

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media secara umum dapat diartikan sebagai berbagai alat, saluran, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai penghubung yang mendukung proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan cara yang efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Wulandari dkk (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru menyampaikan materi, meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan pengalaman konkret yang memudahkan pemahaman

Menurut Menrisal (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta mendorong pembelajaran mandiri dan interaktif. Media pembelajaran masa kini mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi digital. media pembelajaran digital meliputi perangkat keras dan lunak seperti komputer, internet, video interaktif, aplikasi pembelajaran, serta platform daring yang memungkinkan proses belajar berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu.

Media digital juga dapat digunakan secara penuh (*fully digital*) atau dikombinasikan dengan tatap muka (*blended learning*). Prinsip desain media pembelajaran modern menekankan pada penggunaan multimedia, yaitu kombinasi kata dan gambar. Mayer (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan kata-kata, karena dapat

mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman siswa. Prinsip lain yang penting adalah koherensi, penandaan, segmentasi, dan personalisasi

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video, teks digital, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Mason dkk. (2022) menemukan bahwa video cenderung meningkatkan waktu keterlibatan siswa, meskipun tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman antara media teks digital dan video. Interaktivitas media menjadi faktor penting dalam mendukung proses belajar. Media pembelajaran masa kini juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial. Gan dkk. (2015) menyoroti bahwa penggunaan platform digital, aplikasi kolaboratif, dan media sosial dapat memperluas ruang belajar, mendorong interaksi, serta membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa .

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Media pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai sarana, perangkat, atau teknologi yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, serta memperdalam pemahaman peserta didik. Keberadaan media ini memiliki peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar dengan mengurangi hambatan ruang, waktu, maupun keterbatasan indera, sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif, mandiri, serta kolaboratif. Kemajuan teknologi digital juga turut memperluas ragam media pembelajaran melalui kehadiran multimedia dan platform digital yang dapat digunakan secara fleksibel, baik secara online maupun dalam kombinasi dengan pembelajaran tatap muka.

2.1.1.2 Jenis -Jenis Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tentunya memiliki setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik serta memerlukan jenis media pembelajaran masing-masing, artinya kondisional menyesuaikan kebutuhan. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Bretz (dalam Nurfitriia 2020:15) menyebutkan bahwa media memiliki tujuh kelompok diantaranya :

1. Media Audio
2. Media Cetak
3. Media Visual Diam

4. Media Visual Gerak
5. Media Audio Semi Gerak
6. Media Audio Visual Diam
7. Media Audio Visual Gerak

Jenis media yang digunakan ialah Media Audio Visual Gerak. Media Audio Visual Gerak adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Media Audio Visual memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan media lainnya karena mengandung audio dan visual. Perpaduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Video animasi merupakan salah satu contoh media audio visual gerak yang dilengkapi dengan gambar atau frame yang bergerak secara bergantian.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

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

1. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajarnya.
2. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik.
3. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar lebih bervariasi.
4. Media pembelajaran dapat membantu siswa lebih banyak belajar dibandingkan mendengarkan.
5. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.
6. Media pembelajaran dapat menuntun siswa berfikir kongkrit.
7. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang tidak mudah didapatkan siswa.
8. Media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan bakat siswa, serta memotivasi mereka dalam belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran sangat penting bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

2.1.2 Pengertian Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

Animasi berasal dari Bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Bahasa Indonesia-Inggris yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Menurut Firmansyah & Kurniawan (2013, hlm.55) menjelaskan animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*.

Menurut Pratama, Sari, & Nugroho (2020), video animasi dijelaskan sebagai media pembelajaran yang memadukan unsur gambar bergerak dan audio untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik perhatian siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep yang sulit dipahami bila diajarkan secara konvensional.

Dalam era digital saat ini, penggunaan video animasi sangat relevan karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran daring maupun luring, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Video animasi juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan inklusif. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Yunita & Handayani (2021) menegaskan bahwa video animasi sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Media ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses belajar melalui ilustrasi bergerak dan narasi audio. Penggunaan video animasi terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, terutama pada materi yang abstrak atau sulit dipahami.

Para ahli menyatakan bahwa video animasi mampu menyederhanakan konsep yang sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran sains, teknik, atau materi lain yang membutuhkan pemahaman visual. Dengan bantuan animasi, siswa dapat melihat proses, mekanisme, atau fenomena yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar statis. Selain itu, video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan.

