

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk dalam penerapannya.

Gool, Gall & Borg dalam educational research (dalam Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. 2017:188) mengatakan R&D (penelitian dan pengembangan) dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industry dimana penelitian digunakan untuk merancang produk baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu yaitu efektifitas dan kualitas. Sementara itu Sugiyono (2016:407) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan model atau metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan produk baru, yang secara

sistematis diuji dilapangan, di evaluasi dan di sempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena berperan sebagai sumber belajar yang dapat mendukung guru dalam memperkaya pengetahuan siswa. Beragam jenis media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah diakses. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, motivasi siswa dapat meningkat selama proses belajar. Di lingkungan pendidikan formal, pengelolaan media pembelajaran sangatlah penting. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang mendukung siswa dalam memahami materi. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023:751). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat penelitian yang lain dimana peneliti menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran (Muhammad Nazri dkk, 2022:751). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan informasi materi kepada siswa dengan cara lebih bermakna. Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurita, T. 2018:176), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran adalah untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian dan penerima. Ini memastikan bahwa tidak ada masalah dengan bahasa verbal atau salah persepsi saat menyampaikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memberi siswa motivasi untuk belajar. Dengan membuat media pembelajaran yang tidak hanya mengandung elemen seni, tetapi juga memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran, semangat belajar siswa dapat meningkat.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena pembelajaran bukan hanya menambah informasi tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Setiap siswa dapat melihat informasi dengan cara yang sama sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, seperti pengalaman mereka, gaya mereka, dan tingkat pendidikan, siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Siti Maemunawati dalam Septy Nurfadhillah, dkk (2020:18) manfaat dari media pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian. Dimana manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan siswa.

1. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran adalah untuk menjadikan beban pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah.
2. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih semangat dalam belajar. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan membosankan karena banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berpikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasi.

Media pembelajaran yang paling ngetren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah, Budiman, Rohayani, & Audina, 2021:243). Dengan adanya audio visual tersebut dapat menumbuhkan, bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa semua jenjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: ebook, 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.

Berdasarkan pendapat diatas, dalam era digital saat ini pendidikan semakin di dukung oleh guru yang memanfaatkan media digital. Oleh karena itu, kemajuan pendidikan dapat dicapai melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk menyerap pengetahuan. Hal ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di lokasi penelitian, SD Negeri 104186 Tj. Selamat.

2.1.6 Pengertian Media PowerPoint

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer dibawah *Microsoft Office*. Jumlah huruf dalam pengetikan menggunakan maksimal 6 kata per baris dan 6 baris per slide untuk menjaga keterbacaan. Ukuran huruf minimal 24 pt untuk teks utama dan 32 pt untuk judul agar jelas terbaca. Hindari *font* dekoratif yang sulit dibaca, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman cepat. Latar belakang terang, teks gelap dan latar belakang gelap, teks terang. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:181) *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft Office*. Program dirancang khusus

untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. *Microsoft Powerpoint* secara penyajian dapat memberi tampilan dengan design yang telah tersedia di *Microsoft PowerPoint*. Oleh karena itu, untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit, untuk menggunakan media *Microsoft PowerPoint* ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat *PowerPoint* yang benar, baik, dan menarik.

2.1.7 Media Pembelajaran Berbasis Canva

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media Pembelajaran berbasis penggunaan aplikasi canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Menurut Pelangi (dalam Hajar, O., Kasiyum, S., Susanto R. U., Akhwani 2023:6405) berpendapat bahwa aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya. Cara menggunakan aplikasi canva sangat mudah serta dapat digunakan untuk semua golongan dan tersedia secara online, sehingga bisa membantu para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan imajinasinya. Dari gambaran visual yang dipaparkan melalui aplikasi canva mampu menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Canva

Canva memiliki kelebihan dan kekurangan.

- a. Adapun kelebihan aplikasi *canva* menurut Tanjung & Faiza (dalam Riono, R., dan Fauzi, F. 2022:119)
 1. Memiliki beragam desain yang menarik.
 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai *laptop*, tetapi dapat dilakukan melalui *gadget*.
 5. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain.
- b. Adapun kekurangannya aplikasi *canva* menurut Pelangi (2020:1089)
 1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun *leptop* yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
 2. Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, *stiker*, *ilustrasi*, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
 3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatennya*, *gambar*, *warna*, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

