

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Penelitian Pengembangan

a. 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 diatas, 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. Menurut Richart and Klein dalam Sugiyono (2017:28), menggunakan nama *Design and Development Research* yang diterjemahkan 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.” Menurut Sugiyono dalam (Isnani Sara April, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Gall Born, and Gall dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:5) penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut dilapangan dalam pengaturan yang nantinya akan

digunakan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian yang diajukan dalam program R&D yang lebih ketat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau teknik yang digunakan untuk memvalidasi, mengembangkan dan memperbaiki produk yang akan diproduksi dalam hal ini, produk yang dimaksud tidak hanya berupa buku teks atau buku pelajaran, tetapi juga dapat berupa strategi pembelajaran dalam program pendidikan belajar mengajar disekolah.

2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran

A. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau pengantar dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut (Fatria, 2017: 136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

Media pembelajaran adalah suatu komponen penting dalam proses pembelajaran karena 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 lebih menarik, siswa dapat 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 juga harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk tertarik siswa belajar.

Media pembelajaran dalam setiap tahun selalu memiliki perubahan kurikulum dan perkembangan pembelajaran karena setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Media pembelajaran sangatlah berfungsi dalam pembelajaran untuk pendidikan 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, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dan bahan ajar yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam pembelajaran yang efektif.

B. Ciri-ciri Media

Kustandi (2020:45) 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 computer, compact disk, dan film. suatu objek yang telah diambil gambarnya (rekam) dengan video atau video kamera dengan cara 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 ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek di mungkinkan karna media memiliki ciri manipulative.kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat di sajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit, dengan pengambilan gambar time lapse recording.

3. Ciri Distributive (*Distributive property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian di Transportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut di sajikan kepada sejumlah besar siswa dengan Stimulus pengalaman yang relative 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 misal nya rekaman video, disket computer dapat di sebar keseluruhan penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

C. Jenis-jenis Media

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik memerlukan jenis media pembelajaran masing-masing. jenis-jenis media pembelajaran menurut Bretz (dalam Nurfitria 2020:15) menyebutkan bahwa media memiliki tujuh kelompok diantaranya :

1. Media Audio
2. Media Cetak
3. Media Visual Diam
4. Media Visual Gerak
5. Media Audio Semi Gerak
6. Media Audio Visual Diam
7. Media Audio Visual Gerak

Jenis media yang akan digunakan ialah Media Audio Visual Gerak, Media Audio Visual Gerak adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, media Audio Visual memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan media lainnya karena mengandung audio dan visual. video animasi merupakan salah satu contoh Media Audio Visual Gerak yang dilengkapi dengan gambar atau flame yang bergerak secara bergantian.

D. Fungsi Media

Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar 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 penyampaian pesan dan penerima pesan, sehingga tidak ada kesulitan 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 kemauan siswa untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media dapat lebih bermakna karena pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan wawasan peserta didik.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi Individualitas

Latar belakang siswa yang berbeda-beda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan secara individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dikelas dengan media digital secara efektif.

E. Manfaat Media Pembelajaran

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

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami 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 dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli, dapat penulis simpulkan manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancarnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, dan membuat anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran didalam kelas.

F. Video Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* didalam kamus bahasa Indonesia-Inggris yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi bisa juga diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Munir 2017:178).

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) juga mengemukakan bahwa “Media video adalah media media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi”.

Menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang pembelajaran media video animasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Kelebihan 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 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 dimana saja.

H. Kekurangan *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-langkah Aplikasi *Canva*

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

1. Buka website *canva.com* dari goggle atau mozila kemudian masuk ke akun anda.
2. Klik tombol “buat desain” yang terletak dihalaman 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 lainnya 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*

Oleh karena itu, berdasarkan langkah-langkah diatas, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang digunakan telah ditingkatkan sehingga peserta didik menjadi lebih menarik perhatian dalam pembelajaran melalui aplikasi *canva*.

