BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

A. Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, dan merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar pada hakikatnya juga merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya serta dipandang sebagai proses yang mengarahkan kepada pencapaian atau tujuan yang di proses melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh pendidik.

Menurut Gusnarib & Rosnawati (2021:2) Belajar merupakan suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik. Menurut Hilgard (dalam Nurlina 2022:3) belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui Latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri. Menurut Hamalik (dalam Amral 2020:10) belajar adalah modifikasi ataumemperteguh kelakukan melalui pengalaman. Menurut Ihsana (2017:4) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, dari sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar juga melibatkan perubahan dan peningkatan dalam keterampilan, wawasan, sikap, kebiasaan, baik dalam kepribadian individu maupun dalam hubungan lingkungan, yang disebabkan oleh pengalaman.

B. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru. Pembelajaran dapat menjadi sukses dan efektif jika karakteristik pembelajar, materi, tujuan, dan indikator keberhasilan. Pembelajaran juga merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Ina Magdalena (2020:13) pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Nurlina (2022:6) mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditunjukkan untuk membelajarakan siswa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang terjadi pada suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik, agar terjadi suatu perubahan yang lebih baik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha pendidik dalam membantu peserta didik agar dapat belajar dengan kebutuhan dan minatnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas serta menciptakan situasi yang mendukung dalam peningkatkan belajar siswa.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang berarti belajar dapat dikatakan berhasil apabila usahanya sendiri dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi, sehingga mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Menurut Purwanto (Siti Nuralan et al. (2022); Hamna & BK (2020), hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Menurut Hamdan dan Khader (Hamna & Windar, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan di kembangkan. Menurut Sudjana (Utomo, 2017), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Nasution (Bustan), menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa. Sedangkan perbedaanny hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif.

2.1.3 Hakikat Penelitian Pengembangan

A. Pengertian Penelitian Pengembangan

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

Metode penelitian dan pengembangan *(research and development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Wasis Dwiyogo (Dwi Priyanto 2009) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang dilakukan dengan merancang, membuat suatu produk menjadi efektif serta efisien atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada menjadi lebih baik dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

2.1.4 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Ramayulis dalam Nova Suci Wulandari (2023:43) Media merunjuk pada semua elemen yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Media digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi yang harus dipelajari. Media merupakan elemen yang memiliki peranan krusial dalam pembelajaran karena dapat memberikan rangsangan yang membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik (Mudlofir, 2023:43).

Media pembelajaran menurut Hamid (2020:4) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan menggunakan berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat tercipta sebuah proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Sadiman dalam Kustandi (2020:4) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut (Gerlach dan Ely, 2020:5) mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, materi, atau sumber daya yang digunakan guru untuk mendukung, membantu serta mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk menciptakan tercapainya suatu tujuan pembelajaran di sekolah.

B. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan 3 ciri media yang menjadi alasan mengapa media dibutuhkan dan hal apa saja yang guru tidak bisa lakukan namun dapat dilakukan oleh media (Kustandi, 2020:10).

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksasi ini mencerminkan kapasitas media dalam mengabadikan, menyimpan, mempertahankan, serta merekonstruksi peristiwa atau objek tertentu. Peristiwa atau objek tertentu dapat diatur ulang dan direkonstruksi Kembali menggunakan berbagai media seperti fotografi, videotape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film. Objek yang telah direkam melalui video atau kamera video dapat dengan mudah direproduksi kapan saja dibutuhkan. Ciri fiksatif ini, media memungkinkan sebuah rekaman tentang kejadian atau objek yang terjadi pada waktu tertentu dapat diangkat tanpa terikat oleh waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memiliki kemampuan untuk memanipulasi dan memungkinkan terjadinya transformasi pada suatu peristiwa atau objek. Contohnya, dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording,* sebuah kejadian yang berlangsung selama berhari-hari dapat dipresentasikan dalam waktu singkat sekitar dua atau tiga menit kepada siswa.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa untuk diangkut ke berbagai tempat, dan secara bersamaan, dihadirkan kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pengalaman yang hamper sama mengenai peristiwa tersebut. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media seperti rekaman video dan disket komputer dapat disebarluaskan ke tempat manapun yang diinginkan kapan saja.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tentunya memiliki setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta memerlukan jenis media pembelajaran masing-masing, artinya kondisional menyesuaikan kebutuhan. 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 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. Perpaduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Video animasi merupakan salah satu contoh media audio visual gerak yang dilengkapi dengan gambar atau frame yang bergerak secara bergantian.

D. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memahami materi, karena dengan media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk menangkap isi materi dengan mudah dan jelas, sehingga guru perlu mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajarnya. Menurut (Nurrita, 2018:5) Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat diantaranya :

1) Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajarnya.
2) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik.

3) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar lebih bervariasi.
4) Media pembelajaran dapat membantu siswa lebih banyak belajar dibandingkan mendengarkan.
5) Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.
6) Media pembelajaran dapat menuntun siswa berfikir kongkrit.
7) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang tidak mudah didapatkan siswa.
8) Media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai salah satu usaha yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menjadikan penyajian materi pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk mendorong minat serta bakat siswa dan memotivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5 Pengertian 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* di dalam kamus Bahasa Indonesia-inggris yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, mengerakkan benda mati. Menurut (Firmansyah & Kurniawan 2013:55) animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Animasi bisa juga diartikan sebagai gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Silitonga & Rosyida, 2015:55).

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

Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara perckapan atau dialog dan suara-suara lainnya”. Selain itu (Johari et al.2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna”.

2.1.6 Pengertian Aplikasi *Canva*

A. Media *Canva*

Canva adalah platfrom berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Menurut Resmini (2021:337) *canva* merupakan salah satu platfrom desain online yang tengah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *canva* adalah program desain yang menyediakan berbagai ragam template yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari (2022:110), *canva* merupakan salah satu aplikasi yang banyak diminati kalangan guru dan memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Terdapat berbagai fitur yang menarik yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan sekreatif mungkin sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. (Wulandari, 2022:103) menyatakan bahwa *canva* merupakan aplikasi pilihan guru dalam membuat media pembelajaran dari sekian banyaknya aplikasi. *Canva* menyediakan bermacam desain grafis seperti infografis, quiz, ppt, resue, poster, famlet, dan lain sebagainya (Mudinillah, 2022:103).

Beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *canva* adalah sebuah platfrom desain online yang sangat populer saat ini. *Canva* juga memiliki fitur fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis sebagai media pembelajaran dengan cepat dan mudah. Serta penggunaan canva dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan minat belajar

peserta didik melalui penggunaan media yang menarik dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas dalam pembelajaran.

B. Kelebihan Aplikasi *Canva*

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

1. Mudah digunakan : *Canva* menawarkan anatarmuka 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 sesuai dengan kebutuhan.
3. *Ekstensif Library* : *Canva* memiliki library yang sangat besar dan teruberkembang, sehingga pengguna bisa menemukan banyak element desain untuk diintergrasikan 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.

C. Kekurangan Aplikasi *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 professional seperti Adobe illustrator.
2. Ketergantungan pada template : *canva* sangat tergantung pada template yang disediakan, sehingga pengguna harus menyesuaikan desain mereka dengan template yang tersedia.
3. Harga : beberapa fitur dan element desain yang lebih baik hanya bisa ditemukan pada versi berbayar *canva*.

4. Kualitas gambar : meskipun *canva* memiliki library yang besar, kualitas gambar pada beberapa element desain mungkin tidak sebaik gambar yang dibuat dengan perangkat lunak desain grafis professional.

D. Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023 :12) ada beberapa Langkah untuk membuat desain baru di *canva* :

1. Buka website canva.com dari google atau mozila kemudian masuk ke akun anda.
2. Klik tombol "buat desain" yang terletak di halaman utama *canva*.
3. Pilih jenis desain yang anda inginkan seperti poster, grafik, pamphlet, presentasi dan lain-lain. Karena kita ingin membuat media pembelajaran presentasi berbasis *canva* maka kita pilih desain presentasi.
4. Gunakan template yang sudah tersedia di aplikasi *canva* atau buat desain baru dari awal menggunakan grid kosong.
5. Tambahkan elemen desain seperti gambar, teks, form dan lain-lain yang berhubungan dengan topik materi pelajaran yang akan kita bawa menggunakan "Element" pada menu sebelah kiri.
6. Sesuaikan elemen desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan fitur *"Design"* pada menu sebelah kiri.
7. Setelah selesai, simpan desain yang telah kita buat dengan klik simpan atau unduh pada menu atas.

E. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Rancangan media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi cara yang efektif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, infografis, slide presentasi, dan lainnya.

