

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan dalam pembelajaran dipandang sebagai suatu proses sistematis yang bertujuan merancang dan menghasilkan produk pembelajaran dengan memperhatikan potensi serta kompetensi peserta didik. Menurut Hung (2020), “pengembangan pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif melalui integrasi teori, praktik, dan kebutuhan peserta didik”. Sejalan dengan itu, Branch & Kopcha (2019) menegaskan bahwa “pengembangan media pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang menuntut analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, serta evaluasi secara menyeluruh untuk mencapai hasil belajar yang optimal”.

Dalam pengembangan pembelajaran, terdapat berbagai model desain instruksional yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model PPE, yang merupakan singkatan dari *Planning, Production, dan Evaluation*. Model ini menekankan proses pengembangan yang sederhana namun tetap sistematis. Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran dan merumuskan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya, pada tahap produksi, dilakukan pengembangan media atau perangkat pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kualitas serta efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan. Menurut Pribadi tahun 2020, model pengembangan yang sederhana dan fleksibel seperti PPE sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena mudah diterapkan dan memungkinkan adanya perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

Metode yang sering dipilih dalam pengembangan adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Plomp & Nieveen (2018), R&D bertujuan

menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif melalui serangkaian tahap sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Dengan pendekatan ini, pengembangan tidak hanya menghasilkan inovasi baru, tetapi juga menyempurnakan produk pembelajaran yang sudah ada agar lebih efisien dan bermanfaat.

Dengan demikian, menurut pandangan para ahli, penelitian dan pengembangan dapat dimaknai sebagai suatu proses yang terarah, sistematis, dan berkesinambungan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif, efektif, serta mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran, memungkinkan pemahaman materi yang lebih baik, dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Fatria (2017:136) menyatakan bahwa "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan menjangkau pikiran, merangsang minat, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran." Lebih lanjut, Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020) menegaskan bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran." Satrianawati (2018) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual

Media yang dapat dilihat, mengandalkan indera penglihatan. Contohnya antara lain foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, dan alat peraga.

2. Media audio

Media yang dapat didengar, mengandalkan indera pendengaran. Contohnya antara lain suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio, dan CD.

3. Media audiovisual

Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, seperti drama, pertunjukan, film, televisi, dan VCD.

4. Multimedia

Semua jenis media yang digabung menjadi satu, seperti internet. Pembelajaran menggunakan media internet berarti menerapkan semua media yang tersedia, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan dan bahan fisik yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya untuk menyelenggarakan pembelajaran dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini mencakup media tradisional seperti kapur, handout, diagram, slide, overhead, benda nyata, dan rekaman video atau film, serta media modern seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif. Hamdani (2011) menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Media grafis

Berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Jenis media grafis meliputi gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.

2. Teks

Membantu siswa berfokus pada materi karena mereka hanya perlu mendengarkan tanpa terlibat dalam aktivitas lain yang membutuhkan konsentrasi.

3. Audio

Memudahkan identifikasi dan klasifikasi objek, menunjukkan hubungan spasial antar objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret.

4. Grafik

Dapat menggambarkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, mengubah konsep abstrak menjadi konkret, dan mendemonstrasikan langkah-langkah prosedural dengan jelas.

5. Animasi

Dapat mendemonstrasikan proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan variabel terhadap proses tersebut.

6. Video

Dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Menurut Hamdani (2011), Karakteristik media pembelajaran praktis meliputi:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
2. Media yang disajikan dapat melampaui batas-batas ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan interaksi antara siswa dan lingkungannya.
4. Media yang disajikan dapat menghasilkan pengamatan yang seragam di antara siswa.
5. Media dapat memicu minat dan keinginan baru.
6. Media yang disajikan secara tepat dan potensial dapat menanamkan konsep-konsep dasar yang konkret, benar, dan sesuai dengan kenyataan.
7. Media dapat meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan. Mengingat masih banyaknya siswa yang kurang berminat dan antusias dalam belajar, pengembangan media pembelajaran perlu terus diupayakan. Hal ini tidak terbatas pada buku teks saja; media pembelajaran juga dapat berupa media digital, yang tentunya akan menarik perhatian siswa secara positif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam berbagai bentuk, meliputi visual, audio, audiovisual, dan multimedia, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa dalam belajar

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dan menawarkan manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Menurut Arsyad (2017), terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran:

1. Fungsi Afektif

Media yang dapat dinikmati siswa selama proses pembelajaran, seperti teks

yang disertai gambar.