Penelitian lain oleh Permatasari *et al.* (2022) juga menegaskan bahwa video animasi sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Dalam penelitian mereka, video animasi digunakan untuk membantu siswa memahami materi *recount text* pada pembelajaran bahasa Inggris. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan video animasi. Validasi dari ahli materi dan media juga menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang dengan baik sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, video animasi dapat menumbuhkan kreativitas dan kemandirian siswa. Dengan media ini, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, mencari informasi tambahan, dan mengembangkan pemahaman mereka. Video animasi juga dapat digunakan sebagai tugas proyek, di mana siswa diminta membuat animasi sederhana untuk menjelaskan konsep tertentu. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, problem solving, dan kolaborasi. Dari sisi pengembangan karakter, video animasi dapat menanamkan nilai-nilai positif melalui cerita dan tokoh yang ditampilkan. Misalnya, dalam pembelajaran IPS atau pendidikan karakter, video animasi dapat mengajarkan sikap jujur, kerja sama, dan rasa ingin tahu. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu akademik, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter siswa .

Kualitas dan desain video animasi sangat menentukan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Video yang baik harus memiliki narasi yang jelas, visual yang menarik, dan durasi yang sesuai dengan tingkat konsentrasi siswa. Validasi dari ahli materi dan media sangat diperlukan untuk memastikan video animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa video animasi yang divalidasi oleh ahli dan diuji coba pada siswa

mendapatkan respons sangat positif dan dinilai sangat layak digunakan. Dalam praktiknya, guru dapat memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi untuk membuat video animasi, seperti *PowToon*, *Adobe After Effects*, atau aplikasi berbasis *smartphone*. Kemudahan akses dan pembuatan video animasi ini memungkinkan guru untuk terus berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, video animasi dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom* atau *YouTube*, sehingga lebih mudah diakses oleh siswa..

Secara keseluruhan, video animasi sebagai media pembelajaran menawarkan banyak manfaat, mulai dari meningkatkan motivasi, pemahaman, hasil belajar, hingga membentuk karakter siswa. Dengan dukungan teknologi yang terus berkembang, video animasi akan semakin relevan dan penting dalam dunia pendidikan masa kini dan masa depan. Penggunaan video animasi juga dapat membantu mengatasi tantangan pembelajaran di era digital, seperti keterbatasan waktu, ruang, dan akses terhadap sumber belajar.

2.1.3 Pengertian Aplikasi Canva

2.1.3.1 Aplikasi Canva

Canva adalah platform berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Resmini (2021:337) menjelaskan *canva* merupakan salah satu platform desain online yang tengah hadir di tengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *canva* adalah program desain yang menyediakan berbagai ragam template yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran. Wulandari (2022:110) menjelaskan *canva* merupakan salah satu aplikasi yang banyak diminati kalangan guru dan memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Terdapat berbagai fitur yang menarik yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan dengan kreatif mungkin sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. (Wulandari, 2022:103) menyatakan bahwa *canva* merupakan aplikasi pilihan guru dalam membuat media pembelajaran dari sekian banyaknya aplikasi. *Canva* menyediakan bermacam desain grafis seperti *infografis*, *quiz*, *ppt*, *resue*, *poster*, *famlet*, dan lain sebagainya (Mudinillah, 2022:103).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *canva*

sebuah platform desain online yang sangat populer saat ini. *Canva* juga memiliki fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis sebagai media pembelajaran dengan cepat dan mudah. Serta penggunaan *canva* dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media yang menarik dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Kelebihan aplikasi *Canva*

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

- a. Mudah digunakan : *Canva* menawarkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna baru bisa dengan mudah membuat desain visual yang menarik.
- b. Banyak pilihan template : *Canva* menyediakan ribuan template gratis yang bisa sesuai dengan kebutuhan.
- c. *Ekstensif Library* : *Canva* memiliki *library* yang sangat besar dan terberkembang, sehingga pengguna bisa menemukan banyak element desain untuk diintegrasikan dalam desain mereka.
- d. Berkolaborasi dengan mudah : *Canva* memungkinkan beberapa orang bekerja pada desain yang sama secara bersamaan, sehingga mempermudah proses kolaborasi.
- e. Aksesibilitas : *Canva* bisa diakses dari berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga pengguna bisa bekerja dimana saja.