1. Tentukan Tujuan Pembelajaran

   Misalnya memahami konsep IPAS mengenai bagian tumbuhan dan fungsinya

2. Buat Akun *Canva*

   Jika belum memiliki akun, daftar di *Canva*

3. Pilih Template Video

   Di *Canva*, pilih "Video" dan telusuri berbagai template yang tersedia. Pilih yang sesuai dengan tema pembelajaran.

4. Rancangan Konten

   Storyboard : buat rencana tentang apa yang akan ditampilkan disetiap bagian video.

   Teks : tambahkan judul, deskripsi, dan poin-poin penting. Gunakan teks yang jelas dan singkat.

   Visual : sertakan gambar, ilustrasi, dan elemen grafis yang mendukung materi. *Canva* memiliki banyak pilihan elemen desain.

5. Animasi dan Transisi

   Tambahkan animasi pada elemen teks dan gambar untuk membuat video lebih dinamis. Gunakan transisi yang halus antara slide.

6. Audio

   Jika perlu, tambahkan narasi atau musik latar. Pastikan audio mendukung dan tidak menganggu fokus pada konten.

7. Uji Coba Video

   Tonton video yang telah dibuat dan periksa apakah alur cerita dan penyampaian informasi sudah jelas. Perbaiki jika perlu.

8. Unduh dan Bagikan

   Setelah selesai unduh video dalam format MP4 dan bagikan kepada siswa melalui platfrom pembelajaran atau media sosial.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif, antara IPA dan IPS

(selanjutnya disebut IPAS) menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi.

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata Pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata Pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basicnya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada Kurikulum Merdeka. Pengertian IPAS juga tertulis pada Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No.033/H/KR/2022 berikut ini.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda benda mati di alam semesta serta interkasinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam buku yang ditulis oleh Prasasti (2019:12-13), hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memiliki tiga sudut pandang yang diantaranya dari segi produk, proses, dan pengembangan sikap.

Menurut Zimmerman (dalam Suhelayanti et al. 2023:30) mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi). Menurut Sulistyani (dalam Suhelayanti et al. 2023:12) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas alam beserta proses-proses yang terkandung didalamnya.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu pengetahuan yang didapatkan dari sikap ilmiah, proses yang terdiri dari metode ilmiah dan keterampilan dimana proses akhirnya adalah sebuah produk, yang dimana produk ini dapat berbentuk konsep, teori, hukum yang dapat digunakan sebagai landasan terjadinya konsep, teori dan hukum di tahap selanjutnya (Suhelayanti et al. 2023:14).

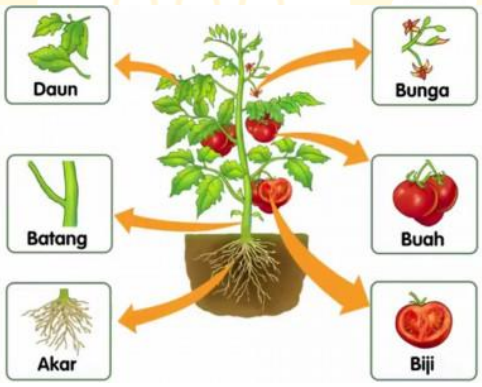
Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS,

dimana pada pembelajaran IPA mempelajari tentang fenomena terjadi dialam yang dipelajari dengan metode ilmiah dan dengan proses-proses ilmiah yang dekat dengan kondisi masyarakat dan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya didasarkan pada teori ilmiah tapi juga didasarkan dan diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.

2.1.8 Materi IPAS

Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang sangat penting bagi kehidupan dibumi. Mereka memiliki berbagai bagian yang memiliki fungsi masing-masing untuk menjalankan kehidupan mereka. Bagian-bagian tumbuhan ini sangatlah beragam, mulai dari akar, batang, daun, bunga hingga buah. Setiap bagian tumbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam siklus kehidupan tumbuhan itu sendiri, serta memberikan manfaat yang besar bagi manusia dan makhluk hidup lainnya.

A. Bagian-Bagian Tumbuhan

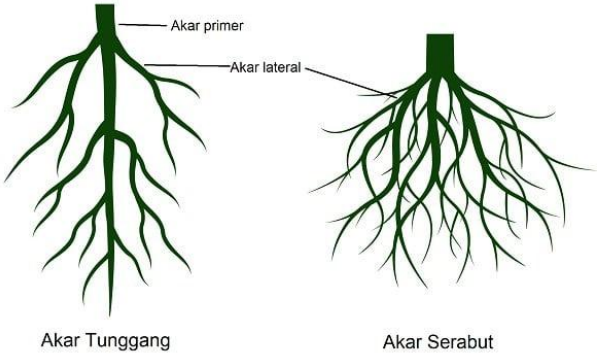


Gambar 2.1 Bagian-Bagian Tumbuhan

Sumber : UAO 2020

Tumbuhan adalah makhluk hidup yang termasuk dalam Kerajaan plantae atau tumbuhan. Mereka memiliki kemampuan untuk membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Tumbuhan memiliki berbagai bagian yang penting dalam menjalankan fungsinya. Berikut adalah bagian-bagian tumbuhan yang perlu kita kenali.