2. Fungsi Kognitif

Media yang memudahkan pemahaman dan mengingat kembali informasi yang terkandung di dalamnya.

3. Fungsi Kompensatori

Media yang membantu pemahaman dan mengingat kembali informasi.

Rusman (2012) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai bagian dari sistem pembelajaran, sebagai pemandu kegiatan pembelajaran, sebagai motivator bagi siswa, meningkatkan hasil belajar, dan mengatasi keterbatasan ruang. Sementara itu, Hamalik (2003) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, mencapai tujuan pembelajaran, mempercepat pembelajaran siswa, dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2017), manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain menarik perhatian siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Materi ajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, tidak lagi hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi, terutama pada setiap pembelajaran. Siswa juga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati, mengerjakan, dan mendemonstrasikan.

2.1.4 Video Pembelajaran

a. Pengertian Video

Video adalah kombinasi dari media audio visual yang bergerak, yang memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Hikmah & Purnamasari (2017), anak-anak di tingkat sekolah dasar umumnya menyerap 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat. Oleh karena itu, siswa

mempermudah guru dalam merancang perangkat ajar dengan lebih efisien, sekaligus membantu penyampaian materi agar lebih jelas dan menarik bagi siswa.

Pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran IPAS memungkinkan guru untuk menghadirkan materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, audio, maupun video. Representasi visual tersebut terbukti mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus, serta memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam IPAS, misalnya ciri-ciri makhluk hidup, siklus alam, atau fenomena energi (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan desain yang interaktif, *Canva* tidak hanya mendukung pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Media *Canva* tidak terbatas pada penyajian video pembelajaran saja, melainkan juga dapat digunakan untuk menyusun modul interaktif, poster digital, maupun kuis berbasis visual. Hal ini sejalan dengan pandangan Zulherman (2021) dan Rahmawati & Atmojo (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, fungsi utama *Canva* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah sebagai media digital yang mampu menghadirkan representasi visual dari materi kompleks menjadi lebih sederhana, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini menjadikan *Canva* sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam mendukung implementasi pembelajaran yang kreatif sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka

2.1.5 Langkah-Langkah pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva*

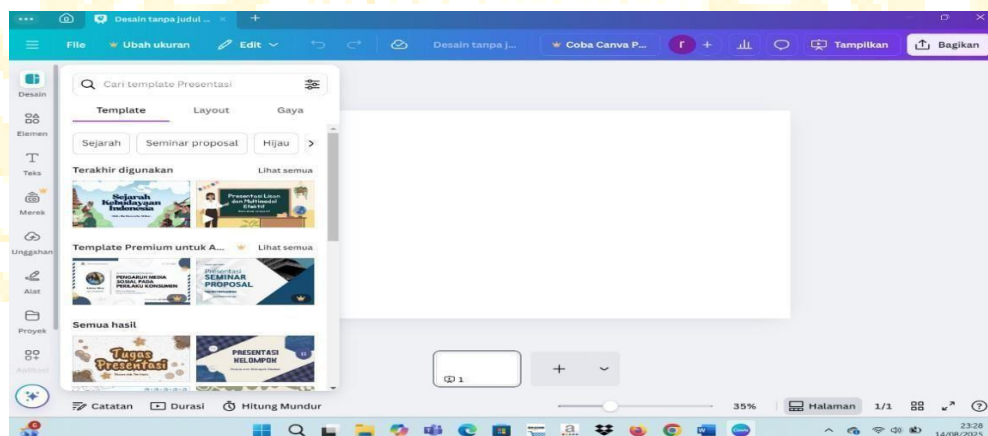
Berikut ini langkah-langkah dalam membuat Video Animasi Berbasis *Canva*.



Gambar 2.1 Tampilan awal *canva*

Sumber: *canva*

Buka aplikasi *Canva* hingga muncul antarmuka seperti yang ditampilkan di atas. Antarmuka tersebut merupakan tampilan awal dari aplikasi *Canva*. Setelah tampilan tersebut muncul, Anda dapat memilih jenis video yang akan digunakan untuk mendesain video animasi.