2.1.3. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Perkembangan media pembelajaran berbasis digital sangatlah banyak diminati guru karena berpengaruh untuk mengembangkan pengetahuan dan pola pikir peserta didik, teknologi digital dapat dikatakan teknologi nirkabel, maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan *signal* sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampaian pesan. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan sebelumnya. Dimana 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 dan bervariasi”. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: *e-book*, web, e-modul, flash, CD multimedia interaktif dan lainnya. 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, Etnopedagogi merupakan sebuah paradigma baru pendidikan dalam kehidupan era digital ini. Etnopedagogi 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 literature dalam perkembangan teknologi”.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat penulis simpulkan 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 jauh lebih baik, khususnya dilokasi penelitian, UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

2.1.4. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

Media pembelajaran digital sangat dibutuhkan dalam pendidikan masa kini. Menurut Demarest (Rahmasari, dkk 2021:166) *canva* adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain. Dan Menurut Hidayatullah (dalam Dewi & Murtinugraha 2018:2) mengatakan kebanyakan *software* presentasi sekarang hanya sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. 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 photo, 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. Memanfaatkan *canva* ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media tentunya. Jenis-jenis presentasi 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.

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* adalah aplikasi yang mudah diakses oleh guru ataupun peserta didik dalam memahami pelajaran dan juga dapat mempermudah penghematan waktu dalam mendesain media pembelajaran.

2.1.5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial di SD

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya kecakapan dan kemampuannya, daya rekasinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana, 2013). Jadi seseorang dikatakan telah belajar adalah jika seseorang tersebut mengalami perubahan pada beberapa aspek yang ditentukan, selain itu dapat kita ketahui bahwa belajar merupakan proses yang aktif yang mereaksi pada sekitar individu siswa.

Belajar merupakan inti sari dari kegiatan pembelajaran. kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa hasil dari proses belajar tidak hanya pada ranah pengetahuannya saja, namun juga pada ranah yang lainnya seperti hasil belajar afektif maupun psikomotor.

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPAS menurut BSNP (2013) 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 IPAS 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 IPAS, 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, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai satu ciptaan tuhan.

7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang ingin dikembangkan juga terdapat tiga macam, dari pengetahuannya, sikap yang biasa dikenal sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPAS. Diharapkan ketiga unsur ini dapat muncul pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

Peran siswa bekerja seperti ilmuwan mengandung arti bahwa dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan keterampilan proses dasar IPAS. Keterampilan proses IPAS digolongkan menjadi dua bagian yaitu keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Pada siswa sekolah dasar diharapkan minimal keterampilan proses dasar IPAS siswa wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, sehingga siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan proses IPAS yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD.

Keterampilan dasar pembelajaran IPAS dari (Amin dkk, 2006)

1. Mengamati diartikan sebagai proses menggunakan indera untuk mengamati objek dan kejadian, serta karakteristiknya (dalam bentuk catatan).
2. Mengklasifikasi merupakan proses pengelompokkan objek-objek dan kejadian berdasarkan persamaan dan perbedaannya (dalam bentuk daftar, table dan grafik).
3. Mengukur adalah membandingkan kuantitas yang belum diketahui dengan standar (satuan panjang, waktu, suhu).
4. Merupakan kegiatan membuat kesimpulan berdasarkan data – data hasil pengamatan.

5. Meramalkan merupakan sesuatu yang belum dibuktikan (bukan menebak) dengan keyakinan bahwa yang akan terjadi didasarkan pada pengetahuan dan pemahaman, pengamatan serta kesimpulan yang telah diperoleh.
6. Mengkomunikasikan dapat dituangkan secara lisan maupun tertulis dalam bentuk laporan, grafik, tabel dan gambar.

Dalam melatih keterampilan-keterampilan proses dasar IPAS dan sikap ilmiah, diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima namun siswa harus mengalami sendiri pengalamannya dalam memahami ilmu tersebut, sehingga pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selain itu pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa. Sehingga siswa terbiasa untuk berpikir dan bersikap ilmiah. Menurut BSNP (2013) Pembelajaran IPAS sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPAS di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

