

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” dalam bahasa latin berarti “antara” yang artinya sarana komunikasi yang berfungsi sebagai saluran yang bermanfaat untuk transmisi informasi dari sumber informasi ke tujuan informasi (Smaldino, dkk., 2014:7). Jika dihubungkan dengan pembelajaran di sekolah dasar, media merupakan sarana berkomunikasi guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran yang dipergunakan saat proses pembelajaran untuk membangkitkan minat serta menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar (Marlina, dkk., 2021:2). Menurut Sanjaya (2013:205) terdapat dua jenis media pembelajaran: hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak).

Hardware terdiri dari perangkat seperti OHP/proyektor, televisi, radio, dan lainnya yang dapat mengirimkan. Sedangkan software adalah konten program komputer yang berisi pesan-pesan seperti informasi yang ditemukan dari buku serta sumber tertulis lainnya, cerita yang terdapat pada gambar bergerak, dan informasi yang disajikan dalam bentuk diagram, grafik, bagan dan lainnya. Menurut Nurdyansyah (2019:47) media pembelajaran ialah suatu sarana/perangkat pembelajaran yang bisa guru gunakan dalam penyampaian Video merupakan media audio visual atau media yang secara bersamaan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Video merupakan media atau sarana penyampaian warta atau informasi yang paling dinamis dan efektif. Minat peserta didik akan meningkat terhadap apa yang mereka pelajari ketika menggunakan video sebagai media pembelajaran. Hal ini karena peserta didik bisa menyimak seraya melihat gambar (Limbong & Simarmata, 2020). Interaktif merupakan gabungan gambar-gambar yang terdiri dari sekelompok objek dan gambar yang dirangkai menurut alur sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak (Susanti, dkk 2021:503). Menurut Mayer, Interaktif merupakan

sekumpulan gambar bergerak yang diberi objek dan efek agar memiliki tampilan menarik dan nyata (Mashuri & Budiyo, 2020:2). Adapun Husni (2021:17) mendefinisikan video interaktif sebagai pergerakan beberapa frame berbeda yang menghasilkan kesan bergerak yang berisi audio sebagai pendukung pergerakan frame yang dibuat dalam durasi waktu yang telah ditentukan, seperti audio percakapan dan suara-suara lainnya.” Pendapat lainnya menjelaskan pengertian video interaktif yaitu Rahmayanti (2016:431) mendefinisikan video interaktif yaitu media audio visual yang berisi karakter animasi dan fitur-fitur yang bisa di klik dalam video pembelajaran materi ajar pada peserta didik saat proses pembelajaran dan mampu menstimulasi minat, pikiran, perhatian, dan perasaannya. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada kualitas proses juga hasil pembelajaran yang dicapai (Nurdyansyah, 2019:44). Pendapat tersebut seirama dengan pandangan Yaumi (2017:13) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena pada umumnya media pembelajaran yang digunakan akan membuat materi pelajaran membekas lebih lama dan bernilai lebih tinggi.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perangkat atau sarana yang bisa guru gunakan dalam menyajikan dan menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik sehingga materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan proses pembelajaran terasa menyenangkan peserta didik.

2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Di bawah ini manfaat menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran menurut Marlina, dkk (2021:21-22) yaitu: (i) menguraikan sajian materi untuk meningkatkan dan melancarkan proses serta hasil belajar, (ii) meningkatkan dan memfokuskan perhatian peserta didik sehingga bisa menghasilkan semangat belajar dan keterlibatan dengan lingkungan, (iii) mengatasi keterbatasan indera, waktu dan ruang, (iv) memungkinkan guru, masyarakat, dan lingkungan untuk berinteraksi langsung dengan peserta didik sekaligus memberikan peserta didik kesempatan untuk mengalami peristiwa di

lingkungannya. Sedangkan manfaat media pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) saat proses pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mampu meningkatkan fokus peserta didik, sehingga bisa meningkatkan minatnya untuk belajar
2. Mampu memperjelas makna dari materi pelajaran sehingga membantu peserta didik menguasai serta memahami materi pelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran,
3. Dapat mencegah peserta didik kehilangan minat pada materi pelajaran dan guru kelelahan, terutama jika guru mengajar untuk keseluruhan kelas serta metode pembelajaran akan lebih beragam,
4. Selain mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik bisa berpartisipasi dalam kegiatan lain termasuk memerankan, mendemonstrasikan, , melakukan, mengamati serta hal lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai beragam manfaat esensial. Dengan menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran berkontribusi dalam membantu guru dalam menyajikan serta menjelaskan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Pakpahan, dkk (2020:63-66) diklasifikasikan kedalam beberapa kelompok berupa media audio, media visual, dan media audio visual.