2.1.3.3 Kekurangan Aplikasi *Canva*

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023:8) ada beberapa kekurangan media *canva* yaitu sebagai berikut :

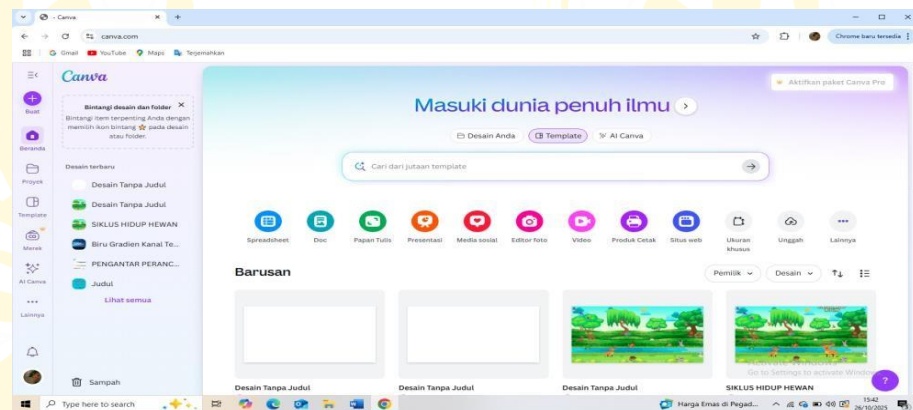
- a. Batasan fitur : meskipun *canva* memiliki banyak fitur, masih ada beberapa fitur desain yang hanya bisa ditemukan pada perangkat lunak desain grafis profesional seperti Adobe Illustrator.
- b. Ketergantungan pada template : *canva* sangat tergantung pada template yang disediakan, sehingga pengguna harus menyesuaikan desain mereka dengan template yang tersedia.

- c. Harga : beberapa fitur dan element desain yang lebih baik hanya bisa ditemukan pada versi berbayar *canva*.
- d. Kualitas gambar : meskipun *canva* memiliki *library* yang besar, kualitas gambar pada beberapa element desain mungkin tidak sebaik gambar yang dibuat dengan perangkat lunak desain grafis profesional.

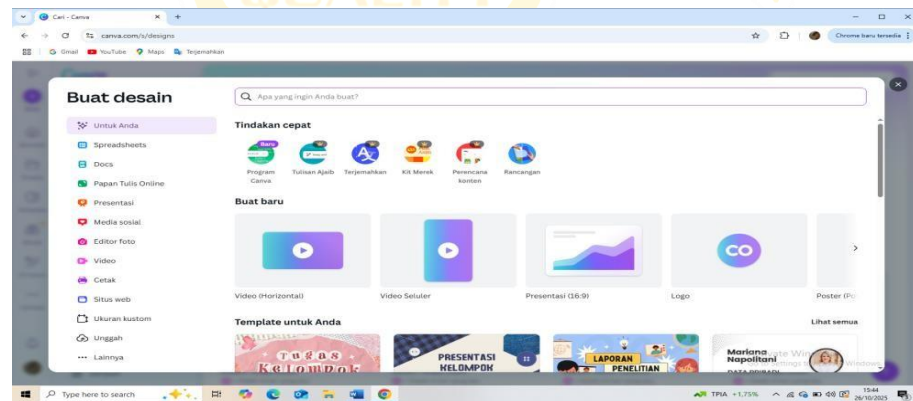
2.1.3.4 Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

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

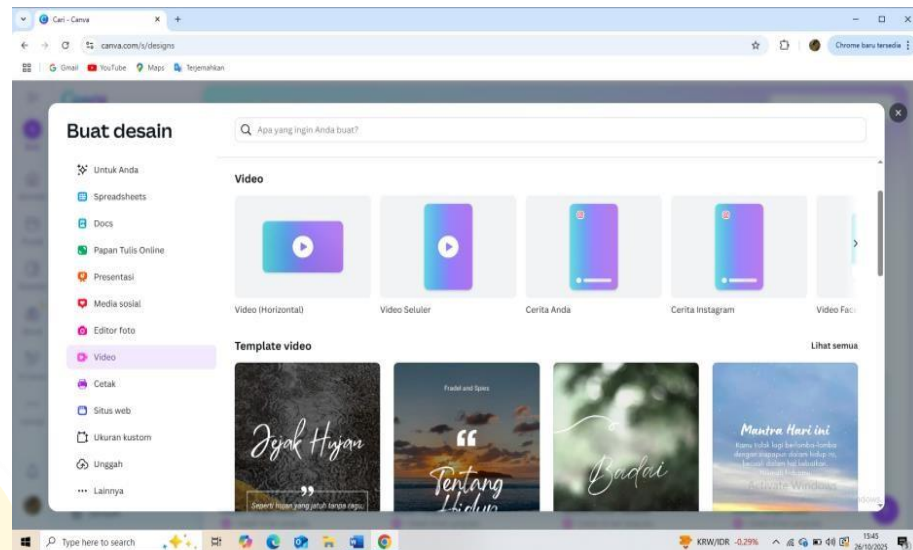
1. Buka website *canva.com* dari google atau mozilla kemudian masuk ke akun anda.