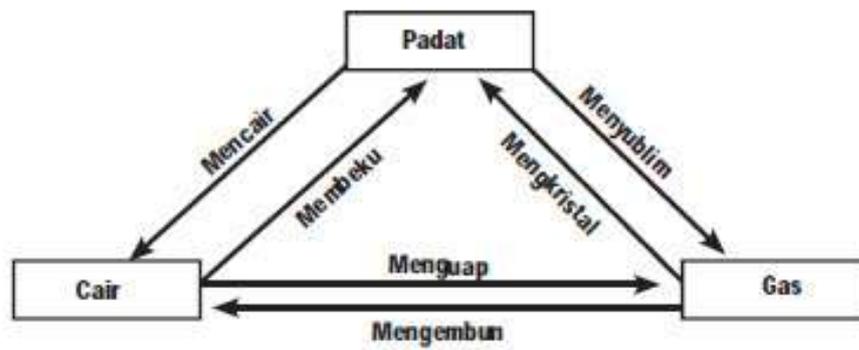
Jean Piaget (2011) menyatakan bahwa perkembangan siswa berada pada tahap operasional kongkrit yang membutuhkan pengalaman dan benda atau objek secara langsung. Pengalaman langsung memegang peranan penting sebagai pendorong laju perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional tersebut. Melalui pengalaman langsung siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna dan akan lebih dipahami oleh siswa, karena siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari. Model belajar berdasarkan pengalaman langsung memperkuat daya ingat anak dan biayanya sangat murah sebab menggunakan alat dan media belajar yang ada di lingkungan anak sendiri.

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan, bahwa IPAS di SD adalah kemampuan dan pengetahuan langsung untuk memegang objek atau benda secara langsung untuk mendorong perkembangan kognitif siswa yang bermakna dan akan mudah dipahami dalam pembelajaran IPAS di SD.

2.1.6. Materi Wujud Zat

A. Pengertian Wujud Zat

Zat atau materi mempunyai sifat-sifat tertentu yang berbeda dengan sifat zat lainnya. Misalnya, Perubahan wujud benda-benda/wujud zat yang ada disekitar kita memiliki sifat dan ciri yang unik. Dengan memahami sifat sifat benda, kita dapat mempelajari fenomena alam yang terjadi disekitar kita dengan baik. Benda dapat digolongkan menjadi tiga wujud, yaitu : padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda.



Gambar 2.2 Materi Wujud Zat

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/skema%20wujud%20zat.jpg>)

Perubahan wujud suatu benda yang terjadi pada gambar skema diatas adalah :

1. Membeku merupakan peristiwa perubahan wujud benda cair menjadi benda padat.
2. Mencair merupakan peristiwa perubahan wujud benda padat menjadi benda cair.
3. Menguap merupakan peristiwa perubahan wujud benda cair menjadi benda gas.
4. Mengembun merupakan peristiwa perubahan wujud benda gas menjadi benda cair.
5. Menyublim merupakan peristiwa perubahan wujud benda padat menjadi gas atau gas menjadi benda padat.
6. Mengkristal merupakan peristiwa perubahan gas menjadi benda padat.

B. Sifat-sifat Benda

1. Benda Padat

Benda padat memiliki sifat-sifat seperti berikut ini:

- a. Memiliki bentuk yang cenderung tetap 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.

2. Benda Cair

karakteristik seperti Benda cair memiliki sifat-sifat 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 factor, seperti angin dan gaya dorong.

3. 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 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 memasak mentega yang berbentuk padat akan mencair dan meleleh saat terkena panas dari penggorengan.



Gambar 2.3 Mentega Mencair

(Sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/Melelehkan-Mentega.htm>)

2. Membeku

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. perubahan wujud membeku bisa dibilang 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 Es Membeku

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/-es-batu-.htm>)

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 didalam tubuh manusia. Contohnya saat sedang berkeringat, maka keringat akan menguap dan mendingin dari dalam tubuh kita. Yang paling sering kita lihat adalah ketika merebus air maka saat mendidih akan mengeluarkan uap.



Gambar 2.5 Air Menguap

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/mengenal-wujud-menguap.htm>)

4. Mengembun

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas diudara 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 dipagi hari atau gelas kaca yang mengembun karena berisi air dingin atau es batu.



Gambar 2.6 Daun Mengembun

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/embun-di-pagi-materi-ipa.htm>)

5. 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 disuatu ruangan maka lama kelamaan akan habis benda padat itu karena menyublim ke udara.