Gambar 2.2 tampilan desain pada aplikasi *canva*

Sumber: *canva*

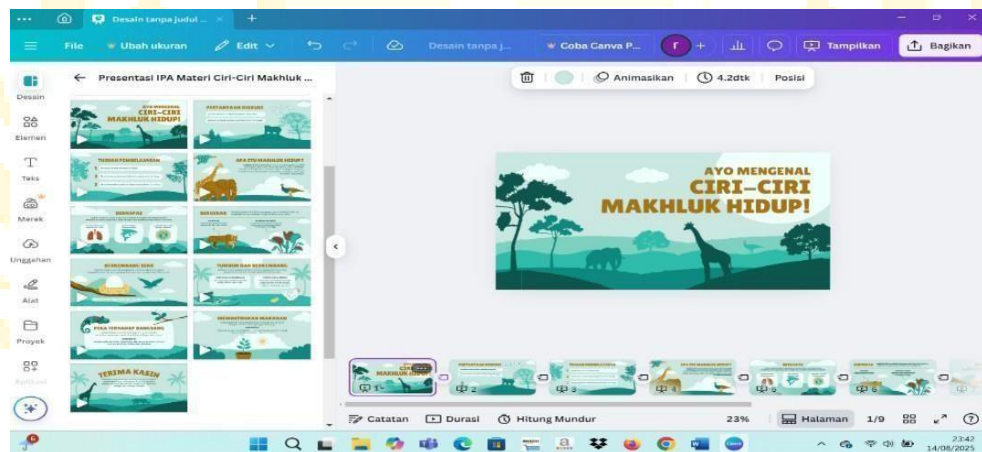
Selanjutnya, akan muncul media yang akan Anda desain untuk membuat video animasi seperti yang ditunjukkan. Anda dapat mengklik elemen untuk menambahkan gambar animasi yang menarik, atau memilih opsi unggah jika ingin menambahkan gambar lain yang tidak tersedia di *Canva*. Selain itu, anda juga dapat mengklik unggah audio untuk menambahkan suara ke video animasi sesuai dengan konsep yang ingin Anda buat, yaitu dengan menambahkan suara sendiri.



Gambar 2.3 Tampilan video animasi yang sudah di desain

Sumber: *canva*

Gambar di atas menunjukkan tampilan video animasi yang telah selesai didesain, sehingga menjadi media pembelajaran dalam bentuk digital.



Gambar 2.4 Tampilan kuis pada *canva*

Sumber: *canva*

Selain itu, gambar tersebut juga menggambarkan tampilan kuis di aplikasi *Canva*. Proses mendesain kuis ini sama dengan cara mendesain video animasi; Anda hanya perlu mengklik teks untuk menambahkan tulisan atau pertanyaan, serta gambar yang sesuai dengan materi. Tampilan di atas merupakan tampilan akhir dalam aplikasi *Canva*.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Menurut Putra et al. (2022), aplikasi *Canva* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: *Canva* berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat menyampaikan pengetahuan dengan

cara yang praktis. Hal ini memungkinkan pembelajaran dilakukan secara efektif dan aplikasi ini mudah untuk diterapkan. Setelah proses desain video selesai, hasilnya dapat diunduh dan digunakan secara offline.

Di sisi lain, Putra et al. (2022) juga mengidentifikasi beberapa kekurangan dari aplikasi *Canva*, yaitu: Aplikasi ini bergantung pada koneksi internet, karena hanya dapat diakses secara online. Di dalam *Canva*, tidak hanya tersedia template, tetapi juga berbagai stiker, ilustrasi, font, dan elemen lainnya. Meskipun demikian, setelah video selesai didesain, pengguna tetap dapat mengunduh hasil karya mereka.

2.1.7 Rancangan Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva*

Dalam media pembelajaran berbasis *canva* ini, peneliti tentu mempunyai rancangan dalam tujuan pembelajaran menggunakan *canva*, beberapa rancangan dalam media *canva* seperti tabel berikut.

Tabel 2.1 Rancangan pengembangan Media *Canva*

Komponen	Keterangan
Aplikasi <i>canva</i>	Membuka aplikasi <i>canva</i> yang dapat di akses melalui internet
Tampilan desain	Video animasi dapat mulai di desain dengan menambahkan gambar, teks dan pengisi suara pada video tersebut.
Tampilan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cover</i> (Sampul) yang terdiri dari judul materi Cahaya dan Bunyi Pada Mata Pelajaran IPAS Video animasi yang telah dibuat sendiri 2. Mengenai materi cahaya dan bunyi Pada Mata Pelajaran IPAS
Tampilan 2	1. Pertanyaan kuis mengenai materi melalui. Aplikasi <i>canva</i> untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang sudah disampaikan melalui video animasi.
Tampilan 3	Kuis berakhir Kesimpulan dari materi pelajaran selesai.

