

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORITIS

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2020), “belajar merupakan proses yang berkesinambungan dan menjadi unsur fundamental dalam penyelenggaraan semua jenis serta jenjang pendidikan”. Dari sini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Belajar sendiri adalah perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta melibatkan seluruh aspek organisme atau individu. Kegiatan belajar-mengajar bertujuan untuk mengelola proses tersebut sehingga dapat mengevaluasi baik proses maupun hasil belajar. Hal ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru. Dengan demikian, semakin banyak usaha yang diinvestasikan dalam proses belajar, semakin besar perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut bersifat aktif, artinya tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha yang dilakukan oleh individu itu sendiri.

Sejalan dengan itu, Wahab & Rosnawati (2021:7) “menyatakan bahwa belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam konteks nyata”. Selanjutnya, Sari (2023) menegaskan bahwa “belajar adalah proses transformasi pengetahuan yang mengharuskan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan karena mencakup perubahan perilaku yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Guru memegang peran penting

dalam mengelola dan mengevaluasi proses belajar-mengajar, sehingga dapat mendukung tercapainya perubahan positif pada siswa. Selain itu, belajar adalah proses yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan nyata, yang secara aktif mempengaruhi perkembangan pribadi mereka.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses interaktif yang kompleks. Guru tidak hanya berperan dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran aktif siswa. Mengajar juga melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, dengan menempatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa sebagai inti dari proses pembelajaran. M. K. Rachman (2021: 45) menyatakan bahwa “mengajar adalah proses interaksi yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru berperan dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual”. Selanjutnya Siti Aminah (2022: 34) menekankan bahwa “mengajar bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, kreativitas, serta pembelajaran aktif siswa”. Dalam hal ini, guru harus menjadi fasilitator yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan inovatif.

Ditambahkan J. Smith dan R. Jones (2023: 89) mengemukakan bahwa mengajar merupakan seni dan ilmu yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses belajar untuk mencapai hasil yang optimal bagi siswa. Guru harus mampu menyeimbangkan aspek kognitif dan afektif siswa dalam proses tersebut. Berikut menurut Moh. Uzer Usman (2018: 103), mengajar adalah serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suasana yang kondusif. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019: 58) menambahkan bahwa mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, di mana siswa menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran tersebut.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Festiawan (2020:96) mendefinisikan, "Pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan secara optimal dan menghubungkannya dengan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar." Menurut Hamalik (2016:57), "pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti perubahan perilaku dan pengembangan keterampilan". Sedangkan Sudjana (2019:78) berpendapat bahwa "pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa".

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang terstruktur dalam lingkungan belajar yang kondusif.

Nurlina Ariani (2022) menyatakan bahwa "proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan".

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan yang diharapkan melalui interaksi yang terencana dan terstruktur antara sumber belajar dan lingkungan belajar.

2.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

2.1.3.1 Pengertian pengembangan

Jihan dkk (2019) menyatakan bahwa "pengembangan merupakan langkah-langkah yang ditempuh untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau

penyempurnaan produk yang sudah ada dan bisa dipertanggungjawabkan oleh peneliti yang mengembangkan”.

2.1.3.2 Hakikat Pengembangan

pengembangan adalah upaya yang terarah dan terencana untuk menciptakan serta menyempurnakan produk yang lebih bermanfaat, dengan tujuan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran atau hasil akhir yang lebih baik. Menurut “Sugiyono dalam Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna, dan Andika Triansyah (2020:3), metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk yang tepat, diperlukan analisis kebutuhan, serta pengujian efektivitas produk tersebut melalui evaluasi yang cermat”. Trianto (2023) “menambahkan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses sistematis yang mencakup identifikasi masalah, perancangan, pengujian, dan evaluasi produk, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar”. Daryanto (2022) juga menjelaskan bahwa “penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan materi, media, atau metode yang relevan”.

