oleh guru hanya berdasarkan bahan ajar berupa buku, namun peneliti merancang suatu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Spesifikasi rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* diuraikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Rancangan Pengembangan Media berbasis aplikasi *canva*

Komponen	Keterangan
Apliaksi <i>Canva</i>	Download aplikasi Canva melalui <i>playstore</i> atau <i>microsoft store</i>.
Buat Desain	Guru membuka panel Buat Desain untuk merancang desain yang diinginkan
<i>Slide 1</i>	Cover (Sampul) yang terdiri dari judul bab pelajaran Bahasa Indonesia dan logo UQ, dan terdapat panel Mulai dan panel KD Indikator
<i>Slide 2</i>	Terdiri dari Kompetensi Dasar Indikator pencapaian
<i>Slide 3</i>	Terdapat beberapa panel perintah sesuai dengan tujuan yang ingin dibuka dan <i>link</i> video
<i>Slide 4</i>	Terdapat aturan penggunaan
<i>Slide 5</i>	Terdapat Penjelasan Materi
<i>Slide 6</i>	Penjelasan mengenai Kegunaan Petunjuk Arah
<i>Slide 7-10</i>	Contoh Petunjuk Arah
<i>Slide 11-12</i>	Kuis dan Penutup

2.1.10. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, baik dalam situasi resmi-*non*-resmi, kepada siapa, kapan dan dimana untuk tujuan apa. Pembelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan penggunaan bahasa dan tata bahasa yang baik dan benar untuk mengungkapkan dan menyatakan suatu hal tertentu. Diharapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat memilih dan menerapkan strategi terhadap peserta didik dengan tepat. Menurut Resmini dkk dalam Khair (2018:28), "hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD merupakan a. Bentuk penerapan kurikulum, b. Bentuk pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia, dan c. Upaya peningkatan kemampuan siswa SD mulai dari kelas I sampai kelas VI SD dalam mencapai tujuan mata pelajaran tersebut."

Sejalan dengan pengertian di atas menurut Diknas (dalam Resimini dkk., 2009:29) " pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan". Selain itu Djuanda (2014:4) menyatakan "pada waktu belajar bahasa berlangsung, mahasiswa harus dihadapkan pada kondisi pembelajaran bahasa yang mirip dengan kondisi pada waktu siswa menggunakan bahasa itu di dalam kehidupan sehari-hari."

Menurut para ahli di atas, pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan dan pengetahuan yang didasarkan pada penyampaian, pelafalan, dan pengenalan dalam komunikasi yang efektif.

2.1.11. Materi Petunjuk Arah

**Tabel 2.2. KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi Bahasa Indonesia kelas IV
Muatan: Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.2 Menjelaskan kembali secara lisan atau tertulis penjelasan simbol dan lambang	1.2.1 Mencetak pokok-pokok penjelasan tentang lambang
	1.2.2 Menuliskan penjelasan tentang lambang secara terperinci
	1.2.3 Menjelaskan secara lisan arti lambang

Petunjuk arah atau kerap dikenal rambu merupakan suatu alat atau tanda yang memberi informasi sesuai yang terdiri dari berbagai lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau gabungan di antaranya. Rambu-rambu juga berguna untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk untuk pemakai jalan, baik pejalan kaki atau pengendara. Dalam hal ini, materi petunjuk arah akan membantu peserta didik untuk tahu arti dari rambu-rambu yang ada di lingkungan sosial peserta didik itu sendiri sehingga tidak salah dalam penggunaan khususnya pada fasilitas umum dan penggunaan dalam membaca denah. Pada materi petunjuk arah, siswa di arahkan untuk tahu dan bisa menggunakan rambu-rambu di kehidupan sehari hari serta dalam penerapannya khususnya pada saat membaca denah.

Petunjuk arah adalah rambu-rambu yang fungsinya sebagai pemandu dan pemberi informasi bagi manusia. Rambu ini paling mudah dijumpai di jalan dan biasanya memberi informasi arah atau jurusan, batas wilayah hingga fasilitas umum seperti terminal dan lain sebagainya. Ciri khas petunjuk arah biasanya berupa papan besar yang menggunakan warna dasar hijau dengan garis tepi, lambang huruf atau angka berwarna putih. Ada beberapa rambu petunjuk yang menggunakan warna dasar biru untuk memberi informasi berupa simbol fasilitas umum seperti masjid, nama kota, rumah sakit, terminal sampai tempat pemberhentian. Rambu petunjuk ini menggunakan angka, garis tepi, lambang dan hurufnya tetap putih. Khusus

untuk rambu petunjuk warna coklat ini digunakan sebagai penunjuk arah menuju kawasan wisata.