1. Media Audio Media audio ialah media pembelajaran yang memfasilitasi indera pendengaran saja sebagai medium atau penggunaannya. Hanya mengandalkan suara saja. Misalnya rekaman suara, radio, dan lain sebagainya.
2. Media Visual Media visual merupakan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi indera penglihatan saja. Kelebihan media visual yakni bisa

memperlihatkan gambar diam. Misalnya gambar, foto, diorama dan sebagainya.

3. Media Audio Visual Media audio visual dapat memfungsikan indera pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan. Media audio visual ini dapat menggabungkan unsur audio dan visual menjadi satu kesatuan. Video pembelajaran, film, dan bentuk audio visual lainnya adalah contohnya. Berdasarkan dari jenis media pembelajaran tersebut, produk video animasi termasuk kedalam media audio visual karena video animasi mampu diterima melalui indera pendengaran dan indera penglihatan

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Marlina, dkk (2021:69-71) untuk pemilihan media pembelajaran yang baik terdapat beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan, berikut ini adalah kriterianya:

1. Tujuan pembelajaran. Memilih media pembelajaran seharusnya mampu mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pilihlah opsi terbaik untuk mendukung tujuan pembelajaran yang dibuat.
2. Keefektifan. Untuk mendukung tujuan pembelajaran, pilihlah media pembelajaran alternatif yang paling efektif.
3. Peserta didik. Pilihlah media pembelajaran yang berkaitan dengan peserta didik. Sesuaikan media pembelajaran yang dipilih dengan karakteristik peserta didik; sesuaikan juga dengan kelas, jenjang pendidikan serta kelompok belajar peserta didik.
4. Aksesibilitas. Apakah media pembelajaran yang dibutuhkan sudah tersedia? Jika tidak, apakah mudah memperoleh media tersebut? Ada berbagai pilihan untuk memperoleh media pembelajaran, seperti membuatnya sendiri, berkreasi dengan peserta didik, menyewa, meminjam, atau mungkin meminta bantuan orang lain.
5. Kualitas teknis. Pilihlah media pembelajaran yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan standar media pendidikan; pilihlah media pembelajaran yang

berkualitas.

6. Biaya pengadaan. Saat membeli media, pertimbangkan biayanya. Apakah biaya untuk itu tersedia? Usahakan memilih media yang biayanya lebih rendah namun mempunyai nilai efektivitas yang tinggi. Pilihlah media yang manfaat serta hasilnya penggunaannya seimbang dengan biaya yang dikeluarkan.
7. Fleksibel serta kenyamanan media. Pemilihan media harus mempertimbangkan fleksibilitas dalam berbagai keadaan dan tidak berbahaya pada saat digunakan.
8. Sesuaikan media yang digunakan dengan kemampuan individu yang menggunakan.
9. Alokasi waktu, sesuaikan media pembelajaran dengan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran.

2.2 Video Interaktif

2.2.1 Pengertian Video Interaktif

Video merupakan media audio visual atau media yang secara bersamaan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Video merupakan media atau sarana penyampaian warta atau informasi yang paling dinamis dan efektif. Minat peserta didik akan meningkat terhadap apa yang mereka pelajari ketika menggunakan video sebagai media pembelajaran. Hal ini karena peserta didik bisa menyimak seraya melihat gambar (Limbong & Simarmata, 2020). Interaktif merupakan gabungan gambar-gambar yang terdiri dari sekelompok objek dan gambar yang dirangkai menurut alur sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak (Susanti, dkk 2021:503). Menurut Mayer, Interaktif merupakan sekumpulan gambar bergerak yang diberi objek dan efek agar memiliki tampilan menarik dan nyata (Mashuri & Budiyo, 2020:2). Adapun Husni (2021:17) mendefinisikan video interaktif sebagai pergerakan beberapa frame berbeda yang menghasilkan kesan bergerak yang berisi audio sebagai pendukung pergerakan frame yang dibuat dalam durasi waktu yang telah ditentukan, seperti audio percakapan dan suara-suara lainnya.” Pendapat lainnya menjelaskan pengertian

video interaktif yaitu Rahmayanti (2016:431) mendefinisikan video interaktif yaitu media audio visual yang berisi karakter animasi dan fitur-fitur yang bisa di klik dalam video pembelajaran.