2.1.9 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Berdasarkan penggunaan aplikasi Canva, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dirancang agar dapat digunakan secara efektif di kelas. Proses pengembangan ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Aplikasi Canva dapat diunduh melalui Play Store untuk pengguna Android atau Microsoft Store untuk pengguna Windows. Canva juga bisa diakses langsung melalui browser tanpa harus diunduh, sehingga lebih fleksibel untuk berbagai perangkat.
2. Setelah aplikasi Canva terunduh dan terpasang di perangkat, langkah selanjutnya adalah membuat akun. Pengguna dapat mendaftar menggunakan akun Google, Facebook, atau email. Proses pendaftaran ini memungkinkan akses penuh ke berbagai fitur Canva, baik melalui ponsel maupun laptop.
3. Setelah akun berhasil dibuat, guru dan peserta didik bisa langsung memulai proses desain sesuai kebutuhan. Canva menyediakan berbagai template untuk berbagai kebutuhan, seperti video, logo, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, dan banyak lagi. Guru dan siswa dapat memilih template yang sesuai, lalu mengedit teks dan gambar yang tersedia sesuai dengan materi pelajaran atau kebutuhan mereka.
4. Setelah desain selesai, hasilnya dapat disimpan atau diunduh dengan mengklik ikon titik tiga di sudut kanan atas layar. Pilihan untuk menyimpan atau mengunduh memungkinkan desain secara otomatis tersimpan ke dalam galeri ponsel atau folder di laptop. Hasil desain juga dapat dibagikan secara langsung atau digunakan untuk keperluan presentasi di kelas.

Oleh karena itu, berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi Canva telah meningkat, sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual.

2.1.10 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

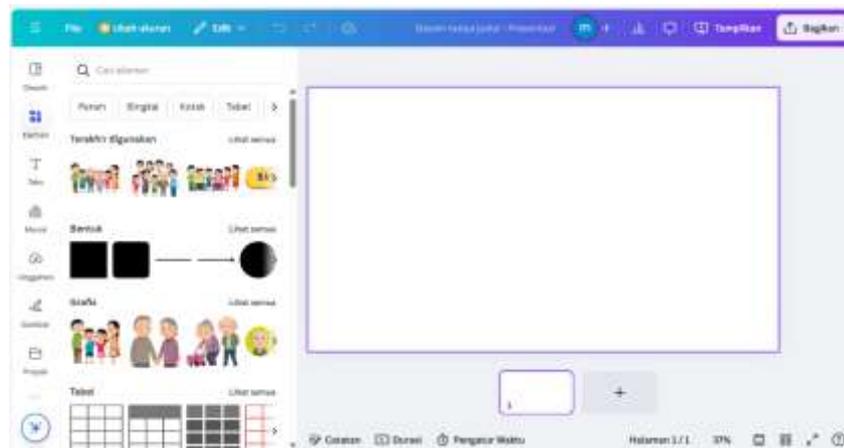
Media pembelajaran di kelas berupa power point dalam bentuk teks saja dan tulisan yang kurang menarik dan papan tulis penyampaian materi oleh guru hanya berdasarkan bahan ajar berupa buku, namun peneliti merancang suatu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Spesifikasi rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* di uraikan pada tabel sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Canva hingga muncul tampilan awal seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini. Tampilan ini merupakan awal saat mengakses *Canva*, di halaman ini, kita akan disambut dengan berbagai template, fitur, dan kategori desain yang tersedia. Setelah tampilan awal tersebut muncul, langkah pertama yang perlu kita lakukan adalah mengklik tombol "Buat Desain" yang biasanya terletak di sudut kanan atas layar. Dengan mengklik tombol tersebut, Canva akan menampilkan berbagai pilihan jenis desain yang dapat kita buat, mulai dari poster, infografis, hingga video. Untuk kebutuhan pembuatan media pembelajaran, kita dapat memilih opsi "Presentasi", yang memungkinkan kita untuk membuat slide presentasi yang interaktif dan menarik.



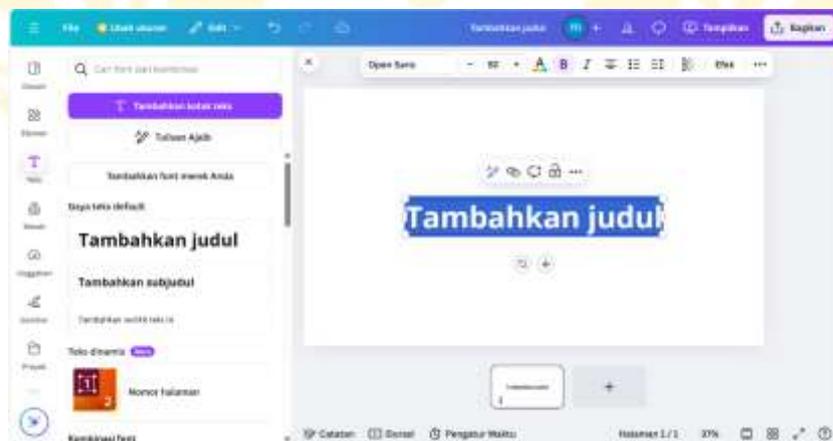
Gambar 2.1 Tampilan awal *canva*

2. Selanjutnya tampilan kosong pada media yang akan kita desain akan muncul pada layar, maka kita dapat membuat desain semenarik mungkin menggunakan fitur yang tersedia melalui panel “elemen”.