1. Akar



Gambar 2.2 Jenis-Jenis Akar

Sumber : mavink.com

Akar adalah bagian tumbuhan yang berperan penting dalam menahan berdirinya tumbuhan dan menyerap air serta nutrisi kedalam tubuh tumbuhan, yang membuat tumbuhan tumbuh lebih tinggi dan lebih cepat. Akar memiliki dua bagian yang terdiri atas rambut akar (bulu akar) dan tudung akar. Rambut/bulu akar berfungsi untuk tempat masuknya zat-zat makanan dan juga air. Sementara tudung akar berfungsi sebagai pelindung bagi akar saat menembus tanah.

Fungsi akar bagi tumbuhan antara lain sebagai berikut :

1. Menyokong dan memperkokoh berdirinya tumbuhan.
2. Menyerap cairan dan garam-garam mineral (zat-zat hara) dari dalam tanah.
3. Mengangkut cairan dan zat-zat makanan yang sudah diserap keseluruh bagian tumbuhan.
4. Pada beberapa jenis tumbuhan, akar digunakan sebagai tempat cadangan makanan.

Berdasarkan bentuknya, akar dibedakan menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut :

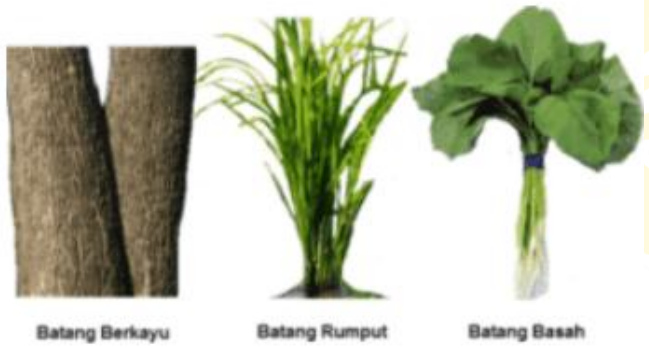
1. Akar Serabut

Akar serabut merupakan akar yang berukuran kecil yang tumbuh di pangkal batang, ukuran akar yang satu dengan yang lain hampir sama panjang. Akar serabut biasanya terdapat pada tumbuhan jenis monokotil (berkeping biji Tunggal) seperti pada tumbuhan pohon kelapa, padi, jagung dan lainnya.

2. Akar Tunggang

Akar tunggang merupakan akar yang terdiri atas satu akar berukuran besar yang merupakan kelanjutan batang. Sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar utama (tunggang). Akar tunggang biasanya terdapat pada tumbuhan jenis dikotil (berkeping biji dua) seperti pada tumbuhan mangga, jeruk dan lainnya

2. Batang



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Batang

Sumber : sel.co.id

Batang merupakan sumbu tumbuhan, tempat semua organ lain bertumpu, dan tumbuh. Arah tumbuh batang mengikuti arah pada datangnya sinar matahari. Batang pada tumbuhan umumnya bercabang. Batang memiliki beraneka jenis bentuk seperti batang ada yang berkayu contohnya seperti tanaman batang pohon jati, batang pohon asam, dan batang pohon mangga dan lainnya. Ada pula batang yang lunak, contohnya seperti batang tumbuhan padi dan batang rumput.

Berdasarkan tinggi dan bentuknya, batang juga ada yang berbentuk pohon, contohnya seperti batang pohon mangga. Lalu ada yang berbentuk perdu atau Semak, contohnya tumbuhan mawar. Ada pula yang berbentuk rumput, contohnya tumbuhan padi. Batang tumbuhan juga ada yang berwarna hijau, contohnya seperti tumbuhan Kaktus. Warna hijau menandakan bahwa batang tersebut mengandung klorofil. Biasanya warna batang muda adalah hijau muda, sedangkan warna batang yang telah tua adalah kecokelat-cokelatan.

A. Jenis-Jenis Batang

1. Batang basah

Batang basah merupakan batang tumbuhan yang bersifat lunak dan mengandung air (berair), seperti pada batang tanaman bayam.