2.3 Perangkat lunak yang digunakan

2.3.1 Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi yang efektif dimanfaatkan sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Canva juga dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. Cara penggunaan Canva Design cukup mudah dan menyediakan beragam macam template desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (free) hingga membayar (pro). Tidak hanya itu, pemanfaatan Canva juga lebih efisien karena banyak menyediakan beragam template desain secara gratis (free) dan tersedia dalam beberapa versi yaitu web, android, dan iphone, jadi cukup dengan menggunakan HP (gadget) sudah bisa membuat video pembelajaran yang kreatif dan efisien. Dengan demikian, Canva dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui video pembelajaran yang animatif dan menyenangkan.

Dalam jurnal Garis Pelangi (2020) Aplikasi Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai jenis keluaran, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, selebaran, buku catatan, dan item lainnya. Beberapa kelebihan aplikasi canva diantaranya:

- a. Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan item lain yang tersedia melalui perangkat lunak Canva.
- b. Karena aplikasi ini menawarkan berbagai macam template yang sudah teruji kebenarannya, memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya mensyaratkan sesuai dengan spesifikasi desain yang ada, seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain. elemen yang telah tersedia.

- c. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau di semua kalangan karena dapat ditawarkan melalui android ataupun iphone hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Jika menggunakan laptop, caranya buka Chrome atau website Canva dan langsung masuk ke aplikasi Canva tanpa harus download apapun.

Beberapa kekurangan dalam aplikasi canva yaitu:

- a. Aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil dan terkini; jika tidak ada keduanya, aplikasi tidak dapat digunakan atau tidak berfungsi selama proses desain di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya.
- b. Di aplikasi Canva, terdapat template, ikon, ilustrasi, font, dan item lain dengan harga terjangkau. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak. Namun karena banyak sekali template premium dan gratis lainnya, keadaan ini tidak menjadi masalah. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan penuh pemikiran dan kreatif dengan hak mereka sendiri.
- c. Umumnya, desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik berupa template, gambar, warna, atau yang lainnya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, oleh karena itu kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa

Berikut langkah penggunaan aplikasi Canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:

- 1) Mendownload aplikasi Canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka Canva melalui website resmi Canva yaitu, https://www.Canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.
- 2) Membuat akun Canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.

- 3) Membuat desain melalui Canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan Canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Menyimpan hasil desain dari Canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbenuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan. Melihat dari langkah penggunaan aplikasi canva diatas, maka canva cukup efisien digunakan sebagai media digital dalam menunjang kebutuhan proses pembelajaran

2.3.2 Nilai Nilai Pancasila

Pancasila memuat lima perintah yang disebut nilai inti menjadi landasan. Dengan penjelasan singkat bahwa nilai inti Pancasila adalah nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Pancasila di sebuah negara bisa dianggap juga fondasi atau panduan hidup bangsa dan jiwa bangsa, juga disebut sebagai moralitas kehidupan.

Pengamalan Pancasila.

- 1) Adanya sikap percaya dan taqwa kepada tuhan yang maha esa
- 2) Kepercayaan dan ketaqwaan terhadap tuha yang maha esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab
- 3) Mengembangkan sikap hormat-menghormati dan bekerja sama antar pemeluk beragama dan penganut kepercayaan terhadap tuhan yang maha esa
- 4) Tidak memaksakan agama dan kepercayaan kepada orang lain
- 5) Mengakui dan menghargai manusia sesuai denagn harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa

Menurut Kaelan dan Ahmad Zubaidi dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Kewarganegaraan, Nilai-nilai Pancasila adalah bersifat objektif dan subjektif. Artinya esensi nilai-nilai Pancasila adalah bersifat universal yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan. Sehingga dimungkinkan dapat diterapkan pada negara lain walaupun namanya barangkali bukan Pancasila. Artinya jikalau suatu negara memiliki menggunakan prinsip filosofi bahwa negara ketuhanan, kemanusiaan, berpersatuan, berkerakyatan, (hal 12) dan berkeadilan, maka negara tersebut pada hakikatnya menggunakan dasar filsafat dari sila-sila Pancasila.(hal 12) Menurut peneliti nilai merupakan suatu hal yang berharga yang membawa manusia untuk bisa menimbang mana yang baik atau buruk dalam bertindak, oleh karena itu penerapan nilai yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter anak.