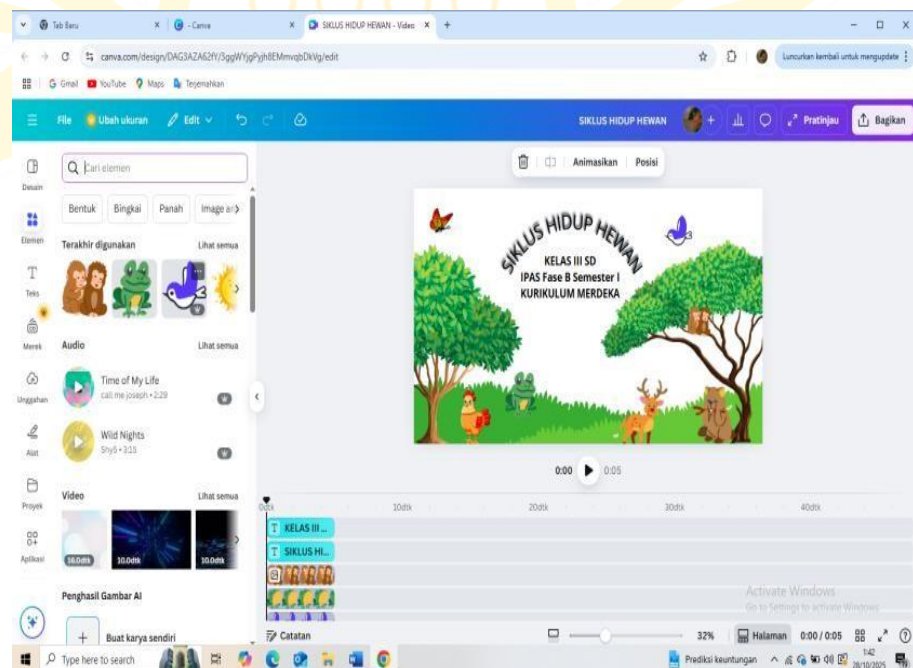
2. Klik tombol “buat desain” yang terletak di halaman utama *canva*.



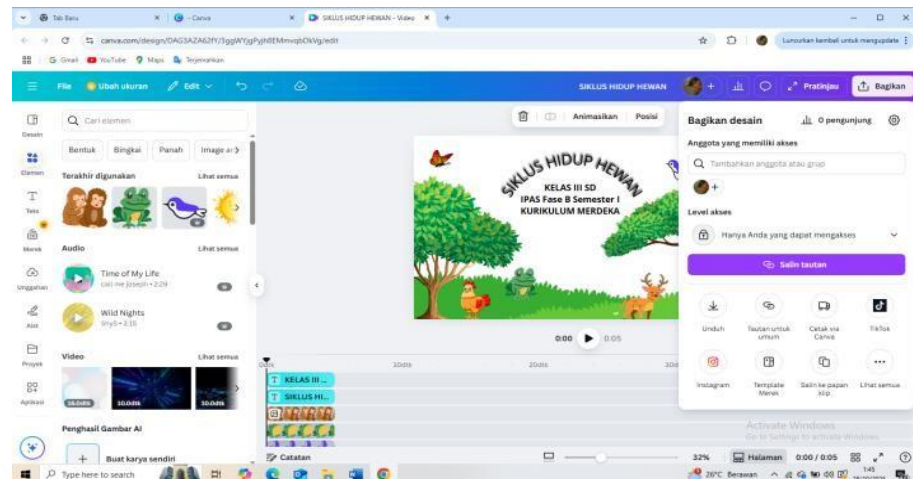
3. Pilih jenis desain yang anda inginkan seperti poster, grafik, pamphlet, video ,presentasi dan lain-lain. Karena kita ingin membuat media pembelajaran Video Animasi berbasis *canva* maka kita pilih desain Vidio .



4. Gunakan template yang sudah tersedia di aplikasi *canva* atau buat desain baru dari awal menggunakan grid kosong.
5. Tambahkan elemen desain seperti gambar, teks, form dan lain-lain yang berhubungan dengan topik materi pelajaran yang akan kita bawa menggunakan “Element” pada menu sebelah kiri.



6. Sesuaikan elemen desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan fitur “*Design*” pada menu sebelah kiri.
7. Setelah selesai, simpan desain yang telah kita buat dengan klik simpan atau unduh pada menu atas :



2.1.3.5 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

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

1. Tentukan Tujuan Pembelajaran

Misalnya memahami konsep IPAS mengenai Siklus Hidup Hewan

2. Buat Akun *Canva*

Buka website *canva.com* dari goggle atau mozilla kemudian masuk ke akun anda

3. Pilih Template Video

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

4. Rancangan Konten

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

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

Visual : sertakan gambar, ilustrasi, dan elemen grafis yang mendukung materi.

Canva memiliki banyak pilihan elemen desain.

5. Animasi dan Transisi

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

6. Audio

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

7. Uji Coba Video

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

8. Unduh dan Bagikan

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

2.1.4 Teori Pembelajaran Multimedia

Teori Kognitif Multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer merupakan suatu landasan teoretis yang berfungsi menjelaskan bagaimana manusia menerima, mengolah, dan memahami informasi melalui berbagai saluran sensorik, terutama visual dan auditori. Teori ini berpijak pada pendekatan psikologi kognitif serta diperkuat oleh berbagai penelitian *eksperimental*, sehingga prinsip-prinsip yang dikandungnya memiliki dasar ilmiah yang kuat.

Teori Teori Kognitif Multimedia sangat relevan di era digital untuk merancang:

1. Video Pembelajaran (*Tutorial, Explainer Videos*)

Video interaktif yang menggabungkan narasi, animasi, dan visualisasi konsep abstrak membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan retensi pengetahuan

2. *E-Learning Modules* dan Kursus Online (*LMS seperti Moodle, Canvas*)

Platform pembelajaran daring memanfaatkan prinsip multimedia untuk menyajikan materi secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses kapan saja

3. Presentasi Digital (*PowerPoint, Google Slides*)

Presentasi yang dirancang dengan prinsip multimedia (misal: kontiguitas, koherensi, segmentasi) membuat penyampaian materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

4. *Infografis dan Microlearning Content*

Infografis dan konten pembelajaran singkat memanfaatkan kombinasi teks, gambar, dan ikon untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan efektif, sesuai dengan kapasitas kognitif peserta didik..

5. *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*

Teknologi AR/VR menghadirkan pengalaman belajar imersif, memungkinkan simulasi, eksplorasi, dan visualisasi konsep yang sulit dijelaskan secara konvensional.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan bentuk inovasi pembelajaran di sekolah dasar. IPAS lahir dari pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS, dengan tujuan agar siswa tidak hanya memahami fenomena alam secara ilmiah, tetapi juga mampu menautkannya dengan realitas sosial di sekitarnya. Menurut Kemendikbudristek (2022), IPAS dirancang agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Pengintegrasian IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran memberikan pengalaman belajar lintas disiplin yang lebih komprehensif. Siswa diajak menghubungkan sains dengan kehidupan sosial, misalnya mempelajari siklus air sekaligus dampaknya terhadap kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan penelitian Suardika (2025) yang menekankan bahwa Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar menekankan keterhubungan antar-ilmu agar siswa lebih adaptif terhadap fenomena nyata di lingkungannya (Suardika, 2025).

Tujuan utama IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dipandang sebagai fondasi penting dalam proses pembelajaran berbasis penemuan. Selain itu, IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah pada siswa. Dengan pembelajaran berbasis observasi, eksperimen, dan analisis data sederhana, siswa SD mulai diperkenalkan pada cara berpikir ilmuwan. Menurut Rahmatih, Fauzi, dan Ermiana (2025), modul ajar IPAS yang divalidasi oleh para ahli terbukti mampu melatih keterampilan berpikir ilmiah sekaligus menanamkan nilai kearifan lokal .