Beberapa jenis petunjuk arah / rambu petunjuk :

1. Rambu petunjuk pendahulu jurusan

Rambu petunjuk ini terdiri atas beberapa macam informasi yang digambarkan pada papan hijau, lengkap dengan nama kota serta lambang petunjuk arah. Misalnya petunjuk pendahulu jurusan pada persimpangan, jurusan yang dituju, penunjuk jalur, jalur yang disarankan, hingga informasi jarak lokasi.

2. Rambu petunjuk jurusan

Rambu ini memberi informasi seputar arah lokasi atau wilayah tertentu serta kawasan wisata. Rambu ini bentuknya berupa papan hijau dengan sudut atau arah tertentu. Misalnya rambu yang menunjukkan "Bandara Internasional Soekarno Hatta, 25 km" dengan papan arah belok ke kanan. Kemudian ada rambu petunjuk jurusan lokasi wisata yang berlatar coklat dengan huruf putih atau dilengkapi lambang. Contohnya, ada lambang pantai kemudian ditambah informasi tempat wisata "Pantai Kuta" dengan papan mengarah ke lajur kanan.

3. Rambu petunjuk batas wilayah

Rambu petunjuk jenis ini berfungsi sebagai penanda kalau pengemudi masuk atau keluar dari wilayah tertentu, biasanya berupa papan berlatar biru dengan lambang atau lambang yang dicoret. Contohnya informasi memasuki jalan tol, maka akan tersedia papan biru berlambang jalan tol, begitu juga ketika hendak berada di batas keluar jalan tol, maka rambu yang ada akan berupa lambang jalan tol yang dicoret garis diagonal merah.

4. Rambu petunjuk batas jalan tol

Informasi yang tertera pada rambu jenis ini berupa petunjuk batas awal, batas akhir, memasuki lingkaran dalam hingga batas akhir jalan tol.

5. Rambu petunjuk fasilitas umum

Beberapa penanda kalau ada fasilitas umum informasinya bisa dilihat melalui rambu petunjuk satu ini. Biasanya berupa papan biru dengan lambang tertentu, seperti sarana transportasi pelabuhan, stasiun, bandar udara, tempat ibadah hingga rambu tanggap bencana seperti jalur evakuasi.

6. Rambu petunjuk pengaturan lalu lintas

Rambu ini memberi informasi seputar pengaturan lalu lintas berupa penunjuk sistem satu arah, lokasi putar balik, informasi jalan buntu sampai petunjuk jalan awal dan akhir kendaraan bermotor. Rambu ini ditandai dengan papan lambang penunjuk arah dengan latar biru.

7. Papan nama jalan

Papan nama jalan juga termasuk dalam rambu petunjuk. Biasanya berbentuk persegi panjang berlatar hijau yang dilengkapi informasi nama jalan. Misalnya "Jl. Gatot Subroto".

8. Rambu petunjuk kata-kata

Beberapa rambu petunjuk juga ada yang menginformasikan seputar kawasan tertentu dengan papan berlatar biru dan tulisan putih. Misalnya "Kawasan Tertib Lalu Lintas".

9. Rambu nomor rute

Rambu petunjuk nomor rute biasanya ada di tingkat Kota, Kabupaten, Provinsi, rute jalan Nasional hingga rute *Asian Highway*. Informasinya berupa papan segi enam dengan informasi berupa angka tertentu.

Sejalan dengan jenis petunjuk arah di atas, beberapa rambu-rambu lalu lintas beserta dengan penjelasannya dilansir dari Dinas Kominfo Kab. Purbalingga

1. Rambu Peringatan

Rambu ini sangat penting untuk diperhatikan. Tujuan dari rambu ini adalah untuk memberi peringatan kepada pengguna jalan akan adanya potensi bahaya. Ciri utama dari rambu ini adalah memiliki warna dasar kuning serta warna hitam pada garis tepi, warna lambang, warna huruf dan atau angka. Contoh rambu peringatan adalah rambu tanjakan curam dan rambu penyempitan jalan di bagian kanan dan kiri.