Menurut Kaelan dalam buku yang berjudul *The Philosophy Of Pancasila The Way Of Life Of Indonesia Nation* proses perumusan Pancasila diawali ketika dalam sidang BPUPKI pertama dari Radjiman Widyodiningrat mengajukan suatu masalah, khususnya akan dibahas pada sidang tersebut masalah tersebut adalah tentang suatu calon rumusan dasar Negara Indonesia yang akan dibentuk kemudian terpilihlah pada sidang tersebut tiga pembicara yaitu Mohammad Yamin , Soepomo , dan Radjiman Widyodiningrat mengajukan suatu 16 masalah , khususnya akan dibahas pada sidang tersebut Ir.Soekarno berpidato secara lisan (tanpa teks) mengenai calon rumusan dasar Negara Indonesia, kemudian untuk memberi nama istilah dasar negara tersebut Soekarno memberikan nama “Pancasila” yang artinya lima dasar, hal ini menurut Soekarno atas saran dari seorang temannya yaitu seorang ahli bahasa yang tidak disebutkan namanya.

Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan dari sejak dini yaitu ketika anak duduk di bangku sekolah dasar (SD). Normalnya umur 6 tahun hingga 12 tahun ialah umur siswa SD. Pada masa tersebut, perkembangan anak yang luar biasa terjadi di berbagai aspek, mulai dari fisik, kemampuan belajar, kemampuan bersosialisasi, hingga kemampuan mengelola emosi. Anak usia sekolah dasar

memiliki cara berpikir yang khas yang perlu dipahami dan dihargai. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar ditandai dengan cara berpikir yang berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa. Mereka memiliki cara yang berbeda dalam mengamati dan memahami dunia di sekitar mereka dan juga mengingat anak yang masih kecil jika ditanamkan dengan nilai-nilai yang baik maka akan menciptakan anak akan memiliki sikap yang baik juga, begitupun sebaliknya apabila anak ditanamkan nilai-nilai yang buruk sejak dini maka anak akan mempunyai sikap yang buruk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti terhadap siswa sekolah dasar mendapatkan temuan bahwa tidak semua anak sekolah dasar mempunyai perilaku sebanding dengan yang tercantum di Pancasila yaitu terjadinya pertengkaran antar siswa sekolah dasar. Sehingga hal ini perlu di perbaiki agar bisa mempunyai perilaku sebanding dengan yang tercantum di Pancasila. Dengan merujuk pada uraian masalah, maka solusi yang tepat adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Banyak cara untuk bisa memberikan perilaku yang memuat nilai-nilai Pancasila salah satunya yaitu video interaktif. Di era digital ini, video interaktif hadir sebagai media pembelajaran yang menarik dan dinamis. Video ini menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti suara, animasi, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan video dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Video interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan video tersebut, sehingga meningkatkan pemahaman dan partisipasi dalam proses belajar. Mengingat pentingnya penanaman karakter bangsa sejak dini, peneliti bermaksud untuk membuat video pembelajaran interaktif yang kreatif dan mudah diakses tentang nilai-nilai Pancasila untuk siswa sekolah dasar. Melalui video ini, diharapkan peserta didik dapat menjadi sarana efektif yang menumbuhkan rasa cinta tanah air dan memahami bagaimana berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

