

## **BAB II**

### **KERANGKA TORITIS**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan**

Penelitian Pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Menurut Gay (1990) dalam (Bennett et al., 2024:3) penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, Dalam bukunya metode penelitian dan pendidikan.

Menurut Sugiyono dalam (Okpatrioka, 2023:5) menyebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Ulrich & Eppinger dalam (Waruwu, 2024:2) yang mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk. Menurutnya produk atau model yang dihasilkan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pasar, diuji cobakan dan dievaluasi. Dengan adanya analisis kebutuhan, maka produk atau model dapat menjawab pertanyaan penelitian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (Reserarch & Development) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan ataupun mengembangkan suatu produk yang ada untuk menjadi lebih baik dan efektif. Produk tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan, kemudian dikembangkan, diuji keefektifannya dan di evaluasi guna memastikan kelayakkan penggunaannya.

### **2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik sehingga siswa dapat belajar dengan antusias. Gagne and Briggs dalam (Ani Daniyati et al., 2023:3) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Daryanto (2010) dalam (Ani Daniyati et al., 2023) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Hamka (2018) dalam (Ani Daniyati et al., 2023:3) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fiksi maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Menurut A.S. Hardjasudarma dalam (Abdurrahman, 2024:80) media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indra manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan atau pengalaman. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan. Sedangkan menurut Miarso dalam (Indriyani, 2019:18) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan, dan terkendali. Sehingga pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media sendiri yaitu untuk menjadikan siswa lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media tersebut dapat berupa manusia, benda, lingkungan, maupun teknologi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan penting untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta kondisi peserta didik agar benar-benar memberikan manfaat yang optimal dalam proses belajar mengajar.

### **2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Terutama dalam proses pembelajaran untuk kelancaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tenaga pendidik bisa lebih mudah memaparkan materi sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipaparkan. Media pembelajaran juga mencegah kebosanan dan metode monoton dikelas, karena dengan adanya media dalam pembelajaran akan lebih menarik dan metode yang digunakan juga akan lebih bervariasi.

Secara umum, pemanfaatan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi :

- a. Mempermudah penyampaian materi dengan memberikan penjelasan yang lebih sistematis dan terstruktur sehingga meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Media memungkinkan guru untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, memotivasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang nyata dan interaktif.

- c. Menyediakan variasi media sehingga menarik perhatian dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Memberikan pengalaman belajar menyeluruh. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata bukan hanya teori sehingga lebih memahami materi secara keeluruhan.

Kemp & Dayton (1985) dalam (Rohima, 2023:9) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menjelaskan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, tetapi dengan menggunakan media pembelajaran ragam hasil dari penjelasan tersebut dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diartikan sebagai penarik perhatian sehingga membuat siswa tetap semangat dalam memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, Penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang semuanya dapat menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif pelajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif, beban pembelajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasehat siswa.

#### **2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan antusias serta terlibat langsung dalam kegiatan proses belajar. Selain itu, media juga membantu mengurangi rasa bosan siswa, memperjelas materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan demikian, media pembelajaran ini bukan hanya sekedar alat bantu tetapi juga sebagai sarana yang bisa meningkatkan kualitas hasil belajar.

Menurut Hamalik dalam (Indriyani, 2019:19) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu :

- a. Untuk membuat situasi belajar yang efektif.
- b. Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- d. Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas.
- e. Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.

### **2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk alat atau teknologi berbasis digital yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Media ini memanfaatkan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, ponsel, serta platform dan aplikasi berbasis web misalnya video, animasi, simulasi, atau *e-book*. Untuk membantu proses komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa, dengan tujuan meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan interaktivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran diberbagai konteks pendidikan.

Menurut (Munir, 2017:6) dalam bukunya Pembelajaran Digital, menyatakan bahwa media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, dan berbagai aplikasi digital yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik. Transformasi digital dalam pendidikan adalah tentang membuat perubahan pada cara mendidik siswa (Reimers, 2020). Ini bisa berarti apa saja mulai dari memasukkan teknologi baru kedalam kelas, hingga mengubah cara menilai dan melacak kemajuan siswa. Apapun perubahan yang dibuat, mereka harus bertujuan untuk meningkatkan hasil siswa secara keseluruhan. Ada banyak manfaat transformasi digital dalam pendidikan. Salah satunya, membantu meningkatkan hasil belajar bagi siswa (Limani 2019:13).