2.1.3 Media pembelajaran Berbasis *Canva*

2.1.3.1 Pengertian Media pembelajaran berbasis *Canva*

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menawarkan berbagai jenis desain, termasuk media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kalender, poster, komik, dan lain sebagainya, Menurut (Fauziyah, 2021: 45), Media pembelajaran yang menarik sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah penggunaan komik. Komik digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Media pembelajaran berbasis komik dinilai menarik karena terdiri dari alur cerita yang dapat memikat perhatian pembacanya, serta dipenuhi dengan gambar yang lebih mendominasi daripada tulisan, sehingga mampu mengurangi rasa bosan pada anak saat membaca. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran menawarkan cara yang kreatif

untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Canva adalah alat yang memungkinkan pendidik menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif. Menurut Fauziah (2021: 45), media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui desain yang menarik. Sari (2022: 34) menambahkan bahwa “Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang memudahkan guru dalam menyajikan materi secara kreatif dan efektif”. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti Canva, menjadi salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Herliana & Anugraheni (2020: 12) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi. Media yang menarik tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi tetapi juga menjaga mereka tetap termotivasi dan tidak mudah bosan.

Pemilihan media yang tepat berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kualitas pendidikan. Selanjutnya Priyanto Hidayatullah dalam Dewi & Murtinugraha (2018: 20) menjelaskan bahwa “sebagian besar software presentasi hanya mampu menampilkan materi secara statis, sedangkan animasi edukatif, seperti visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi, dapat menjadi alternatif yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar”.

Canva menyediakan fitur-fitur yang mendukung kebutuhan pendidikan, pemasaran, dan periklanan, serta memungkinkan pengguna menghasilkan desain yang kreatif dan menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran membantu meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media ini juga membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, baik melalui teks maupun video.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis Canva tidak hanya mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

Kelebihan dan Kekurangan Canva

A. Kelebihan:

Canva menawarkan sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi alat yang populer dalam pendidikan. Menurut Fauziah (2021: 45), salah satu keunggulan utama Canva adalah antarmukanya yang intuitif, yang memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain untuk dengan mudah membuat konten visual yang menarik. Sari (2022: 34) menambahkan bahwa Canva menyediakan berbagai template siap pakai, yang membantu pengguna menghemat waktu dan usaha dalam pembuatan materi pembelajaran yang kreatif. Selain itu, Prabowo (2023: 77) menyatakan bahwa “penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena visual yang menarik dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan”.

B. Kekurangan:

Meskipun Canva memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Yusuf (2020 :14) mengungkapkan bahwa “salah satu kelemahan Canva adalah keterbatasan dalam beberapa fitur desain tingkat lanjut, yang mungkin diperlukan oleh desainer profesional”. Setiawan (2024:30) juga mencatat bahwa “meskipun Canva sangat berguna, pengguna dapat terjebak dalam penggunaan template yang sama, sehingga mengurangi orisinalitas dan kreativitas dalam desain”. Rahayu (2022:56) menambahkan bahwa “pengguna perlu memperhatikan hak cipta dan lisensi gambar yang digunakan, karena tidak semua elemen dalam Canva dapat digunakan secara bebas tanpa atribusi”.

2.1.3.3 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:

- a) Fauziyah (2021) Langkah pertama dalam menggunakan *Canva* adalah membuat akun, di mana pengguna dapat mendaftar secara gratis atau menggunakan akun Google atau Facebook untuk akses cepat.
- b) Sari (2022) Setelah mendaftar, pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk presentasi, poster, atau materi pembelajaran lainnya
- c) Prabowo (2023) Setelah memilih template, pengguna dapat melakukan kustomisasi dengan menambahkan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya sesuai dengan tema dan tujuan desain.
- d) Yusuf (2020) Pengguna kemudian dapat mengatur layout dan warna untuk menciptakan desain yang menarik, sebelum akhirnya menyimpan atau membagikan hasil karya mereka.
- e) Setiawan (2024) Langkah terakhir adalah mengekspor desain dalam format yang diinginkan, seperti JPEG atau PDF, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

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*

2.1.3.4 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* di uraikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. 1Rancangan 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 IPAS 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 6-10</i>	Contoh Siklus Hidup Makhluk Hidup
<i>Slide 11-12</i>	Kuis dan Penutup