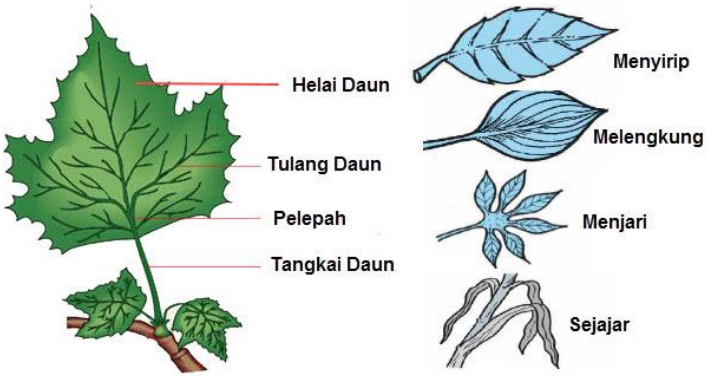
2. Batang berkayu

Batang berkayu merupakan batang tumbuhan yang mengandung kambium. Kambium pada batang membentuk lapisan kayu di bagian dalam batang. Contohnya seperti pada pohon rambutan, jambu, mangga dan lainnya.

3. Batang rumput

Batang rumput tidak memiliki kambium, kayu, dan tumbuh pendek, batang rumput memiliki ruas dan rongga, seperti pada tanaman padi, rumput dan lainnya.

3. Daun



Gambar 2.4 Jenis-Jenis Daun

Sumber : www.kibrispdr.org

Daun merupakan bagian anggota tumbuhan yang tumbuh dari ranting. Biasanya daun berwarna hijau, karena mengandung klorofil yang berfungsi sebagai penangkap energi dari Cahaya matahari untuk melakukan fotosintesis. Tetapi, daun ada juga yang berwarna merah atau ungu. Daun memiliki bagian- bagian yang terdiri atas tulang daun, helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Contoh daun yang memiliki bagian-bagian lengkap antara lain daun pisang dan daun bambu.

A. Jenis-Jenis Daun

1. Melengkung

Daun dengan bentuk dan tulang melengkung biasanya terdapat pada tanaman eceng gondok.

2. Menyirip

Daun dengan bentuk tulang menyirip biasanya terdapat pada tanaman jambu, mangga, alpukat, Nangka, dan lainnya.

3. Menjari

Daun dengan bentuk tulang menjari dapat dijumpai spserti pada tanaman singkong, papaya dan lainnya.

4. Sejajar

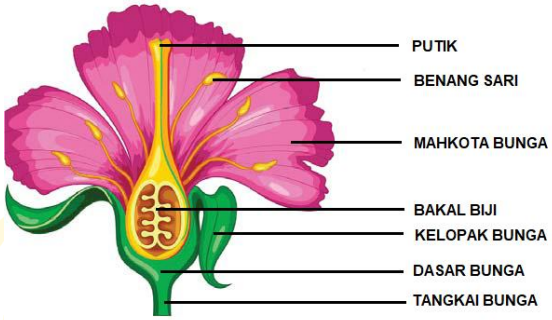
Daun dengan bentuk tulang sejajar, dapat dijumpai pada tanaman kelapa, pandan, padi, jagung dan lainnya.

B. Fungsi Daun

Berikut adalah beberapa fungsi daun :

1. Daun berfungsi sebagai tempat pembuatan makanan (fotosintesis)
2. Daun berfungsi sebagai tempat proses respirasi (pernapasan)
3. Daun berguna sebagai tempat transpirasi
4. Daun juga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan tanaman vegetatif

4. Bunga



Gambar 2.5 Bagian-Bagian Bunga

Sumber : inggil reka sonia, 2023

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk menghasilkan biji. Penyerbukan dan pembuahan terjadi didalam bunga. Bunga memiliki berbagai aroma seperti ada yang berbau dan ada pula yang tidak berbau. Bunga yang berbau wangi contohnya, bunga mawar, bunga Melati, dan lainnya. Ada bunga yang tidak berbau contohnya, bunga bugenvil dan bunga Sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai contohnya bunga rafflesia arnoldi.