### **2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan cara kerja yang berbeda, tergantung pada jenis indra yang digunakan untuk menerima pesan. Pemilihan media yang sesuai akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut (Herawati Daulae, 2019:55), secara umum media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu sebagai berikut :

1. Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari isi pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal bahasa lisan atau kata-kata merupakan verbal bunyi- bunyian atau vikalisasi.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak soft were yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.
3. Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

### **2.1.7 Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media yang memanfaatkan kombinasi antara gambar gerak, suara dan teks untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Melalui video, peserta didik dapat melihat dan mendengar secara bersamaan sehingga informasi yang diterima menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media ini mampu menampilkan peristiwa, proses atau kejadian yang sulit

diamati secara langsung, sehingga sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, video berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Tanpa bantuan media, penyampaian materi seringkali sulit dipahami, terutama oleh peserta didik disekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, penggunaan video dapat membantu siswa memahami konsep dengan melihat contoh nyata, mendengar penjelasan, serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Riyana dalam (Marliani, 2021:129) yang menyatakan media video adalah alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, dan teori guna membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh, Arsyad dalam (Marliani, 2021:129) yang menjelaskan bahwa pengajaran melalui media audio-visual memungkinkan siswa menyerap materi melalui penglihatan dan pendengaran secara langsung, tanpa sepenuhnya bergantung pada kata atau simbol verbal. Kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa video memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih utuh dan menarik.

Selain berfungsi memperjelas materi pembelajaran, video memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya media yang efektif dalam proses belajar mengajar. Video tidak hanya mampu menghadirkan informasi secara visual, tetapi juga dapat menampilkan urutan peristiwa secara runrut sehingga membantu siswa memahami konsep dan langkah suatu proses dengan baik. Video juga memberikan fleksibilitas bagi guru maupun siswa, karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi belajar. Menurut Nugent dalam (Irwan, 2017:6) video merupakan media yang sesuai digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik dikelas besar, kelompok kecil, maupun pembelajaran individual. Hal ini menunjukkan bahwa video memiliki daya guna yang luas dan dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang efektif dalam menunjang proses belajar mengajar. Video mampu menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi antara gambar, suara dan teks sehingga membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan video juga dapat meningkatkan motivasi minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media video menjadi salah satu alternatif yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

#### **2.1.8 Media Pembelajaran Berbantuan *Canva***

*Canva* adalah sebuah platform desain berbasis online yang tersedia secara online di play store atau dapat diakses langsung melalui website resminya. Aplikasi ini menyediakan beragam template desain menarik, termasuk untuk presentasi, resume, desain sampul buku, dan berbagai jenis desain lainnya (Mabarun, 2025:23). Rahma & Delsina (2019) dalam (Febriana et al., 2024:3) mengatakan bahwa *Canva* adalah desain online yang menyediakan pilihan template siap pakai yang dapat digunakan untuk berbagai tugas presentasi, resume, poster, brosur dan infografis. Sedangkan Triningsih (2021) dalam (Febriana et al., 2024:2) berpendapat bahwa *Canva* dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik.

Dari pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *canva* adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai template menarik yang dapat digunakan untuk menghasilkan desain kreatif, termasuk dalam keperluan pendidikan. Kehadiran *canva* mempermudah tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sehingga proses belajar dapat

berlangsung efektif serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

### **2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Media *Canva***

a. Kelebihan media *canva* (dan Abdul Haling, 2021:4) adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, presentasidan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi *canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui andoid atau iphone, hanya dengan mendownloadnya, untuk mendapatkan aplikasi ini jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus mendownload.

b. Kekurangan media *canva* (dan Abdul Haling, 2021:5) adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan dijangkau aplikasi *canva*. *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses desain.
2. Dalam aplikasi *canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi,ada beberapa yang berbayar dan 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 dengan desain orang lain, entah itu template-nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

#### **2.1.10 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Canva***

Menurut Pelangi (2020) dalam (Pahrin et al., 2023:3) ada beberapa langkah untuk membuat desain di *Canva* yaitu sebagai berikut :