2.1.8 Pembelajaran IPAS Di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa memahami berbagai konsep, prinsip, dan fakta mengenai alam semesta serta fenomena yang terjadi di dalamnya. Proses ini dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, percobaan, dan penalaran ilmiah. Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran IPAS di SD bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar secara sistematis, sehingga menghasilkan pengetahuan yang dapat diuji kebenarannya. Di sisi lain, Carin & Sund (1993) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS adalah metode sistematis untuk mengeksplorasi alam, memahami fenomena yang ada, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) tidak hanya sekadar kumpulan fakta atau teori yang perlu dihafal, melainkan merupakan suatu proses yang melibatkan pengamatan, eksperimen, dan penalaran logis untuk memahami dunia di sekitar kita. Trianto (2010) menekankan bahwa IPAS diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah yang dapat membentuk pemahaman mendalam tentang alam dan hubungan sebab-akibat di dalamnya. Pandangan ini sejalan dengan NSES (1996), yang melihat IPAS sebagai usaha manusia untuk membangun pemahaman tentang alam berdasarkan pengamatan yang terencana dan bukti yang dapat diuji kebenarannya.

Dengan demikian, IPAS menjadi sarana penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan keterampilan dalam memecahkan masalah, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup dan menjaga kelestarian lingkungan.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tidak hanya bertujuan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan sains, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan watak peserta didik. Melalui kegiatan seperti pengamatan, eksperimen, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah, siswa dilatih untuk mengembangkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, kejujuran

dalam pengumpulan data, ketelitian, keterbukaan terhadap pendapat orang lain, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Nilai-nilai ini secara langsung berkontribusi pada pembentukan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kemendiknas (2010), pembelajaran IPAS memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui proses ilmiah, karena terdapat keterkaitan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sejalan dengan itu, Trianto (2010) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membangun karakter siswa agar menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS di SD dapat menjadi sarana strategis untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik dan kepribadian yang positif.

Tujuan pendidikan IPAS di SD tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup pembentukan keterampilan proses sains, sikap ilmiah, serta kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS menjadi sarana penting untuk mengembangkan siswa yang mampu berpikir logis, peduli terhadap lingkungan, dan menyadari bahwa segala keteraturan alam adalah bagian dari ciptaan Tuhan yang patut disyukuri.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan dalam pendidikan, karena IPAS berfungsi sebagai sarana untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, penalaran logis, dan keterampilan ilmiah yang bermanfaat bagi kehidupan yang lebih baik.

2.1.9 Materi Cahaya dan Bunyi Di SD

Tabel 2.2 ATP/TP

Muatan: Ipas		
	ATP	TP
1	Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan bunyi melalui pengamatan sederhana.	Menyajikan hasil percobaan cahaya dan bunyi secara lisan maupun tulisan.
2	Menjelaskan proses perambatan cahaya (merambat lurus, pemantulan, pembiasan, dan penguraian). Dan bunyi	Menunjukkan sikap aktif, bekerja sama, dan rasa ingin tahu dalam kegiatan percobaan dan diskusi kelompok.
3	Melakukan percobaan sederhana untuk membuktikan sifat cahaya dan bunyi.	Mengaitkan konsep cahaya dan bunyi dengan fenomena sehari-hari, seperti terbentuknya pelangi, bayangan di cermin, gema, atau suara alat musik.
4	Menghubungkan konsep cahaya dan bunyi dengan peristiwa yang ada di kehidupan sehari-hari.	Menyebutkan pengertian cahaya dan bunyi dengan benar.

Cahaya dan bunyi merupakan dua bentuk energi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari kita. Cahaya adalah energi yang dapat dilihat oleh mata. Dengan adanya cahaya, kita bisa melihat benda-benda di sekitar kita. Cahaya memiliki sifat yang unik, misalnya merambat lurus, dapat dipantulkan, dibiaskan, bahkan diuraikan menjadi berbagai warna seperti pelangi. Tanpa cahaya, dunia akan gelap gulita dan manusia tidak bisa melakukan banyak aktivitas.