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang fundamental dan multidimensional dalam memahami berbagai fenomena yang terjadi di alam. Menurut Sukardi (2021), IPAS mengandalkan metode ilmiah yang mencakup pengamatan, eksperimen, dan analisis untuk menggali dan memahami konsep-konsep dasar yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa IPAS bukan hanya sekadar kumpulan fakta, tetapi juga melibatkan proses berpikir kritis yang sistematis dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ilmiah. Wahyu (2022) menambahkan bahwa “IPAS meliputi berbagai disiplin ilmu, seperti fisika, kimia, biologi, dan geosains, yang bertujuan untuk menjelaskan dan memahami berbagai proses dan fenomena alam secara mendalam”. Dengan demikian, IPAS menawarkan pendekatan yang holistik dalam mempelajari interaksi antara berbagai elemen di alam, serta prinsip-prinsip yang mengatur keberlangsungan fenomena tersebut.

Selanjutnya Fatmawati (2023) menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam pendidikan IPAS. Dalam konteks ini, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta-fakta ilmiah, tetapi juga bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting dalam era modern, di mana siswa dihadapkan pada berbagai tantangan ilmiah yang kompleks dan membutuhkan pemikiran kritis untuk menemukan solusi yang tepat.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) memiliki peran yang sangat vital dalam pendidikan dan pengembangan karakter siswa. Dengan mempelajari IPAS, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan ilmiah, tetapi juga dibekali dengan keterampilan berpikir kritis yang dapat membantu mereka menghadapi tantangan di dunia nyata. Ini menjadikan IPAS sebagai landasan yang kuat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

2.1.4.1 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) biasanya melibatkan siswa dalam praktik langsung, yang dapat menumbuhkan berbagai karakter positif dalam diri mereka, IPAS terdiri dari konsep, prinsip, hukum, dan teori yang saling berkaitan. Proses pembelajaran IPAS umumnya mencakup keterampilan proses yang diperlukan untuk memperoleh dan mengembangkan pemahaman di bidang ini. Rachmawati (2021) menyatakan bahwa tujuan utama IPAS adalah untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam, sehingga siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan analitis dalam menghadapi tantangan lingkungan. Setiawan (2022) menambahkan bahwa IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk memahami proses-proses ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Anwar (2023) juga menekankan bahwa “salah satu tujuan IPAS adalah mendorong rasa ingin tahu siswa serta mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan observasi, eksperimen, dan penelitian”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran IPAS secara umum adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta menyesuaikan konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Selain itu, pengajaran IPAS juga berperan penting dalam memperluas wawasan siswa dan meningkatkan interaksi mereka dengan kehidupan alam di bumi ini.

2.1.4.2 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan. Apa yang kita anggap sebagai kebenaran ilmiah di masa lampau mungkin akan mengalami perubahan di masa kini maupun masa depan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia juga semakin berkurang seiring berjalannya waktu. Sari (2021) menjelaskan bahwa “karakteristik utama Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah pendekatannya yang berbasis pada metode ilmiah, di mana pengamatan, percobaan, dan analisis data merupakan bagian integral dari proses belajar”. Hidayati (2022) menambahkan bahwa “IPAS ditandai oleh sikap kritis dan skeptis terhadap informasi, serta kemampuan merumuskan pertanyaan dan hipotesis yang dapat diuji melalui eksperimen”. Prabowo (2023)

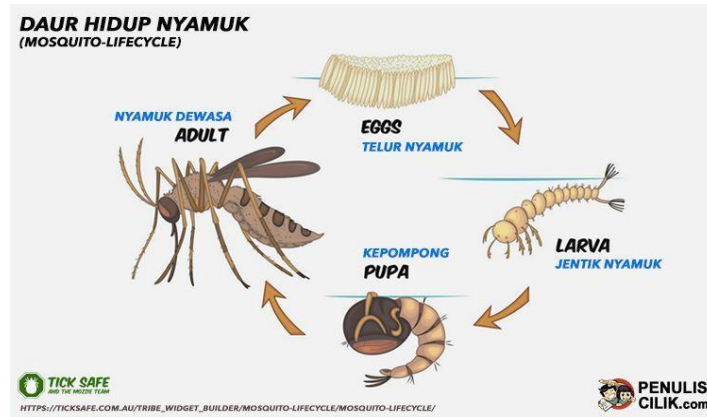
menyatakan bahwa “salah satu karakteristik penting IPAS adalah keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam konteks nyata”. Fajri (2020) juga menekankan bahwa “IPAS bersifat dinamis, artinya pengetahuan dalam bidang ini selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan penelitian baru yang dilakukan”.