1. Mendownload Aplikasi *Canva* di Play Store.
2. Membuat akun *Canva*. Setelah membuat akun di *Canva*, guru dan siswa sudah bisa menggunakan *Canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, kartu nama, undangan, iklan, promosi dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi *Canva*, guru dan siswa bisa menggunakan *template* itu hanya dengan mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.
3. Membuat Desain melalui *Canva*. Adapun contoh sederhana untuk membuat desain di aplikasi *Canva*, sebagai berikut: Pada saat membuat desain baru, guru dan siswa bisa klik tanda ( + ) berwarna hitam pada pojok kanan bawah untuk memulai mengedit kolase foto, dan sebagainya. Setelah sudah terbuka, banyak pilihan yang bisa digunakan, seperti kolase foto, teks, gambar, video, stiker, logo, dan sebagainya. Jika sudah seperti itu, langkah selanjutnya ialah membuat desain yang diinginkan. Belajarlah untuk mencoba coba semua fitur yang ada pada aplikasi *Canva*, agar semakin lancar menggunakan aplikasi ini. Bila mana guru dan siswa ingin membuat suatu desain yang sudah disediakan pada aplikasi *Canva*, caranya mudah. Cukup mencari *template* atau desain mana yang diinginkan. Setelah sudah siap menemukan desain yang sesuai, langkah selanjutnya adalah mengklik desain tersebut. Setelah di klik, akan

muncul tulisan “Edit” pada desain tersebut. Klik tulisan “Edit” lalu akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, warna, dan lain sebagainya. Belajarlah mencoba-coba untuk membuat desain yang menarik, guru dan siswa pasti dapat mengerti menggunakan aplikasi ini.

4. Menyimpan hasil desain dari *Canva*. Setelah desain yang dibuat sudah selesai, langkah terakhir yang digunakan adalah menyimpan hasil desain tersebut. Cara menyimpannya adalah dengan mengklik tanda panah kebawah yang berada dipojok kanan atas. Setelah di klik, desain yang sudah dibuat akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun di file penyimpanan.

#### **2.1.11 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berkaitan dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan sosial (Kemendikbud, 2022:4). Suhelayanti dalam (Adha et al., 2025:2) mengemukakan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Menurut BSNP dalam (Adha et al., 2025) pembelajaran IPA yang dilakukan secara inkuiri ilmiah akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun literasi sains pada peserta didik. Literasi sains pada peserta didik ini berguna untuk memperkuat pemahaman siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang

lebih rumit di SMP. Siswa dapat mempelajari fenomena alam dan sosial secara bersamaan dan mencari keterkaitan di antara keduanya. Peserta didik diberikan kebiasaan untuk mengamati atau menganalisis, meneliti serta melaksanakan kegiatan yang mendorong keterampilan observasi yang berperan penting sebagai dasar pembelajaran sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Hayudinna & Muzkiyah, 2024:3)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang memuat pembelajaran sains dan sosial, meliputi kajian tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya dengan lingkungan dan kehidupan manusia. Dengan demikian, IPAS berperan penting dalam membekali siswa untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menjadi dasar untuk mempelajari konsep-konsep yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya.

#### **2.1.12 Manfaat Mata Pelajaran IPAS**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peranan penting dalam pendidikan terutama di sekolah dasar, karena ini menjadi titik awal untuk membekali peserta didik dalam memahami tentang fenomena alam dan kehidupan sosial yang sering mereka temui sehari-hari. Manfaat utama pembelajaran ini adalah membantu peserta didik untuk berfikir kritis dan analitis dalam memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang berkaitan dengan lingkungan dan masyarakat.

Menurut Kumala (2016) dalam (Adha et al., 2025:2) menyatakan ada beberapa manfaat pembelajaran IPAS yaitu sebagai berikut :

- a. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
- b. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.

- d. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengeningkungan alam di sekitar.
- e. Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- f. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
- g. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampaknya hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
- i. Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.
- j. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.
- k. Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

## **2.2 Materi Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Pancaindra**

Pancaindra merupakan lima alat tubuh manusia yang berfungsi untuk menerima rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Istilah panca indra berasal dari kata “Panca” yang artinya lima dan “Indra” yang artinya alat perasa atau alat perangsang. Dengan demikian, pancaindra dapat diartikan sebagai lima alat tubuh manusia yang berfungsi untuk menerima, mengenali, serta menggapai rangsangan dari lingkungannya. Kelima indra tersebut meliputi mata (Indra penglihatan), telinga (Indra pendengaran), hidung (Indra penciuman), lidah (Indra pengecap), dan kulit (Indra peraba). Dalam kehidupan sehari-hari, panca indra menjadi jendela utama manusia untuk berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Melalui pancaindra, manusia dapat melihat bentuk, warna, mendengar bunyi, mencium bau, mengecap rasa, hingga merasakan sentuhan, panas,

dingin, maupun sakit. Semua pengalaman ini akan diolah oleh otak sehingga membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap tertentu.

## **2.2.2 Jenis-jenis Pancaindra**

### **2.2.2.1 Mata (Indra Penglihatan)**

Mata adalah salah satu panca indra manusia yang berfungsi untuk melihat. Dengan mata, kita dapat mengetahui semua yang ada disekitar kita, baik itu gambar, benda, warna, bentuk, ukuran dan lainnya. Misalnya kita bisa melihat indahnya pemandangan, birunya langit, hijaunya pepohonan serta membaca tulisan di buku dan sebagainya, dengan mata kita bisa melihat semua itu. Mata bekerja dengan cara menerima rangsangan berupa cahaya. Cahaya yang masuk ke mata akan membuat kita bisa melihat semua yang ada disekitar kita. Cahaya yang masuk ke mata akan membuat kita bisa melihat benda disekitar kita. Tanpa cahaya, mata tidak dapat melihat dengan jelas. Itulah sebabnya ketika kita berada ditempat yang gelap, kita kesulitan untuk melihat sesuatu. Tapi ketika kita berada ditempat yang terang kita bisa melihat semua yang ada disekitar kita dengan jelas, mata membantu kita dalam melakukan berbagai kegiatan sehari-hari baik itu belajar, berjalan, bermain, maupun dalam mengenali benda dan manusia. Dengan mata kita bisa melihat dan membedakan semua itu, oleh karena itu kita harus menjaga kesehatan mata kita. Caranya dengan makan makanan yang begizi yang banyak mengandung vitamin A seperti wortel dan sayuran hijau, membaca ditempat yang terang dan tidak menonton televisi atau menggunakan handphone terlalu dekat.



**Gambar 2.1 Bagian mata luar**

**Sumber :** [https://cdn-web.ruangguru.com/landing-pages/assets/hs/IPA\\_7\\_-BAGIAN\\_DAN\\_FUNGSI\\_MATA-02.png](https://cdn-web.ruangguru.com/landing-pages/assets/hs/IPA_7_-BAGIAN_DAN_FUNGSI_MATA-02.png)

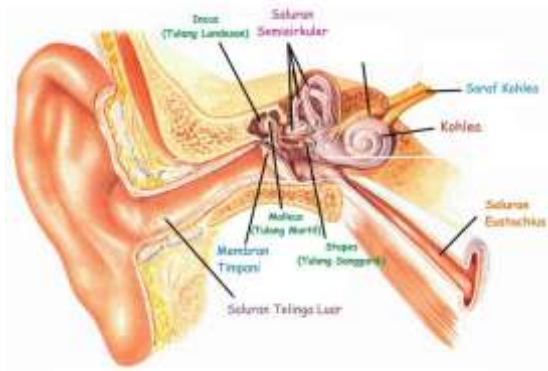
Bagian luar mata ada 3 yaitu :

1. Alis mata, berfungsi melindungi atau menjaga mata dari air atau keringat yang menuju mata
2. Kelopak mata, berfungsi menutup bola mata agar terlindungi dari debu atau kotoran.
3. Bulu mata berfungsi untuk menyaring cahaya yang akan diterima bola mata.

#### **2.2.2.2 Telinga (Indra Pendengaran)**

Telinga merupakan salah satu pancaindra manusia yang berfungsi untuk mendengar bunyi di sekitar kita. Dengan telinga, kita dapat mendengar suara orang berbicara, musik, kicau burung, atau suara kendaraan yang melintas.

Telinga juga membantu kita menyeimbangkan tubuh agar tidak mudah jatuh saat berdiri, berjalan, atau berlari. Oleh karena itu, telinga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika guru menjelaskan pelajaran di kelas, kita bisa memahami karena mendengar suaranya. Saat bermain di luar, kita bisa tahu ada kendaraan datang karena mendengar bunyinya.



**Gambar 2.2 Bagian Telinga**

*Sumber : <https://materibelajar.co.id/wp-content/uploads/2019/02/panca-indera-telinga.jpg>*

Ada beberapa bagian telinga manusia antara lain sebagai berikut (IRENE, 2023:4) :

1. Tulang-tulang pendengaran berfungsi meneruskan getaran benyi ke koklea.
2. Koklea berfungsi untuk menerima dan meneruskan getaran dan bunyi ke saraf pendengaran.
3. Saraf pendengaran berfungsi untuk menerima bunyi ke otak.
4. Saluran Eustachius berfungsi menghubungkan ruang telinga tengah dan faring. Faring adalah bagian yang menghubungkan mulut dengan kerongkongan.
5. Saluran telinga luar berfungsi untuk mengumpulkan gelombang suara dari lingkungan sekitar mengarahkannya ke gendang telinga.
6. Saluran semisikuler atau saluran setengah lingkaran berfungsi untuk membantu dalam mempertahankan keseimbangan tubuh.

Cara kerja telinga dimulai ketika bunyi atau getaran udara masuk melalui daun telinga dan saluran telinga luar. Getaran tersebut diteruskan ke gendang telinga, yang kemudian bergetar.

Getaran dari gendang telinga diteruskan oleh tulang-tulang pendengaran (maleus, inkus, dan stapes) menuju koklea. Di dalam koklea, getaran diubah menjadi rangsangan listrik yang dikirim melalui saraf pendengaran ke otak. Di otaklah

rangsangan tersebut diolah menjadi suara yang dapat kita dengar. Sementara itu, saluran setengah lingkaran pada telinga dalam membantu kita menjaga keseimbangan tubuh ketika berjalan, berlari, atau bergerak.

### **2.2.2.3 Hidung (Indra Penciuman)**

Hidung merupakan salah satu pancaindra yang berfungsi untuk mencium berbagai macam bau di sekitar kita. Dengan hidung, kita dapat membedakan aroma harum bunga, wangi makanan, atau bau tidak sedap dari sampah. Selain sebagai indra penciuman, hidung juga berperan penting dalam proses pernapasan.



**Gambar 2.3 Indra Hidung (Penciuman)**

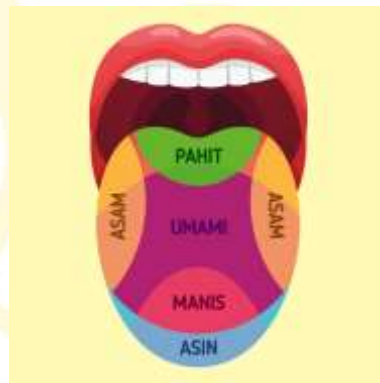
*Sumber:* <https://share.google/images/0360zbMVkZkAmVzw5>

Ketika kita menghirup udara, partikel bau akan masuk ke dalam rongga hidung. Di bagian atas rongga hidung terdapat reseptor penciuman yang bertugas menangkap partikel bau tersebut. Reseptor ini kemudian mengirimkan sinyal ke otak melalui saraf penciuman. Di otak, sinyal tersebut diolah sehingga kita dapat mengenali dan membedakan berbagai bau di sekitar kita, seperti wangi bunga atau aroma makanan. Selain untuk mencium, hidung juga berfungsi membantu proses pernapasan dan menyaring debu agar udara yang masuk ke paru-paru tetap bersih. Oleh karena itu,

kita perlu menjaga kesehatan hidung dengan membersihkannya secara teratur serta menghindari kebiasaan mengorek hidung terlalu dalam.

#### **2.2.2.4 Lidah (Indra Pengecap)**

Lidah merupakan salah satu indera manusia yang berfungsi untuk merasakan semua rasa termasuk manis, asin, asam, pahit dan lainnya. Semua rasa makanan dirasakan oleh lidah, dan lidah juga membantu memndahkan posisi makanan saat mengunyah. Setiap bagian lidah mempunyai sensitivitas yang berbeda terhadap jenis rasa tertentu. Ujung lidah lebih sensitif terhadap rasa manis, bagian samping lebih peka terhadap rasa asin dan asam, sedangkan pangkal lidah lebih dominan merasakan rasa pahit. Jadi seluruh permukaan lidah bisa merasakan semua rasa tapi tergantung fungsinya masing-masing (IRENE, 2023:5).



**Gambar 2.4 Bagian Lidah**

*Sumber :* <https://share.google/images/382c2M4SE32zg7z2S>

#### **2.2.2.5 Kulit (Indra Peraba)**

Kulit adalah salah satu indera manusia yang berfungsi untuk merasakan berbagai rangsangan dari luar tubuh, seperti sentuhan, tekanan, panas, dingin, dan rasa sakit. Kulit merupakan lapisan terluar tubuh manusia yang menutupi seluruh permukaan

tubuh manusia yang menutupi seluruh permukaan tubuh dan menjadi pelindung organ-organ didalamnya Ujung jari merupakan bagian kulit yang paling sensitif.



**Gambar 2.5 Indra Kulit**

*Sumber :* <https://share.google/nbw97EGYBtKesaO4P>

Kulit membantu kita merasakan berbagai hal di sekitar. Misalnya, ketika kita menyentuh air hangat, memegang es batu, atau meraba permukaan benda yang kasar dan halus, kulit kita akan merasakan perbedaan itu. Ujung jari merupakan bagian kulit yang paling peka, sehingga kita bisa merasakan sentuhan dengan lebih jelas.

### **2.3 Kerangka Befikir**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai fenomena alam dan sosial yang ada disekitarnya. Salah satu materi IPAS yang diajarkan pada kelas III adalah Pancaindra. Namun, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 107393 Diski, proses pembelajaran materi pancaindra masih menghadapi kendala karena guru cenderung menggunakan media berupa video sederhana yang hanya berisi teks dan gambar diam. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif, siswa menjadi pasif, cepat merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam

memahami fungsi panca indra yang bersifat abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan baik serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media ajar berbantuan aplikasi *canva*. *Canva* memiliki berbagai fitur yang memungkinkan guru merancang bahan ajar dengan tampilan visual, animasi, audio, maupun video sehingga materi Pancaindra dapat disajikan secara lebih variatif dan menarik.

Penggunaan aplikasi *canva* sebagai media ajar dipandang relevan karena mampu menyajikan materi dengan lebih interaktif dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui *canva* dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media ajar berbantuan aplikasi *canva* pada materi Pancaindra di kelas III SD Negeri 107393 Diski dengan menekankan pada dua aspek utama, yaitu kevalidan dan kepraktisan media.

Dengan adanya pengembangan media ajar berbantuan aplikasi *canva*, diharapkan proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi Pancaindra dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan motivasi belajar, serta menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian,

kualitas pembelajaran disekolah dasar dapat semakin meningkat sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

- a. Kusumawati dan Prastiwi (2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswanterhadap materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 86% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa 98% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi 71% dengan kategori layak. Uji coba lapangan juga menunjukkan skor kelayakan diatas 90% dengan respon positif dari guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media canva efektif digunakan sebagai alat bantu ajar dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada konsep-konsep abstrak seperti metamorfosis.
- b. Rodearna Sipayung, Hasni Suciawati, dan Siti Rakiyah (2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri 060919 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model PPE (Perencanaan, Produksi, Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital yang dikembangkan dinilai sangat valid oleh ahli media (93,7%) dan ahli materi (90%). Sementara itu, hasil uji kepraktisan memperoleh respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 89,1% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan model PPE juga dapat

digunakan dalam pengembangan media ajar yang valid dan praktis untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

- c. Riyadi Saputra, Ana Novita Sari dan Widya Novita (2024) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Perubahannya di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media video animasi yang dinyatakan sangat valid (91,5%) sangat praktis (89%) serta sangat efektif (85%). Respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media tersebut dapat menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti bahwa *Canva* layak digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kussumawati dan Prastiwi (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa SD	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPAS Berbantuan Canva untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.	Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan fokus pada materi metamorfosis, sedangkan penelitian ini menggunakan model PPE dan fokus pada materi Pancaindra Kelas III.
2	Rodearna Sipayung,	Sama-sama	Penelitian ini

	Hasni Suciawati dan Siti Rakiyah (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri 060919	menggunakan model PPE dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang diuji kevalidan dan kepraktisan.	menghasilkan media Flipbook digital pada materi Bangun Ruang Kelas VI, sedangkan penelitian ini menghasilkan media ajar berbantuan Canva pada materi Pancaindra Kelas III
3	Riyadi Saputra, Ana Novita Sari dan Widya Novita (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Perubahannya di Kelas V SD	Sama-sama memanfaatkan aplikasi canva dalam pengembangan media ajar IPAS untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.	Penelitian ini menggunakan model ADDIE pada materi Energi dan Perubahannya kelas V, sedangkan penelitian ini menggunakan model PPE pada materi Pancaindra kelas III

## 2.5 Definisi Operasional

Peneliti percaya bahwa setiap variabel harus memiliki definisi operasional untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Pengembangan adalah proses merancang dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *Canva* dengan model Richey & Klein (Planning, Production, Evaluation) yang dinilai dari aspek kevalidan dan kepraktisan.
- b. Media pembelajaran adalah sarana belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi IPAS agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas III.
- c. Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media yang memanfaatkan kombinasi antara gambar gerak, suara dan teks untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
- d. *Canva* adalah aplikasi desain digital yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran berbentuk video interaktif yang memuat teks, gambar, audio dan animasi.
- e. Pancaindra merupakan lima alat tubuh manusia yang berfungsi untuk menerima rangsangan dari lingkungan sekitarnya, kelima indra itu adalah mata, telinga, hidung, lidah dan kulit.