Sementara itu, bunyi adalah energi yang dihasilkan dari getaran benda. Getaran tersebut merambat melalui udara, air, atau benda padat hingga akhirnya bisa kita dengar dengan telinga. Bunyi tidak bisa merambat di ruang hampa, karena memerlukan medium untuk sampai ke

telinga kita. Bunyi juga bisa dipantulkan, misalnya ketika kita berteriak di gua lalu terdengar kembali sebagai gema. Selain itu, bunyi memiliki tinggi rendah nada dan keras lembut suara, yang membuat kita bisa menikmati musik atau membedakan suara satu dengan yang lain.

Cahaya dan bunyi merupakan dua bentuk energi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya memiliki sifat dan cara perambatan yang berbeda, namun sama-sama berperan besar dalam membantu manusia memahami lingkungan sekitarnya.

1. Cahaya

Cahaya adalah energi yang dapat dilihat oleh mata manusia. Tanpa cahaya, manusia tidak bisa melihat benda di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa sifat, antara lain:

- a. Merambat lurus, artinya cahaya selalu bergerak dalam garis lurus jika melewati satu medium yang seragam. Hal ini dapat dibuktikan melalui percobaan sederhana menggunakan senter dan lubang kecil.
- b. Dapat dipantulkan (refleksi), yaitu ketika cahaya mengenai permukaan benda, sebagian atau seluruhnya dapat dipantulkan. Contoh nyata adalah bayangan wajah kita di cermin.
- c. Dapat dibiaskan (refraksi), yaitu perubahan arah cahaya ketika melewati dua medium yang berbeda, misalnya saat pensil terlihat bengkok jika dimasukkan ke dalam gelas berisi air.
- d. Dapat diuraikan (dispersi), yaitu cahaya putih yang dapat dipecah menjadi berbagai warna pelangi. Fenomena ini dapat diamati ketika cahaya melewati prisma atau saat muncul pelangi di langit setelah hujan. Cahaya juga menjadi dasar dari banyak teknologi, seperti lampu, proyektor, hingga serat optik yang digunakan pada jaringan internet.

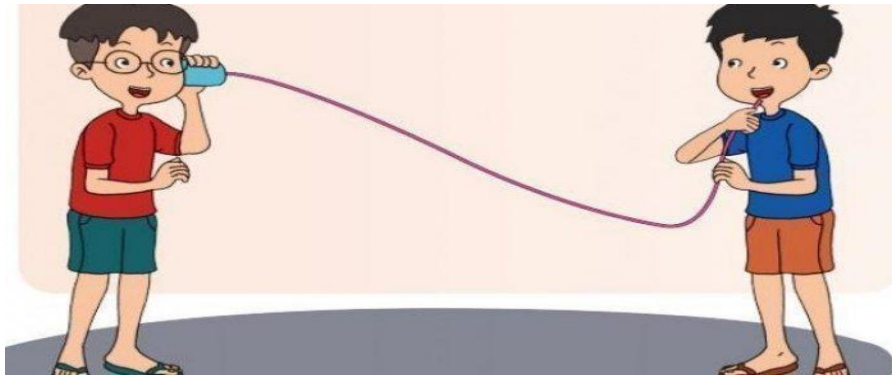


Gambar 2.5 Cahaya, sifat-sifat cahaya

2. Bunyi

Bunyi adalah energi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar. Getaran tersebut merambat melalui medium, seperti udara, air, atau benda padat, hingga akhirnya dapat didengar oleh telinga manusia. Bunyi memiliki beberapa sifat, di antaranya:

- Bunyi memerlukan medium untuk merambat, sehingga bunyi tidak dapat terdengar di ruang hampa.
- Bunyi dapat dipantulkan, misalnya ketika kita berteriak di dalam gua lalu terdengar kembali sebagai gema.
- Bunyi memiliki tinggi rendah (frekuensi) dan keras lembut (amplitudo). Suara seruling terdengar lebih tinggi dibandingkan gendang, sementara suara petir lebih keras daripada bisikan.
- Bunyi merambat dengan kecepatan berbeda, tergantung mediumnya. Bunyi merambat lebih cepat di air dan benda padat dibandingkan di udara.