Gambar 2.1. Rambu Peringatan

2. Rambu Larangan

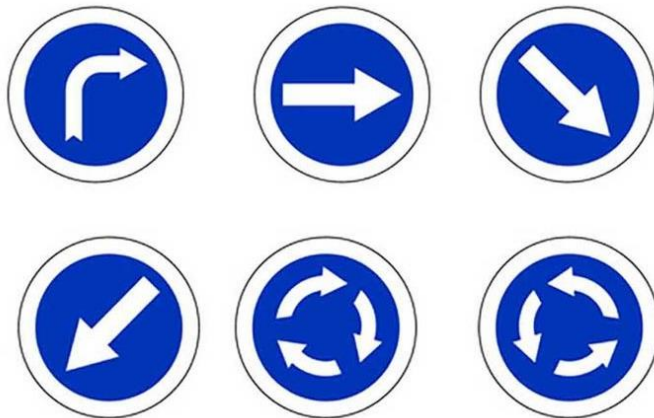
Rambu ini juga sangat penting untuk diperhatikan serta tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan. Tujuan dari rambu ini adalah untuk memberi tahu pengguna jalan tentang perbuatan yang tidak boleh dilakukan. Ciri utama dari rambu ini adalah memiliki warna dasar putih, warna merah pada garis tepi serta kata-kata larangan, dan warna hitam pada lambang, huruf dan atau angka. Contoh rambu larangan adalah rambu dilarang berhenti, rambu dilarang putar balik dan rambu dilarang parkir.



Gambar 2.2. Rambu Larangan

3. Rambu Perintah

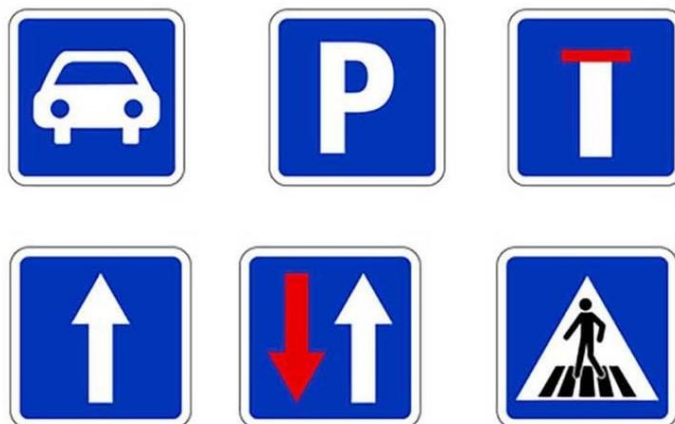
Rambu ini juga sangat penting untuk diperhatikan dan ditaati. Tujuan dari rambu ini adalah untuk memberikan perintah yang wajib dilakukan pengguna jalan. Ciri utama dari rambu ini adalah memiliki warna dasar biru, warna putih pada garis tepi, lambang, warna huruf dan atau angka, serta kata-kata. Contoh rambu perintah adalah rambu wajib mengikuti arah ke kiri dan rambu wajib mengikuti arah ke kanan.



Gambar 2.3. Rambu Perintah

4. Rambu Petunjuk

Rambu ini sangat penting untuk diperhatikan dan untuk diikuti. Tujuan dari rambu ini adalah untuk memberi panduan atau informasi kepada pengguna jalan. Ciri utama dari rambu ini adalah memiliki warna dasar hijau, warna putih pada garis tepi, lambang, huruf dan atau angka.



Gambar 2.4. Rambu Petunjuk

Sejalan dengan hal tersebut, dalam mempelajari materi petunjuk arah atau rambu-rambu di kelas IV mampu menambah pemahaman peserta didik dalam membuat denah dan menjelaskan maupun membaca setiap petunjuk atau rambu yang ada pada denah sehingga mempermudah dalam mengetahui tujuan. Peserta didik juga diharapkan agar mampu menjelaskan dengan baik dan benar secara lisan dan tulisan, membaca dan mengetahui petunjuk atau rambu yang ada pada denah dan lingkungan sehari-hari.