Gambar 2.7 Kapur Barus Menyublim

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/imgres.htm>)

6. 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 mengkristalkan.



Gambar 2.8 Mengkristal

(sumber: <file:///C:/Users/Maestro/Downloads/gula-dan-garam.jpg>)

2.2 Kajian penelitian Relevan

Beberapa peneliti sebelumnya sudah mengembangkan dan menjadi Kajian Penelitian Relevan dan akan menjadi perbandingan oleh peneliti selanjutnya.

1. 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 dokumentasi. adapun 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 ada nya peningkatan minat belajar dibandingkan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Ucu Purnawati, Herawati, dan Widayarsi (2023) dalam penelitian yang mengembangkan 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 persentase 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.
3. Riono dan Fauzi (2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD yang berbasis aplikasi canva. Penelitian 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 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.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dari waktu ke waktu selalu mengalami perkembangan. Penggunaan buku pembelajaran sebagai bahan ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran yang ada membuat pembelajaran yang konvensional tidak mencapai minat belajar yang tinggi didalam kelas. Perkembangan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang terjadi dikelas. pemanfaatan aplikasi *canva* dan media digital di kelas sangat efektif dalam menarik fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui tampilan yang berbeda dari hari hari sebelumnya sehingga peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media yang dapat digunakan dikelas untuk menungkan materi pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPAS dengan materi wujud zat. Selain penerapan materi pada media yang dikembangkan, peneliti mengupayakan penerapan beberapa kuis terkait pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima ilmu yang disampaikan melalui media yang dikembangkan pada materi wujud zat melalui Audio, gambar dan lainnya. Berdasarkan hasil observasi dari wali kelas III kepada Pak Budi Sentosa Tarigan S.Pd di UPT SD Negeri 068003 Medan tuntungan T.P 2024/2025 pada kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan hal itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi wujud zat. Berbagai permasalahan yang di identifikasikan dalam pembelajaran IPAS Penggunaan media video pembelajaran yang dibuat guru belum optimal karena masih gambar dan teks. Media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan pengembangan dengan media pembelajaran berbasis *canva* agar pembelajaran siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya. Pentingnya guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sebelum pembelajaran dikelas berlangsung agar dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal. Membantu guru lebih mudah dalam mengatur pembelajaran dalam kelas sehingga peserta didik lebih tertarik pada materi yang

disampaikan, inovasi yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang berbasis aplikasi *canva*. Pada media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat memuat materi secara unik karena tersediaannya fitur yang mampu menampilkan penjelasan mengenai materi wujud zat melalui teks, audio, gambar maupun link video. Media pembelajaran digital yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam mengembangkan dalam media pembelajaran yang berbasis digital dengan berbagai tampilan yang menarik menggunakan aplikasi *canva*. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti bertujuan agar melaksanakan pembelajaran khususnya di UPT SD Negeri 068003 Medan tuntungan dapat berjalan dengan baik dan mampu membuat para peserta didik menjadi fokus sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Sebagaimana ditunjukkan diatas, ketika anak sekolah dasar berada ditahan operasional yang nyata, kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya materi wujud zat 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 UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan melalui jenis penelitian pengembangan yang sering disebut *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE.

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti mengajukan pertanyaan peneliti yaitu bagaimana Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat Kelas III UPT SD Negeri Medan Tuntungan T.P 2024/2025?

2.5 Definisi Operasional

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

1. Pengembangan atau biasa disebut R&D yang digunakan oleh penulis yaitu dengan tahap model ADDIE (Menganalisis, Mendesain, Mengembangkan, Menerapkan, Evaluasi), 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.
2. Media pembelajaran adalah suatu hal atau alat yang mampu merangsang pikiran peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara efektif dan efisien.
3. Video Animasi adalah pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi suara yang melengkapi seperti sebuah video dan film.
4. Aplikasi *Canva* adalah 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.
5. Materi wujud zat kerap digunakan untuk menjelaskan perbedaan sifat antara tiga wujud zat yaitu ada cair, padat, gas. Penjelasan ini biasanya dilakukan dengan memahami sifat-sifat benda yang mempelajari fenomena alam yang terjadi disekitar.