2.1.4.3 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan adalah rangkaian proses yang dilalui oleh hewan dari tahap kelahiran, pertumbuhan, perkembangan, hingga kematian. Setiap spesies hewan memiliki siklus hidup yang unik, dan siklus ini sangat penting untuk memastikan kelangsungan hidup spesies tersebut. Proses dalam siklus hidup hewan biasanya melibatkan dua tahap utama: perkembangbiakan dan pertumbuhan. Siklus hidup hewan dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan cara mereka berkembang. Berikut adalah pembagian siklus hidup hewan:

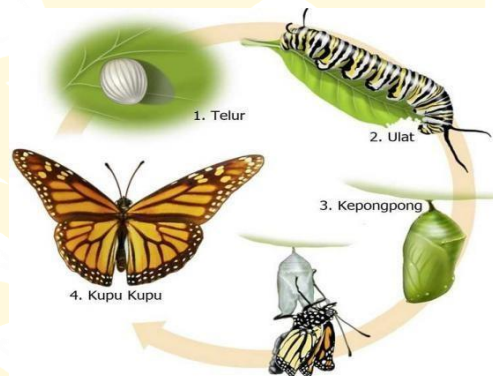
1. **Metamorfosis:** Metamorfosis adalah proses di mana hewan mengalami perubahan bentuk dan ukuran yang signifikan selama siklus hidupnya. Proses ini sering dibagi menjadi dua jenis:
 - a) **Metamorfosis lengkap:** Hewan yang mengalami metamorfosis lengkap melalui empat tahap, yaitu telur, larva, pupa, dan dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis lengkap adalah kupu-kupu dan katak. Dalam tahap larva, hewan tersebut memiliki bentuk dan habitat yang berbeda dari bentuk dewasa. Menurut Wahyu (2022), “metamorfosis lengkap memungkinkan hewan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda pada setiap tahap kehidupannya.”
 - b) **Metamorfosis lengkap atau sempurna** merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang berbeda pada setiap tahapnya. Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1) Memiliki bentuk yang berbeda antara anak dan induknya. (2). Mengalami tahapan kepompong.

Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Contohnya kupu-kupu, katak, lalat, dan lebah.



Gambar 2. 1Metamorfosis nyamuk

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/b3/79/62>)

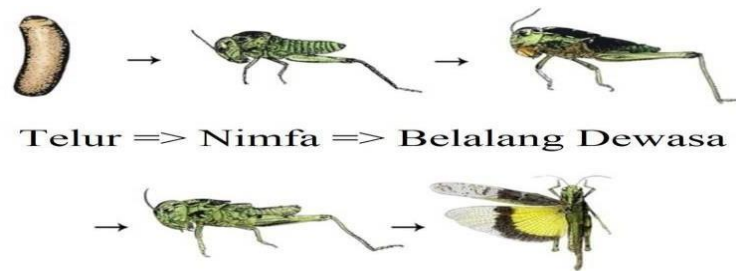


Gambar 2. 2Metamorfosis kupu-kupu

(Sumber: <https://bit.ly/3W1lm7W>)

Metamorfosis tidak lengkap: Hewan yang mengalami metamorfosis tidak lengkap melalui tiga tahap, yaitu telur, nimfa, dan dewasa. Hewan ini tidak memiliki tahap pupa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak lengkap adalah belalang dan kutu. Menurut Santosa (2020), “hewan yang mengalami metamorfosis tidak lengkap berkembang dari nimfa ke dewasa tanpa perubahan bentuk yang signifikan.” Metamorfosis tidak lengkap atau tidak sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda setiap tahapnya. Ciri-ciri metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut (1). Memiliki bentuk yang sama antara anakan dan induknya (2). Tidak mengalami tahapan kepompong.