Gambar 2.2 Tampilan desain pada aplikasi *canva*

3. Selanjutnya, setelah menambahkan elemen dan teks yang diinginkan, kita dapat menyesuaikan tata letak, ukuran, dan warna agar lebih menarik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Canva juga menyediakan berbagai pilihan font, ikon, dan latar belakang yang dapat digunakan untuk memperkaya desain.



Gambar 2.3 Tampilan menggunakan fitur

4. Tampilan di bawah menunjukkan cara untuk menambahkan tautan, seperti video pembelajaran yang telah diunggah ke YouTube atau Google Drive, melalui panel "tautan". Fitur ini dapat diakses dengan mengklik kanan pada gambar atau teks yang ingin diberi tautan. Panel tersebut juga berguna untuk membuat akses cepat, sehingga saat kita mengklik teks atau gambar dalam media, tautan tersebut akan langsung membuka halaman, slide yang dituju, tanpa harus mencari halaman secara manual. Dengan cara ini, kita dapat

menambahkan tautan interaktif ke setiap elemen desain sesuai kebutuhan, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik, praktis, dan mudah digunakan di kelas. Proses ini dapat diulangi untuk setiap desain, memungkinkan kita untuk menciptakan media yang dinamis dan efisien untuk mendukung pembelajaran.



Gambar 2.4 Tampilan Menambahkan *link*

5. Dengan fitur-fitur ini, proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah, interaktif, dan menarik bagi siswa. Setelah selesai membuat desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan pilih fitur sebelah kanan untuk menyimpan desain yang sudah dibuat.

2.1.11 Pembelajaran IPAS di SD

Proses pembelajaran IPAS dapat menekankan pada tindakan yang mengarah pada pengalaman langsung, mengembangkan kompetensi, menjelajahi, dan memahami alam sekitar secara ilmiah sehingga pembelajaran IPAS yang berorientasi pada kegiatan mengamati hasil belajar siswa. Proses pembelajaran IPAS yang berorientasi pada kegiatan mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merangsang, dan melaksanakan percobaan atau eksperimen merupakan bagian dari proses penemuan pengetahuan atau konsep-konsep pembelajaran.

Menurut Tanango, S. M., Kudrat, M., & Husain, R. I. (dalam Lina Kumalasari 2019:8908) sains mengacu pada kegiatan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS yaitu membantu siswa mengembangkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut, merupakan siswa untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh kegiatan pembelajaran yang mendorong penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, penalaran, reflektif dan keterampilan proses sains (Saido dkk, 2015:8908). Dengan demikian siswa dapat berfikir secara ilmiah terhadap suatu keadaan disekitarnya dan bukan sekedar sebuah hafalan atau teoritis saja, tetapi juga sebuah kebermaknaan yang diharapkan dalam pembelajaran.

2.1.12 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas III

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
2.1 Peserta didik mengidentifikasi proses pertumbuhan dan perkembangan manusia	2.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup 2.1.2 Menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan manusia

Ciri-ciri makhluk hidup, makhluk hidup memiliki ciri utama yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut: Bernapas: Semua makhluk hidup memerlukan oksigen untuk bernapas.

1. Bernapas: Suatu Proses menghirup dan menghembuskan udara.
2. Memerlukan makanan dan air: Setiap makhluk hidup membutuhkan makanan dan air untuk hidup. Dari makanan dan air akan diperoleh nutrisi untuk setiap tubuh dan diolah energi yang dapat digunakan untuk beraktivitas. Nutrisi juga digunakan untuk pertumbuhan.
3. Bergerak: Makhluk hidup dapat bergerak untuk mencari makan. Pergerakan pada makhluk hidup ada yang dapat berpindah tempat dan ada yang tidak.
4. Tumbuh dan berkembang: Makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan selama masa hidup.
5. Berkembang biak: Makhluk hidup berkembang biak dengan tujuan untuk melestarikan keturunannya.
6. Peka terhadap rangsangan: Rangsangan adalah sesuatu yang dapat memengaruhi kerja bagian-bagian tubuh.

7. Mampu beradaptasi: Adaptasi adalah kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pertumbuhan pada manusia diawali dari bayi hingga lanjut usia (lansia), pertumbuhan adalah perubahan fisik pada manusia seperti bertambahnya tinggi dan berat badan. Sementara itu, perkembangan manusia ditandai dengan perubahan kemampuan fungsi tubuh, kecerdasan, dan tingkah laku. Contohnya, sewaktu bayi belum dapat berjalan, lalu ketika balita mulai belajar dan berlari. Pertumbuhan dan perkembangan manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain sifat yang diwariskan dari orang tua, umur, makanan yang dikonsumsi, lingkungan, pendidikan, dan kebiasaan dalam melakukan olahraga.



Gambar 2.5 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

2.2. Kajian Penelitian Relevan

1. A Lika, W.N Dodi, A.M Riri (2024) Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. saat proses pembelajaran guru

hanya menjelaskan dan menyebutkan contohnya saja, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola pikir sehingga sulit untuk mengungkapkan gagasan mereka secara luas. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Model ADDIE Berdasarkan hasil validasi dari segi isi diperoleh nilai 87,45 % (sangat valid), validasi bahasa 89,58 % (sangat valid), dan pada aspek kegrafikan memperoleh 90 % (sangat valid), Tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh guru mencapai nilai rata-rata 96,25% (sangat praktis), dan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif oleh peserta didik mencapai nilai rata-rata 95,52% (sangat praktis). Nilai efektifitas media pembelajaran interaktif dengan rata-rata 88,88% yang diperoleh dari hasil tes belajar oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika.

2. R.S Tri Novita, P. Yenny, O.M Maharani (2024) Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi norma dan adat istiadat di kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode research and development model ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan yakni analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Palembang yang berjumlah 31 orang. Penelitian menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis, serta efektif. Dengan perolehan hasil persentase kevalidan sebesar 88%, persentase kepraktisan sebesar 89% yang dilihat dari respon peserta didik, dan persentase efektivitas sebesar 93%, dengan kategori sangat layak untuk digunakan.
3. A. Devika, Jayanti, S. Ida (2023) Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif

berbasis canva pada materi bangun datar, yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi bangun datar dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 87,2% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan skor persentase 85,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan siswa memperoleh skor persentase 82,3% yang diperoleh dari soal siswa materi bangun datar dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan memiliki efektif.

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

2.3. Kerangka Berpikir

Pendidikan IPAS dirancang untuk mendorong siswa agar aktif mencari tahu dan melakukan eksplorasi, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu, sangat penting jika pembelajaran IPA dimulai sejak Sekolah Dasar (SD). Namun, secara umum, pembelajaran IPAS di SD masih banyak dilakukan secara konvensional. Guru tidak hanya dituntut untuk meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga harus

menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Media pembelajaran yang digunakan harus mampu memotivasi siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari, membangkitkan minat belajar, dan memperluas wawasan mereka. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang mendekati kenyataan adalah Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Pengembangan media ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, khususnya dalam mendeskripsikan materi yang selama ini sulit dijelaskan secara konvensional.

Peneliti berfokus mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva ini karena sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas III SD, terutama pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Pada materi ini, media yang mampu memberikan penjelasan dan visualisasi nyata tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, peneliti berkontribusi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga gambar, video, serta infografis yang dikemas secara menarik, sehingga menjadi media yang mudah digunakan dan pesan tersampaikan dengan baik.

Fitur yang tersedia dalam media pembelajaran Canva memungkinkan materi pertumbuhan dan perkembangan manusia disampaikan dengan lebih menarik melalui kombinasi gambar, teks, video, serta visualisasi grafis. Media ini dirancang agar dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan inovasi baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Harapannya, media ini akan membuat pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 104186 Tj. Selamat lebih menarik, fokus, dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar IPAS, terutama dalam materi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Melalui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Canva, proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 104186 Tj. Selamat diharapkan dapat berjalan lebih efektif, membuat siswa lebih aktif, dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Media ini dikembangkan menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model rancangan Richey and Klein.

2.4. Definisi Operasional

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

1. Pengembangan adalah proses sistematis pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada untuk menjadi lebih efektif, inovatif, dan bermanfaat dibandingkan sebelumnya dikenal sebagai pengembangan. Dalam hal ini produk yang dikembangkan adalah media.
2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa agar mereka memahami pelajaran IPAS, khususnya yang berkaitan dengan materi pertumbuhan dan perkembangan manusia.
3. Aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif seperti presentasi, video pembelajaran dan berbagai materi dengan tampilan yang menarik.
4. IPAS adalah ilmu yang mempelajari alam semesta dan segala isinya termasuk fenomena dan peristiwa alam.
5. Pertumbuhan adalah peningkatan ukuran fisik tubuh yang dapat diukur, seperti bertambahnya tinggi dan berat badan. Sedangkan, perkembangan adalah perubahan yang bersifat kualitatif pada aspek fisik, mental, sosial, dan emosional manusia.