2.4 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Menurut Dahlan (Hanifah dkk, 2020:107) kata karakteristik berasal dari kata karakter yang artinya watak atau tabiat, kebiasaan maupun sifat yang dipunyai oleh setiap individu yang relatif stabil. Sedangkan menurut Hamzah (Hanifah dkk, 29 2020:108) karakteristik peserta didik merupakan mutu atau aspek-aspek peserta didik berupa sikap, gaya motivasi, minat belajar, dan keterampilan berpikir serta keterampilan yang dimiliki. Menurut Surya dkk (2018:31) pada periode usia sekolah dasar dijadikan sebagai masa kanak-kanak yang berlangsung dari 6 tahun hingga 12 tahun. Pada usia ini peserta didik mengalami perkembangan, diantaranya yaitu perkembangan sosial, kognitif dan bahasa. Dalam pendidikan dasar terbagi menjadi dua tingkat kelas yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah yaitu kelas satu sampai kelas tiga dan kelas tinggi terdiri dari kelas empat sampai kelas enam. Zulvira dkk (2021:1849) mengatakan bahwa peserta didik sekolah dasar kelas rendah adalah peserta didik yang berada pada periode operasional konkret. Pada periode ini peserta didik akan memunculkan karakteristik perilaku belajar sebagai berikut: 1) Peserta didik melihat suatu objek ke objek lain secara objektif dan reflektif serta mampu melihat beragam unsur secara bersamaan, 2) Peserta didik dalam proses berpikir dilakukan secara operasional, 3) Peserta didik dapat mengelompokkan benda secara operasional, 4) Peserta didik dapat melihat kaitan prinsip, aturan serta dapat memanfaatkan hubungan sebab akibat, 5) Peserta didik dapat menguasai konsep luas, berat, panjang, lebar dan substansi.

Menurut Zulvira dkk (2021:1849) ciri-ciri perkembangan berpikir peserta didik kelas rendah sebagai berikut: 1. Pembelajaran konkret Pembelajaran konkret dimaksud adalah mengerjakan dan menyesuaikan hal-hal yang bersifat konkret atau nyata selama proses pembelajaran. Pembelajaran konkret artinya pembelajaran yang berlangsung harus dapat dilihat, diraba, didengar, di otak atik. Benda-benda konkret yang dapat dimanfaatkan difokuskan pada lingkungan sebagai sumber belajar. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menjadikan pembelajaran yang bernilai dan bermakna. 2. Pembelajaran bersifat integratif Pembelajaran yang sifatnya integratif pada peserta

didik sekolah dasar kelas rendah adalah suatu pembelajaran yang sifatnya suatu yang utuh. Peserta didik kelas rendah belum mampu membedakan antara pembelajaran IPA, IPS maupun bahasa. Pada tahap ini peserta didik melihat bahwa pembelajaran merupakan sebagai satu kesatuan. 3. Hierarkis. Pada tahap usia sekolah dasar peserta didik kelas rendah belajar dari kejadian atau situasi yang bersifat sederhana menjadi hal-hal yang bersifat kompleks.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas IV yang termasuk sebagai sekolah dasar kelas tinggi berada pada fase operasional konkret, dimana peserta didik belajar dengan benda-benda yang konkret, dan pembelajaran dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang sederhana menuju pembelajaran yang kompleks.

2.5 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Penelitian relevan bertujuan sebagai acuan, referensi serta sarana pendukung penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan peneliti.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Elsa Christiana dan Dr. Khoirul Anwar, S.Pd., M.Pd di University Muhammadiyah Gresik, East Java, Indonesia dengan judul “The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand” menyatakan bahwa aplikasi Canva dapat memudahkan sebagai media dalam pembelajaran (27) online khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. (Elsa & Anwar, 2021:62)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa di Universitas Negeri Makassar dengan judul “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”, menyatakan bahwa pada masa pandemic COVID aplikasi canva sangat layak digunakan untuk membuat konten sebagai media pembelajaran audio visual terutama pada mata pelajaran ekonomi kreatif. (Rahmatullah et al., 2020:78)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahma Elvira Tanjung, dan Delsina Faiza di Universitas Negeri Padang, Indonesia dengan judul “Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”, 28 menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran canva dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan pada kelas eksperimen. (Tanjung & Faiza, 2019:83)

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Ponza, dkk (2018) Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian, yang dilakukan oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati (2022) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, video animasi sebagai sumber belajar layak digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian oleh Patta, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Nilai-Nilai Pancasila sebagai Media Penguatan Karakter Siswa Kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa”. Berdasarkan temuan penelitian

ini, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan video animasi nilai-nilai pancasila sebagai media penguatan karakter pada siswa kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa memperoleh hasil yang sangat valid dan sangat layak.