A. Bagian–Bagian Bunga

Bunga memiliki beberapa bagian penting, antara lain :

a) Tangkai bunga, yaitu bagian yang menghubungkan/penopang antara batang dengan bunga.
b) Kelopak bunga, yaitu bagian yang gunanya untuk melindungi ketika bunga masih kuncup. Kelopak bunga berwarna hijau, bentuknya mempunyai daun. Kelopak bunga akan membelah bila bunga mekar.
c) Mahkota bunga, yaitu bagian bunga yang indah. Mahkota biasanya bentuknya menarik dan berwarna-warni. Mahkota bunga berguna untuk menarik perhatian serangga.
d) Benang sari, yaitu alat kelamin Jantan bunga, berguna sebagai alat perkembangbiakan.
e) Putik, yaitu alat kelamin betina bunga. Berguna sebagai alat perkembangbiakan.

B. Fungsi Bunga

1. Fungsi bunga yang paling penting adalah sebagai alat untuk perkembangbiakan generatif.
2. Fungsi bunga selanjutnya adalah untuk memikat burung, kupu-kupu, dan serangga yang lainnya agar hinggap dan dapat melakukan penyerbukan.
3. Fungsi yang ketiga adalah sebagai tempat menyatunya gamet Jantan dan gamet betina.
4. Fungsi yang terakhir adalah untuk menghasilkan biji.

5. Buah

Gambar 2.6 Buah Apel

Sumber: www.flickr.com

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berkembang dari bunga setelah proses penyerbukan dan di dalamnya terdapat biji, yang merupakan bagian penting bagi tumbuhan. Buah terbagi atas bagian kulit, daging, dan biji. Bagian buah yang dapat dimakan adalah bagian dagingnya. Untuk tumbuhan, buah bermanfaat sebagai penyimpan makanan cadangan dan pelindung biji. Buah atau biji yang prosesnya melalui air biasanya dilengkapi dengan bagian yang bersabut sehingga dapat mengapung, misalnya buah kelapa. Buah juga bermanfaat bagi manusia, antara lain sebagai sumber vitamin, mineral dan hiasan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

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 Development.* 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 menunjukan minat belajar yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dibandingkan

sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Riono dan Fauzi (2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD yang berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dan model digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, dan diuji coba oleh 22 peserta didik SDN 1 Windunegara. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori "valid". Implementasi media canva dengan link yang dikirim melalui WA grup kelas V. Hasil respon peserta didik terhadap produk, rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukkan produk layak digunakan. Hasil pretest dan posttest menunjukan 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.

3. Ucu Purnawati, Herawati, dan Widiyasari (2023) dalam penelitian yang menggembangkan 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 penelitian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis canva menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukan 94% atau berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujian efektifitas media pembelajaran berbasis canva. Peneliti menggunakan analisis N-Gain.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan terindentifikasi memiliki beberapa permasalahan dan pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 agustus 2024 dikelas IV SD Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan, peneliti menemukan permasalahan guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Terlebih lagi guru guru belum menggembangkan media video animasi berbasis *canva*, sehingga rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya untuk meningkatkan minat, hasil belajar, dan pemahaman peserta didik.

Media *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik dan sebagainya. Dengan menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* diharapkan guru dapat membangkitkan semangat siswa dan lebih membuat siswa memahami konsep pembelajaran yang mereka terima saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa menguatkan konsep pemahaman mereka terhadap materi.

Pemecahaan masalah berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menyatakan bahwa dibutuhkan solusi dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti merancang desain yang selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh tim ahli media dan materi. Peneliti juga membagi angket respon kepada guru dan siswa terhadap pengembangan media yang hendak dilakukan peneliti agar sesuai kebutuhan dan harapan yang diinginkan.

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti mengajukan pertanyaan peneliti yaitu bagaimana Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN 068003 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 adalah suatu proses untuk membuat suatu produk baru maupun mengembangkan produk lama agar semakin berkembang dan bermanfaat dari sebelumnya. Adapun produk yang ingin dikembangkan disini berupa media.

2. Media pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa supaya mampu memahami mata pelajaran IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

3. *Canva* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran online yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, game, kuis, video pembelajaran dan sebagainya.

4. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan lingkungan sekitar beserta dengan isinya serta peristiwa yang terjadi tersebut dikembangkan oleh para ahli sesuai proses ilmiah.

5. Bagian-bagian tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah, dan juga. Akar berfungsi menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah. Batang berfungsi sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar menuju daun. Daun berfungsi sebagai tempat pembuatan makanan. Bunga berfungsi membentuk biji agar tumbuhan dapat menghasilkan keturunan. Buah berfungsi sebagai sumber vitamin dan mineral, sedangkan biji digunakan untuk perkembangbiakan.