Gambar 2.6 bunyi dapat merambat

Manfaat bunyi dalam kehidupan

Bunyi mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat utama bunyi adalah sebagai alat komunikasi. Dengan adanya bunyi, kita bisa berbicara dan mendengar orang lain, sehingga dapat saling menyampaikan pesan. Bunyi juga bermanfaat dalam hiburan, misalnya ketika kita mendengarkan musik, bernyanyi, atau menonton film. Selain itu, bunyi digunakan dalam berbagai kegiatan sehari-hari, seperti bel sekolah yang memberi tanda masuk atau pulang, suara klakson kendaraan sebagai peringatan, hingga suara azan sebagai penanda waktu salat bagi umat Islam. Tidak hanya itu, bunyi juga dipakai dalam bidang teknologi, misalnya pada alat sonar untuk mendeteksi benda di laut atau pada pemeriksaan kesehatan menggunakan alat USG. Dari semua contoh tersebut, dapat kita lihat bahwa bunyi sangat penting untuk membantu manusia dalam berkomunikasi, memberi tanda, hiburan, dan bahkan untuk perkembangan ilmu pengetahuan

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik ini telah dilakukan berbagai pihak, yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran video: Permata dan Hapsari (2021) membuktikan bahwa video animasi berbasis *Canva* layak digunakan sebagai media ajar, dengan validasi ahli

materi, media, dan guru IPAS yang menyatakan kategori sangat baik, serta berdampak pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil serupa diperoleh Rambe dkk. (2023) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas IV. Penelitian tersebut menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi, ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa dari kategori rendah ke sangat baik.

layak oleh ahli materi dan media, tetapi juga memperoleh respons positif dari guru dan siswa, yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep.

Sementara itu, Evitasari dan Asriyanti (2023) mengintegrasikan *Canva* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada topik energi dan menemukan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi, serta mampu diterapkan tanpa revisi lebih lanjut.

Selain itu, Darniyanti, Rahmayati, dan Filahanasari (2023) menunjukkan bahwa modul IPAS berbantuan *Canva* selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, karena mampu menyajikan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Senada dengan itu, Kamila dkk. (2023) mengembangkan media audio-visual berbasis *Canva* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan menemukan bahwa media tersebut sangat layak digunakan, serta memperoleh respons positif dari siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman konsep abstrak.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Integrasi *Canva* dengan model pembelajaran seperti PBL semakin memperkuat perannya sebagai media pembelajaran inovatif yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, penelitian yang saya lakukan memiliki

keterkaitan erat dengan penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi memiliki kebaruan (*novelty*) dalam hal pengembangan video pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi IPAS kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor tahun ajaran 2025/2026. Integrasi ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan Kurikulum Merdeka dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2.3 Kerangka Berfikir

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan mampu bersaing. Namun, pembelajaran IPAS di SD Negeri 060937 Medan Johor masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang aktif, minim eksplorasi, dan terbatas media pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, dikembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Pengembangan ini dilakukan secara sistematis menggunakan model PPE(*Planning, Production, Evaluation*), guna menghasilkan media yang menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa

2.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, istilah "peserta didik" merujuk pada manfaat yang diperoleh oleh siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan video pembelajaran. Manfaat tersebut diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media audio-visual berbasis Canva yang menyajikan materi IPAS, seperti cahaya dan bunyi, melalui animasi, teks, dan audio. Keefektifannya dilihat dari pemahaman siswa, kejelasan, serta daya tarik visual dan auditori.

2. *Problem Based Learning*(PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran berpusat pada peserta didik yang diawali masalah nyata dan kontekstual. Penerapannya melalui identifikasi masalah, eksplorasi, diskusi, perumusan solusi, dan presentasi. Efektivitasnya dilihat dari keterlibatan siswa, kemampuan merumuskan masalah, serta ketepatan solusi.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Mata pelajaran yang mengkaji fenomena alam melalui pendekatan ilmiah. Dalam penelitian ini, penguasaan IPAS dipersepsi melalui keterampilan siswa dalam melakukan observasi, klasifikasi, pengukuran, interpretasi data, penarikan kesimpulan, serta komunikasi ilmiah. Pemahaman ini dioperasionalkan melalui indikator: mampu menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, menghubungkan konsep dengan fenomena sehari-hari, serta mengerjakan soal berbasis pemahaman dengan benar.

4. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses sistematis untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Proses ini meliputi tahap perencanaan, produksi media, serta evaluasi untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan.