

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses merancang pembelajaran agar menjadi lebih maju secara logis dan sistematis, dengan tujuan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang memperhatikan potensi serta kompetensi peserta didik. Menurut (Irfandi, 2017:64), pengembangan dalam pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk menciptakan serta memvalidasi produk-produk yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, (Sugiyono, 2015:5) mengemukakan bahwa pengembangan adalah kegiatan memperdalam serta memperluas pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan dipahami sebagai kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan teori serta kaidah ilmiah yang telah terbukti kebenarannya, sehingga dapat meningkatkan fungsi, kegunaan, serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada, atau bahkan menghasilkan teknologi baru. Secara umum, pengembangan dapat diartikan sebagai suatu pola pertumbuhan yang terjadi melalui perubahan bertahap dan berkesinambungan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2009) dalam (Sugiyono, 2015:39). Menyatakan "*The Focus of Design And Development Research Can be on front-end analysis.*" Model ini dikenal dengan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*), yang menekankan pada perencanaan, produksi, serta evaluasi produk. Metode ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran yang dapat diuji kelayakannya. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan produk yang bermanfaat dalam bidang tertentu, baik berupa produk baru maupun produk yang sudah ada tetapi dikembangkan agar lebih efektif, efisien, dan praktis. Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan

merupakan suatu proses yang terarah, sistematis, dan terencana, yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih inovatif serta mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu alat bantu untuk mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan juga sebagai tujuan pendidikan atau pengajaran lebih efektif dan efisien. Menurut (Fatria, 2017:236) menyatakan “ Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesa dan dapat menembus pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemaun peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.” Selain itu (Syaiful Bahari Djsmarah dan Azwan Zain,2020:121) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.” Sedangkan (Satrianawati, 2018:18) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis :

1. Media visual, media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera pengelihatan. Contoh: media, foto, gambar,komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio, media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik, dan lagu, alat musik, siaran radio, dan CD.
3. Media audio visual, media yang bisa didengar dan bisa dilihat secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.
4. Multimedia, semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Seperti internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis handout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video atau film dan media mutakhir seperti computer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif.

Menurut (Hamdani, 2011:250) memaparkan jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.
2. Teks dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
3. Audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spesial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
4. Grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural
5. Animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.
6. Video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Ciri-ciri media pembelajaran yang praktis yaitu :

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.

- a. Media yang disajikan dapat melampaui batas ruang kelas
- b. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- c. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa

- d. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- e. Secara potensional, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- f. Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Proses belajar mengajar media pembelajaran adalah suatu hal yang tidak dapat ditinggalkan, melihat siswa yang kurang tertarik dan kurang semangat dalam belajar maka media pembelajaran harus tetap dikembangkan, bukan lagi menggunakan berbagai buku tetapi juga dapat berbentuk digital, dimana setiap siswa akan tertarik dalam hal baru yang tentunya bernilai positif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat bantu dengan berbagai bentuk baik bentuk visual, audio visual maupun multimedia yang tentunya meningkatkan pemahaman serta semangat siswa dalam belajar.

2.1.3 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam proses belajar mengajar, ada tiga fungsi menurut (Arsyad, 2017:62) yaitu :

1. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
2. Fungsi kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.
3. Fungsi kompensatori, media yang membantu memudahkan untuk memahami

Fungsi media pembelajaran menurut (Rusman, 2012:19) adalah “sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai komponen dari sistem pembelajaran, sebagai pengarah dalam pembelajaran, sebagai pembangkit motivasi siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang.” Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut (Hamalik, 2003:48) yaitu “Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk mempercepat proses belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi belajar, untuk mempertinggi kualitas mutu pendidikan.

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad , 2017:111) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa akan lebih menarik perhatian siswa hingga dapat membutuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan menuntun peserta didik menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak bosan dan Pendidik tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar setiap jam mata pelajaran. Siswa le ih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan fungsi dan manfaat media pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dimana hal ini dapat meningkatkan semangat dan pemahaman dalam belajar siswa.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan cara penyampaiannya. Menurut para ahli (Hamdani, 2011; Satrianawati, 2018), media pembelajaran secara umum terdiri dari:

1. Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan. Media ini membantu siswa memahami materi melalui gambar atau simbol visual. Contohnya: gambar, foto, komik, poster, grafik, diagram, bagan, peta, majalah, serta alat peraga nyata.

2. Media Audio

Media yang hanya dapat didengar dan mengandalkan indera pendengaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara. Contohnya: rekaman suara, musik, lagu, radio, dan instrumen audio lainnya.

3. Media Audio-Visual

Media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Jenis media ini lebih efektif karena menggabungkan unsur gambar dan suara

sehingga lebih menarik perhatian siswa. Contohnya: film, video, drama, pertunjukan, televisi, dan VCD.

4. Multimedia

Media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media (visual, audio, teks, animasi, dan video) secara terpadu. Contohnya: komputer, aplikasi pembelajaran, internet, pembelajaran berbasis e-learning, dan media interaktif lainnya.

2.1.5 Vidio Pembelajaran Berbasis *Problen Based Learning* (PBL) Berbantuan Canva

1. Vidio Pembelajaran

a) Pengertian Vidio Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang berisi materi pelajaran yang disajikan melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, dan animasi untuk membantu peserta didik memahami konsep atau informasi tertentu secara lebih menarik dan mudah dipahami. (Sadiman dkk, 2018) Berpendapat bahwa Video pembelajaran merupakan media yang menampilkan gambar bergerak dan suara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara efektif. Sementara (Arsyad, 2019), mengemukakan video pembelajaran merupakan media yang mampu menampilkan objek dan peristiwa secara nyata melalui perpaduan antara unsur gambar dan suara, sehingga dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa video pembelajaran merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual yang memadukan unsur gambar, suara, teks, dan animasi untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik, jelas, dan efektif. Video pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi, memperjelas pesan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b) Manfaat Vidio Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut

(Arsyad, 2019), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa karena mampu menampilkan objek dan peristiwa secara nyata melalui kombinasi gambar dan suara. Selanjutnya, (Sadiman dkk, 2018) menyatakan bahwa video pembelajaran membantu memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik serta memungkinkan siswa untuk mempelajari materi yang sulit diamati secara langsung. Selain itu, video juga dapat diulang sesuai kebutuhan siswa, sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

c) Fungsi Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki berbagai fungsi sebagaimana di jelaskan oleh (Arief S. Sadiman dkk, 2011) yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, dan meningkatkan kegiatan belajar siswa.
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan.

Disisi lain (Wina Sanjaya 2008) menyatakan bahwa vidio dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan objek atau peristiwa tertentu (yakni memperlihatkan proses atau kondisi yang sulit dilihat langsung).
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
4. Mengontrol kecepatan belajar siswa (karena video bisa diputar ulang).

2. Vidio Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

a) Pengertian Vidio Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses belajar dimulai dengan penyajian masalah nyata (kontekstual) yang harus dipecahkan melalui penyelidikan dan berpikir kritis

oleh peserta didik. (Rusman 2022:89), menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah secara sistematis untuk membangun pengetahuan yang bermakna. (Widiastuti et al., 2023: 45) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menitik-beratkan siswa sebagai pemecah masalah aktif yang menghadapi kasus dunia nyata, mengorganisasikan sendiri proses belajarnya secara kolaboratif dan reflektif untuk membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. (Sari et al., 2023: 78) menyatakan PBL merupakan metode pembelajaran berbasis masalah otentik yang tidak terstruktur sepenuhnya (ill-structured), yang memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, merumuskan solusi, melakukan investigasi, dan kemudian menarik kesimpulan secara mandiri dalam konteks pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Media video berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah media pembelajaran berbentuk video yang dirancang dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, di mana penyajian materi dikaitkan dengan permasalahan kontekstual untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah siswa secara mandiri (Muhartini, 2023:71; Widiastuti dkk., 2023:45). Video ini tidak hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan animasi tetapi juga memberikan situasi masalah yang relevan dengan konteks kehidupan sehari – hari siswa di minta menganalisis dan mencari solusi atas masalah tersebut. Dengan begitu video berperan ganda, yaitu sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran sekaligus sebagai sarana melatih kemampuan berpikir kritis kerja sama dalam kelompok

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi melalui penyajian permasalahan nyata sebagai

dasar proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media video berbasis PBL berfungsi sebagai sarana pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyampaikan informasi secara audiovisual, tetapi juga menghadirkan situasi masalah kontekstual yang mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri.

b) Karakteristik Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) merupakan ciri-ciri atau keunikan yang menandai pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah, yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. (Rusman 2022:90), menyatakan karakteristik *Problem based learning* terletak pada penyajian masalah kontekstual sebagai dasar proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Selanjutnya, (Widiastuti dkk. 2023:46) menjelaskan bahwa karakteristik PBL ditunjukkan melalui proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana siswa berperan aktif dalam mengidentifikasi, menyelidiki, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi melalui kegiatan kolaboratif. Selain itu, (Sari dkk., 2023:79) menegaskan bahwa karakteristik PBL juga mencakup penyajian masalah yang bersifat terbuka (*ill-structured problem*), yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian secara kreatif dan reflektif.

c) Penerapan Media Video Berbasis PBL Pada Materi Cuaca Dan Pengaruhnya kelas III

Penerapan media video berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi cuaca di kelas III Relevan dengan kemampuan belajar siswa sekolah dasar mudah menangkap informasi melalui tampilan visual, audiovisual, dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari – hari. yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menekankan pada penyajian masalah nyata untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik (Rusman, 2022:89).

Sementara (Widiastuti dkk, 2023:45), penggunaan PBL dalam media video mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan reflektif melalui proses investigasi terhadap permasalahan yang dihadirkan dalam video. Dalam konteks pembelajaran cuaca, guru dapat menampilkan video tentang perubahan cuaca ekstrem atau perbedaan kondisi cuaca di berbagai daerah, kemudian meminta siswa untuk menganalisis penyebabnya dan dampaknya terhadap kehidupan manusia.

d) Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:214) Pelaksanaan PBL meliputi kegiatan :

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran
- 2) Memperoleh informasi baru melalui pembelajaran mandiri
- 3) Menerapkan strategi/metode baru dalam menganalisis permasalahan
- 4) Mengajukan solusi permasalahan
- 5) Mengkaji dan mengevaluasi solusi yang diterapkan

Menurut David dkk dalam Ridwan Abdullaah Sani (2019:215) Langkah-langkah proses model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Mengklarifikasi kata/istilah yang tidak dipahami
Semua Anggota kelompok diskusi melakukan identifikasi terhadap kata/istilah-istilah yang tidak dimengerti. Anggota kelompok lainnya mungkin dapat memberikan penjelasan.
- 2) Merumuskan permasalahan
Pada tahap ini, anggota kelompok dianjurkan untuk berkontribusi dalam diskusi dengan memberikan pandangan mereka tentang permasalahan yang dibahas. Peran guru/tutor diperlukan untuk mendorong peserta didik berkontribusi dalam melakukan analisis secara luas.
- 3) Curah pendapat tentang hipotesa atau penjelasan yang mungkin
Selanjutnya, peserta didik melakukan curah pendapat dan mencoba merumuskan berbagai hipotesa dari setiap permasalahan yang telah disepakati pada langkah sebelumnya.

- 4) Penataan hipotesis
Kelompok belajar diharapkan telah menghasilkan banyak pemikiran dan penjelasan yang beragam tentang permasalahan yang dibahas. Tahapan selanjutnya adalah melakukan riviui terhadap permasalahan dan dibandingkan dengan hipotesis atau penjelasan yang dibuat untuk melihat kecocokan.
- 5) Penetapan tujuan pembelajaran
Selanjutnya, kelompok mencoba menyepakati seperangkat tujuan kegiatan yang akan dijadikan tujuan pembelajaran. Guru/tutor mengarahkan peserta didik untuk fokus dan tidak terlalu luas dan dangkal dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai dalam waktu yang ditetapkan. Guru sebaiknya memastikan bahwa tujuan pembelajaran ini relevan, fokus dan bersifat komprehesif.
- 6) Pengumpulan informasi dan belajar mandiri/belajar bebas
Tahap selanjutnya, peserta didik mencari materi dalam buku teks, internet atau konsultasi dengan pakar atau cara lainnya yang akan membantu dalam pengumpulan informasi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Proses belajar adalah mencari, memilih dan mengumpulkan informasi secara individu ataupun berkelompok dengan cara masing-masing.
- 7) Berbagi informasi dan diskusi hasil belajar mandiri
Dari laporan-laporan individu/ kelompok, yang dipresentasikan di hadapan anggota kelompok lain, kelompok akan mendapatkan informasi-informasi baru. Anggota yang mendengar laporan haruslah kritis temtang laporan yang disajikan (laporan diketik, dan diserahkan kesetiap anggota).

e) Kelebihan Dan Kekurangan *Problem Based Learning* dalam Rusman, (2022:90)

- **Kelebihan Model *Problem Based Learning***

Dalam pelaksanaannya PBL tentunya memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.

- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

f) Kekurangan Model *Problem Based Learning*

- 1) PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- 3) PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok. PBL sangat cocok untuk mahasiswa perguruan tinggi atau paling tidak sekolah menengah.
- 4) PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga dikhawatirkan tidak dapat menjangkau seluruh konten yang diharapkan walaupun PBL berfokus pada masalah bukan konten materi.
- 5) Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif, artinya guru harus memiliki kemampuan memotivasi siswa dengan baik.

- 6) Adakalanya sumber yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap.

3. Video Pembelajaran Berbasis Canva

a) Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web dan ponsel yang menghadirkan berbagai pilihan template teks, gambar, ikon, audio, serta video untuk keperluan pembuatan media (Fitriani & Sari, 2022). Melalui Canva, guru dapat menghasilkan berbagai bentuk media seperti presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, maupun animasi sederhana yang menunjang kegiatan belajar.

Aplikasi Canva dapat diakses secara gratis maupun berbayar, serta mendukung penggunaan berbasis web dan perangkat seluler (Rochmah & Rahayu, 2022). Dengan fitur drag and drop, pengguna dapat membuat desain dengan praktis tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Menurut (Fajrianti & Meliana, 2022), media pembelajaran yang dibuat melalui Canva maupun menghadirkan suasana belajar lebih menarik karena mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi sederhana. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa media Canva adalah media digital yang memiliki fitur visual dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi.

b) Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Kelebihan Canva menurut (Siddiq & Simamora, 2020) antara lain:

Tersedia secara gratis dengan berbagai template bawaan.

1. Menyediakan fitur desain menarik seperti ikon, gambar, audio, dan animasi sederhana.
2. Praktis digunakan karena berbasis drag and drop sehingga tidak menuntut kemampuan desain tingkat lanjut.
3. Dapat digunakan melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel.
4. Menjadikan proses belajar lebih variatif dan interaktif melalui tampilan visual yang menarik.

Namun, menurut (Kusumawardani 2022) Canva juga memiliki kekurangan , seperti:

1. Membutuhkan jaringan internet karena berbasis online.
2. Sebagian fitur menarik hanya tersedia untuk versi berbayar.
3. Guru dituntut kreatif agar desain tidak hanya indah tetapi juga tepat sasaran dalam pembelajaran.
4. Hasil desain berupa video atau presentasi kadang berukuran besar sehingga memerlukan perangkat dengan kapasitas penyimpanan yang memadai.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki banyak keunggulan dalam mendukung pembelajaran yang inovatif, meski masih terdapat keterbatasan terkait koneksi internet serta fitur berbayar.

c) Langkah – langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Untuk mengembangkan dan merancang platform sehingga dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran, dapat dilakukan sesuai Langkah-langkah berikut:

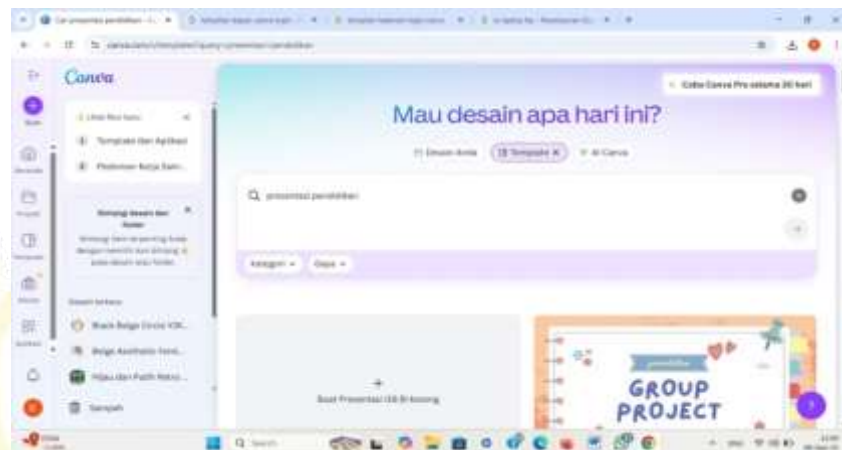
1. Buka aplikasi canva
 - a. Buka browser di komputer atau perangkat Anda, kemudian kunjungi situs www.canva.com
 - b. Jika Anda menggunakan perangkat mobile, Anda bisa mengunduh aplikasi Canva dari Google Play Store atau Apple App Store.
 - c. Login ke akun Canva Anda. Jika belum memiliki akun, Anda bisa mendaftar menggunakan email, akun Google, atau akun Facebook.



Gambar 2.1 Tampilan Login Halaman Canva

2. Pilih Jenis Desain

- a) Setelah berhasil login, Anda akan masuk ke dashboard utama
- b) Di sini, Anda bisa memilih jenis desain yang ingin dibuat.
Canva menyediakan berbagai template untuk presentasi, poster, infografis, brosur, hingga bahan ajar.
- c) Misalnya, untuk membuat materi ajar dalam bentuk presentasi, klik kategori "Presentasi" atau ketikkan "presentasi pendidikan" di kolom pencarian.



Gambar 2.2 Tampilan Menu Untuk Membuat Desain

3. Pilih Template

- a) Canva menawarkan berbagai template siap pakai yang bisa Anda gunakan. Anda dapat memilih template sesuai kebutuhan desain Anda.
- b) Setelah memilih template, Anda akan diarahkan ke editor di mana Anda bisa mulai mengedit desain tersebut.



Gambar 2.3 Tampilan Menu Mulai Mengedit Desain

4. Edit Desain

- a) Ganti Teks: Klik pada bagian teks yang ada di template untuk menggantinya dengan teks materi pembelajaran Anda. Ketikkan teks sesuai dengan konten yang Anda inginkan.
- b) Tambahkan Gambar: Klik menu "Elemen" di panel kiri untuk menambahkan gambar, ikon, atau ilustrasi. Anda bisa mencari gambar berdasarkan kata kunci, atau mengunggah gambar sendiri dengan mengklik "Uploads".
- c) Tambahkan Video atau Audio: Canva juga mendukung elemen multimedia. Klik menu "Uploads" untuk mengunggah~ video atau audio yang ingin ditambahkan ke desain Anda.
- d) Atur Layout dan Warna: Untuk mengubah tata letak, warna, atau font, Anda bisa menggunakan opsi pengaturan di bagian atas layar. Anda bisa mengklik elemen apa pun untuk menyesuaikannya sesuai kebutuhan.

5. Tambahkan halaman slide baru

- a) Jika Anda membuat presentasi atau buku ajar dengan beberapa halaman, Anda bisa menambahkan halaman baru dengan mengklik tombol "Tambah"



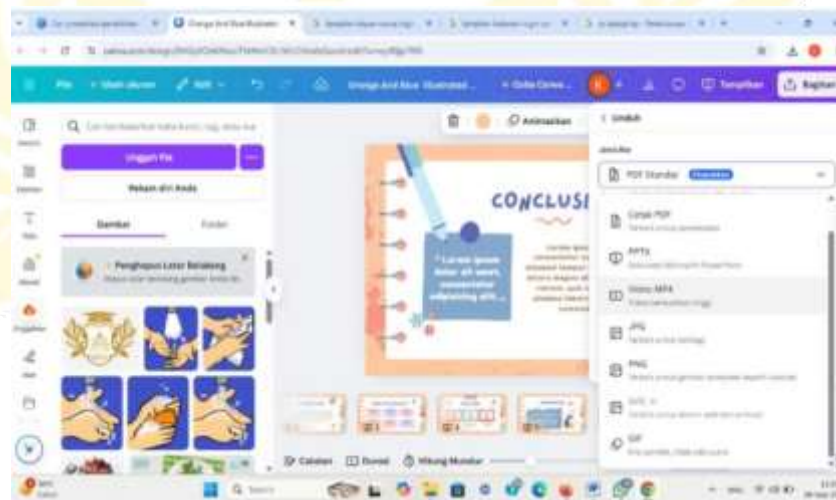
Gambar 2.4 Tampilan Menu Tambahan Halaman

6. Simpan dan Review

- a) Setelah selesai mengedit, pastikan untuk mereview kembali desain Anda. Periksa apakah semua elemen, teks, dan gambar sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.
- b) Canva menyimpan pekerjaan Anda secara otomatis, jadi Anda tidak perlu khawatir kehilangan progress.

7. Unduh Desain

- a) Setelah selesai dan puas dengan hasilnya, Anda bisa mengunduh desain dengan mengklik tombol "Download" di sudut kanan atas.
- b) Canva menyediakan berbagai format file untuk mengunduh desain, seperti PDF, JPG, PNG, atau MP4 jika Anda membuat video presentasi. Pilih format sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.5 Tampilan Format File Untuk Mengunduh Desain

- c) Jika Anda ingin mencetak materi ajar, pilih format PDF Print untuk kualitas cetak yang lebih baik.

8. Bagikan atau Kolaborasi

- a) Jika Anda ingin membagikan desain Anda kepada siswa atau rekan guru, klik tombol "Share" di bagian atas. Anda bisa

membagikan tautan desain atau mengundang orang lain untuk mengedit atau melihat desain tersebut.

- b) Anda juga bisa langsung membagikan desain ke platform pembelajaran seperti Google Classroom atau melalui email.



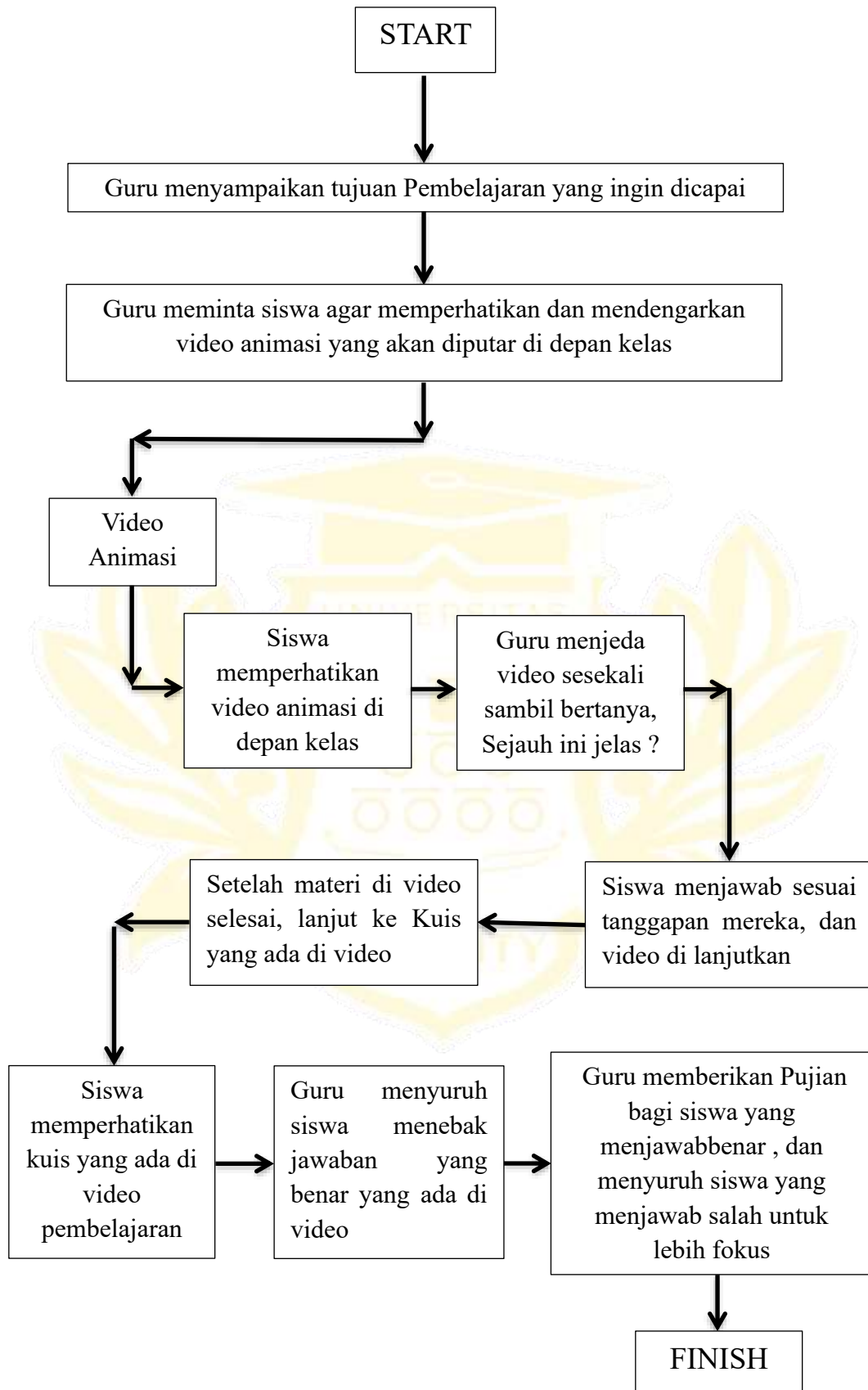
Gambar 2.6 Tampilan Menu Share

9. Modifikasi Kapan Saja

Desain yang sudah dibuat di Canva akan tersimpan di akun Anda, sehingga Anda bisa mengakses dan mengeditnya kapan saja.

2.1.6 Rancangan Pengembangan Media Video Materi Cuaca dan Pengaruhnya berbasis *Problem based learning*

Sebelumnya media yang digunakan adalah tayangan video sederhana yang dibuat oleh guru. Namun video tersebut hanya menampilkan teks dan gambar tanpa dilengkapi dengan animasi maupun tampilan interaktif lainnya. Namun, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran yaitu Media pembelajaran berbasis *problem Based learning* (PBL) dengan berbantuan canva pada materi cuaca dan pengaruhnya. Dengan urutan rancangan pengembangan media pembelajaran di uraikan di bawah ini.



Gambar 2.7 Rancangan pengembangan Media Video Animasi

Tabel 2.1 Alur Pembuatan Video Animasi

Komponen	Keterangan
Pendahuluan	1. Berisi sampul atau cover video (terdapat logo kampus UQ, gambar, dan judul) 2. Profil/identitas Peneliti 3. Tujuan pembelajaran 4. Capaian Pembelajaran 5. Menu
Isi / Inti	Berisi materi tentang cuaca dan pengaruhnya 1. Pengertian Cuaca 2. Jenis-jenis cuaca 3. Perubahan cuaca
Penutup	1. soal tes kuis yang diajukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pemahaman siswa. 2. Berisi sapaan akhir

2.1.7 Pembelajaran IPAS DI SD

2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basicnya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada kurikulum merdeka. Pengertian IPAS juga tertulis pada keputusan KBSKAP kemdikbudristek No.033/H/KR/2022 berikut ini. “ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan ,mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus

sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal diatas juga diperkuat oleh (Rusilowati 2022) dalam laman resmi FMIPA Unnes yang mengemukakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang di dalamnya sudah terintegrasi mata pelajaran IPA dengan mata pelajaran IPS. Hubungan kedua mata pelajaran tersebut berada pada sifat dasarnya yaitu alam dan hubungan timbal balik antar manusia. Menurutnya, kompetensi literasi dan numerasi peserta didik dapat ikut serta dikembangkan melalui mata pelajaran IPAS yang memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual.

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Keputusan KBSKAP Kemendikbudristek No. 033/H/KR/2022 menerangkan tujuan dari mata pelajaran IPAS seperti dibawah ini.

“Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga dengan profil pelajar pancasila dapat :

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;

2.1.7.3 Materi Cuaca Dan Pengaruhnya

Tujuan pembelajaran	Capaian pembelajaran
g) Siswa dapat mengenali dan menyebutkan jenis-jenis Cuaca	j) Peserta didik memahami perubahan cuaca dan dampaknya terhadap kehidupan manusia
h) Siswa dapat menjelaskan pengaruh cuaca terhadap aktivitas manusia	k) Peserta didik mampu menjelaskan hubungan cuaca dengan aktivitas sehari-hari
i) Siswa dapat memberikan contoh kegiatan yang sesuai dengan setiap jenis cuaca	

Cuaca adalah keadaan atmosfer pada waktu dan tempat tertentu yang sifatnya tidak menentu dan selalu berubah-ubah. Pengaruh cuaca sangat luas, mulai dari kegiatan sehari-hari manusia, pertanian, kesehatan, hingga fenomena alam di lingkungan, seperti menyebabkan pelapukan batuan dan membentuk tanah. cuaca merupakan keadaan udara pada suatu tempat dalam jangka waktu

tertentu yang ditentukan oleh unsur-unsur seperti suhu, kelembaban, tekanan udara, angin, dan curah hujan. Cuaca dapat berubah-ubah setiap hari dan berbeda dari satu daerah ke daerah lainnya. Oleh karena itu, cuaca menjadi salah satu gejala alam yang sering diamati dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap tempat di bumi pasti mengalami perubahan cuaca. Cuaca juga memiliki tahapan atau kondisi yang beragam, misalnya cerah, berawan, mendung, hujan, dan badai. Perubahan cuaca ini terjadi karena adanya interaksi berbagai unsur alam, seperti panas matahari, angin, dan kandungan uap air di atmosfer. Berdasarkan sifatnya, cuaca dapat dibedakan menjadi beberapa kondisi, antara lain:

- a. Cuaca cerah, ditandai dengan sinar matahari yang bersinar terang dan langit tampak biru.
- b. Cuaca mendung, terjadi ketika langit tertutup oleh awan tebal sehingga sinar matahari tidak terlihat jelas.
- c. Cuaca hujan, ditandai dengan turunnya titik-titik air dari langit karena adanya penguapan dan kondensasi uap air.
- d. Cuaca berangin, terjadi karena pergerakan udara dari daerah bertekanan tinggi ke daerah bertekanan rendah.

Perubahan cuaca memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia, hewan, maupun tumbuhan. Misalnya:

- a. Saat cuaca cerah, manusia dapat melakukan aktivitas luar ruangan dengan nyaman.
- b. Saat cuaca hujan, tanah menjadi subur dan tanaman tumbuh dengan baik, tetapi kegiatan di luar rumah bisa terganggu.
- c. Saat cuaca berangin atau badai, dapat membahayakan keselamatan manusia dan merusak lingkungan sekitar.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

1. (Widuri dan Ade Evi Fatimah 2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem based learning* menggunakan *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan Richard and Klein meliputi *Planning*

(perancangan), Production (produksi), Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket respon guru beserta peserta didik, dan lembar validasi dengan hasil presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik.

2. (Asri Melan dan Mesra Wati Ritonga, 2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem based learning* berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian ini menggunakan model Research and Development. Model penelitian dan pengembangan Richard and Klein meliputi Planning (perancangan), Production (produksi), Evaluation (evaluasi).
3. (Rika Wahyuni, Safrida Napitupulu 2022) dalam penelitian yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem based learning* berbantuan *Canva* pembelajaran Tematik Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima Langkah antara lain: *analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD “Sangat Layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pada pembelajaran 1 sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 2 sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 3 sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 4 sebesar 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 5 sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli materi pada media pembelajaran sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 3 sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 4 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak” dan pembelajaran 5 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba perorangan sebesar 95,2% dengan

kategori “Sangat Layak” dan uji coba kelompok kecil sebesar 93,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD UPT SD Negeri 27 Lalang “Sangat Layak” digunakan kepada siswa saat proses pembelajaran.

Table 2.2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	Judul penelitian	Hasil penelitian terdahulu	Kebaharuan Peneliti
1	(Widuri dan Ade Evi Fatimah 2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Problem based learning</i> menggunakan <i>Canva</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Canva</i> di lingkungan sekolah dasar (SD)	Peneliti ini memiliki kebaruan karena mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> yang membuat video dengan suara dan animasi yang menarik
2	(Asri Melan dan Mesra Wati Ritonga, 2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Problem based learning</i> berbantuan <i>Canva</i> untuk meningkatkan komunikasi siswa	Menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran.	Peneliti ini memiliki kebaruan karena media <i>Canva</i> yang digunakan sangat menarik dan memiliki banyak animasi dipenuhi dengan kuis yang menarik
3	(Rika Wahyuni, Safrida Napitupulu 2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Problem based learning</i> berbantuan <i>Canva</i> pembelajaran Tematik Kelas IV SD.	Berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Canva</i> di lingkungan sekolah dasar (SD)	Peneliti ini memiliki kebaruan karena media <i>Canva</i> yang dibuat bantu membantu siswa memahami pembelajaran dengan mudah dan sangat disukai oleh anak-anak

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aplikasi *canva* adalah alat yang bagus untuk mengembangkan media pembelajaran dan layak untuk digunakan karena telah ditunjukkan oleh peneliti ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *richy and klein* dengan rangka PPE.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan observasi yang akan dilaksanakan di awal penelitian di kelas III SD Negeri 104219 Tanjung anom T.P 2025/2026

mendapatkan masalah bahwa guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Terlebih lagi guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva*. Media yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa, sehingga sulit memahami materi. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi cuaca dan pengaruhnya untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik.

Dengan menghasilkan media pembelajaran berbasis *canva* di harapkan guru dapat membangkitkan semangat siswa dan lebih membuat siswa memahami konsep pembelajaran yang mereka terima. Media pembelajaran juga dapat membantu menguatkan konsep pemahaman mereka terhadap materi. Maka dari itu peneliti akan menghasilkan media pembelajaran yang praktis dan juga menarik terhadap berbasis *canva*. dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Reach and Development (R&D) dengan model (Richey and Klein 2009) “ *The Focus Of Design and Development Research can be on fron-end analisis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*. Fokus dari perencanaan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis dengan tujuan agar siswa lebih menarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

2.4 Defenisi Oprasional

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

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk membuat suatu produk baru maupun mengembangkan produk lama agar semakin berkembang dan bermanfaat dari sebelumnya. Adapun produk yang dikembangkan berupa media.

2. Media pembelajaran adalah alat pendekatan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan adanya intraksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Canva merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, video pembelajaran dan sebagainya dengan tampilan yang menarik
4. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi melalui penyajian permasalahan nyata sebagai dasar proses pembelajaran
5. Cuaca adalah keadaan atmosfer pada waktu dan tempat tertentu yang sifatnya tidak menentu dan selalu berubah-ubah. Pengaruh cuaca sangat luas, mulai dari memengaruhi aktivitas sehari-hari manusia seperti pertanian, kegiatan di luar ruangan, hingga pakaian yang digunakan. Selain itu, cuaca juga berdampak pada kesehatan, baik secara fisik maupun mental, serta pada lingkungan dan infrastruktur.