Adapun hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yaitu belalang, kecoak, dan capung.



Gambar 2. 3Metamorfosis belalang
(Sumber: <https://bit.ly/3W5VIIH>)

2. Siklus hidup langsung (tanpa metamorfosis):

Pada siklus hidup ini, hewan tidak mengalami perubahan bentuk yang mencolok selama pertumbuhan. Mereka hanya tumbuh dari bentuk muda menjadi bentuk dewasa. Contoh hewan yang mengalami siklus hidup langsung adalah kucing, anjing, dan ikan. Hewan-hewan ini lahir dalam bentuk kecil dan tumbuh menjadi individu dewasa tanpa mengalami perubahan bentuk yang signifikan. Menurut Prabowo (2023), “siklus hidup langsung pada hewan memberikan keuntungan dalam hal adaptasi karena mereka bisa langsung beradaptasi dengan lingkungan.”



Gambar 2. 4 Kucing tidak mengalami perubahan metamorfosis

(Sumber: <https://bit.ly/3vB7LtM>)

Kucing tidak mengalami perubahan bentuk tubuh. Namun, kucing mengalami perubahan ukuran dari kecil menjadi besar.

3. Siklus hidup dengan fase larva:

Beberapa hewan, seperti ikan salmon, memiliki fase larva yang berbeda dari bentuk dewasa. Larva ikan salmon, misalnya, hidup di lingkungan yang berbeda sebelum bermigrasi ke habitat dewasa mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman siklus hidup dalam konteks ekologi dan perilaku hewan (Indra, 2021).

2.2 Kerangka Berpikir

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga terus mengalami kemajuan. Penggunaan buku sebagai sumber pembelajaran dan papan tulis sebagai media seringkali menciptakan pembelajaran yang monoton, yang dapat mengurangi minat belajar siswa di kelas. Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi Canva dan media digital di kelas terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan tampilan yang berbeda dari hari-hari sebelumnya, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi siklus hidup makhluk hidup. Selain penyampaian materi, peneliti juga merencanakan penerapan kuis yang berkaitan dengan materi tersebut, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Sejalan dengan hal ini, peneliti berupaya mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti yang terjadi di Sekolah Dasar. Misalnya, siswa kelas IV seringkali kurang praktis dalam menggunakan media pembelajaran, karena guru cenderung mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah. Oleh karena itu, inovasi yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang lebih interaktif.

Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan penyajian materi dengan cara yang unik, memanfaatkan fitur-fitur yang dapat menampilkan penjelasan melalui teks, audio, gambar, dan video. Dengan desain yang menarik, media digital yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memberikan inovasi kepada guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 106203 Tanah Gara dapat berjalan dengan efektif, membantu siswa untuk lebih fokus, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mengingat bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, kehadiran media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan minat belajar, terutama dalam materi petunjuk arah.

Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di SD Negeri 106203 Tanah Gara Hulu. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk memastikan pengembangan media yang relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan.

2.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penggunaan istilah dalam penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional untuk setiap variabel sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan (R&D), Dalam konteks penelitian ini, R&D merujuk pada proses perbaikan media pembelajaran yang sebelumnya menggunakan bahan ajar dan presentasi PowerPoint (PPT) yang kurang menarik. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi PPT yang lebih menarik, yang dirancang menggunakan aplikasi Canva.
2. Media Pembelajaran, Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau sumber yang dapat merangsang pikiran dan memfasilitasi proses belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah presentasi PPT berbasis Canva.
3. Canva, Canva adalah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif, baik dalam bentuk presentasi, video pembelajaran,

maupun format lainnya. Aplikasi ini menawarkan tampilan yang menarik dan berbagai fitur yang memudahkan proses pembuatan materi ajar.

4. Siklus Hidup, siklus hidup merujuk pada serangkaian perubahan yang dialami oleh suatu organisme dari awal kehidupannya hingga mati. Siklus hidup hewan dapat berbeda-beda, termasuk di dalamnya hewan yang mengalami metamorfosis dan yang tidak. Dalam penelitian ini, fokus akan diberikan pada pembahasan tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