2.2. Kajian Penelitian Relevan

1. Ucu Purnawanti, Herawati, dan Widayarsi (2023) dalam penelitian yang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model Dick and Carey. Untuk menguji kelayakan, peneliti menggunakan penilaian dari tiga ahli, yaitu: 1) ahli media; 2) ahli desain; 3) ahli materi. Adapun hasil dari penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujian efektifitas media pembelajaran berbasis *Canva*, peneliti menggunakan analisis N-Gain.
2. Riono dan Fauzi (2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi *Canva*. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, dan diuji coba oleh 22 peserta didik SDN 1 Windunegara. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori "Valid". Implementasi media *canva* dengan *link* yang dikirim melalui WA grup kelas V. Hasil respon peserta didik terhadap produk, rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukkan produk layak digunakan. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan keefektifan media pengembangan berbasis aplikasi *Canva* dengan hasil 100 % nilai meningkat walaupun 13,6% belum tuntas. Dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati (2023) dalam penelitian yang berjudul *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Depelovement*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket serta dokumntasi. Adapaun instrument yang digunakan adalah lembar validasi produk serta lembar respon guru dan siswa. Berdasarkan uji coba penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dibandingkan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aplikasi *Canva*, merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sangat baik dan layak untuk digunakan. Ini karena telah ditunjukkan oleh peneliti lain yang juga menggunakan aplikasi tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran oleh Richey and Klein dengan rangka PPE.

2.3. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dalam waktu ke waktu selalu mengalami perkembangan. Penggunaan Buku pembelajaran sebagai bahan ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran yang ada membuat pembelajaran yang monoton sehingga tidak mencapai minat belajar yang tinggi di dalam kelas. Perkembangan pesat pada era digital membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang terjadi di kelas. Pemanfaatan aplikasi *canva* dan media digital di kelas

sangat efektif dalam menarik fokus peserta didik terhadap materi yang di sampaikan melalui tampilan yang berbeda dari hari-hari sebelumnya sehingga peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media yang dapat digunakan di kelas untuk menunjang materi pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi petunjuk arah. Selain penerapan materi pada media yang dikembangkan, peneliti mengupayakan penerapan beberapa kuis terkait pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima ilmu yang disampaikan melalui media yang di kembangkan pada materi Petunjuk arah melalui Audio, gambar dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dari wali kelas IV SD Negeri 065013 Medan Kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan hal itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi petunjuk arah. Berbagai permasalahan yang di identifikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang di antaranya adalah pada siswa kelas IV kurang praktis dalam penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia yang disebabkan karena guru lebih mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah, menggunakan media pembelajaran dengan mendemonstrasi, dan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk membantu guru lebih mudah dalam mengatur pembelajaran di kelas sehingga peserta didik lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan, inovasi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

Pada media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat memuat materi secara unik karena tersedianya fitur yang mampu menampilkan penjelasan mengenai materi Petunjuk arah melalui teks, audio, gambar maupun *link* video. Media pembelajaran digital yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital dengan berbagai tampilan yang menarik menggunakan aplikasi *canva*. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran khususnya

di SD Negeri 065013 Medan dapat berjalan dengan baik dan mampu membuat para peserta didik memiliki fokus sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Sebagaimana ditunjukkan di atas, ketika anak sekolah dasar berada di tahap operasional yang nyata, kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia, khususnya materi petunjuk arah. Untuk menjadikan proses pembelajaran jauh lebih efisien dan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan pada aplikasi *canva* dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan di SD Negeri 065013 melalui jenis penelitian pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development (R&D)* dengan model rancangan Richey and Klein (PPE).

2.4. Definisi Operasional

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

1. Penelitian pengembangan atau biasa di sebut R&D yang digunakan oleh penulis yaitu dengan tahap PPE oleh Richey & Klein
2. Media pembelajaran adalah suatu hal atau alat yang mampu merangsang pikiran peserta didik.
3. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, video pembelajaran dan sebagainya dengan tampilan yang menarik.
4. Materi Petunjuk arah atau kerap dikenal rambu-rambu merupakan suatu alat atau tanda yang memberi informasi sesuai kebutuhan yang terdiri dari berbagai lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau gabungan di antaranya.