Integrasi IPAS juga mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang menjadi orientasi utama Kurikulum Merdeka. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat mengembangkan sikap gotong royong, bernalar kritis, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat. Studi yang dilakukan oleh Ermiana dkk. (2025) menunjukkan bahwa modul IPAS berbasis kearifan lokal dapat menginternalisasikan nilai-nilai budaya sekaligus menumbuhkan rasa cinta tanah air. Selain mendukung pencapaian kompetensi akademik, IPAS juga berkontribusi pada pengembangan kompetensi sosial-emosional siswa. Misalnya, ketika siswa belajar tentang perubahan lingkungan dan dampaknya terhadap masyarakat, mereka dilatih untuk peka terhadap permasalahan sosial serta mencari solusi bersama.

Kurikulum Merdeka dengan mata pelajaran IPAS juga menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi fenomena alam dan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam mengembangkan perangkat ajar IPAS sangat menentukan keberhasilan implementasinya (Suardika, 2025).

Menurut Para ahli dan peneliti diatas, penulis menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah langkah maju yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini. Integrasi IPA dan IPS membuat siswa tidak lagi mempelajari ilmu secara terpisah, tetapi mampu melihat hubungan langsung antara fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Hal ini penting karena tantangan yang dihadapi generasi mendatang bukan hanya persoalan ilmiah, tetapi juga menyangkut dimensi sosial, budaya, dan lingkungan.

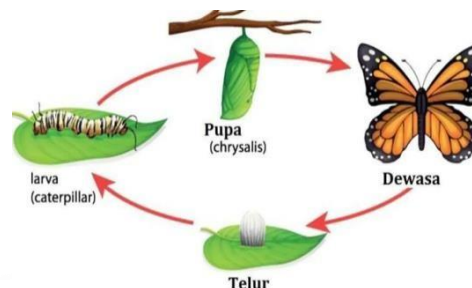
2.1.6 Materi Siklus Hidup Hewan

2.1.6.1 Pengertian Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan merupakan proses perubahan yang dialami makhluk hidup mulai dari lahir, tumbuh, berkembang, hingga akhirnya bereproduksi dan mati. Proses ini berlangsung secara berulang agar kelangsungan hidup spesies tetap terjaga. Pada hewan, siklus hidup dapat berbeda-beda tergantung pada jenisnya, ada yang mengalami metamorfosis dan ada pula yang tidak.

2.1.6.2 Jenis-jenis siklus hidup hewan

1. Metamorfosis sempurna



Sumber : (<https://share.google/2eVL6ykU8OtLrq51E>)

Gambar 2.1
Metamorfosis kupu-kupu

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan yang sangat berbeda antara tahap awal dan tahap dewasa. Proses ini terdiri atas empat tahapan utama yaitu:

1. Telur → Tahap awal kehidupan hewan, biasanya dihasilkan oleh induknya.
2. Larva → Setelah menetas, hewan berbentuk larva. Bentuk larva sangat berbeda dengan hewan dewasa, baik dari segi penampilan maupun cara hidupnya (misalnya ulat pada kupu-kupu atau jentik pada nyamuk).
3. Pupa (kepompong) → Tahap peralihan di mana larva berhenti makan dan mengalami perubahan besar di dalam selubung pelindung. Pada tahap ini terjadi reorganisasi tubuh secara total.
4. Imago (dewasa) → Tahap akhir ketika hewan keluar dari pupa dalam bentuk yang sangat berbeda dengan larva. Hewan dewasa biasanya sudah memiliki organ reproduksi lengkap dan siap berkembang biak.

Metamorfosis sempurna terdapat pada hewan kupu kupu dimana kupu kupu menunjukkan bahwa setiap tahap saling berhubungan dan bergantung pada faktor internal (genetic, hormone, organ tubuh) dan faktor eksternal (lingkungan makanan dan suhu).

Metamorfosis Sempurna pada Kupu-Kupu

1. Telur

Kupu-kupu betina meletakkan telur di permukaan daun yang cocok sebagai makanan larva.

2. Larva (Ulat)

Telur menetas menjadi ulat. Ulat berfungsi sebagai pemakan daun untuk menyimpan energi sebanyak-banyaknya. Pada tahap ini terjadi molting beberapa kali, di mana ulat berganti kulit agar tubuhnya bisa membesar.

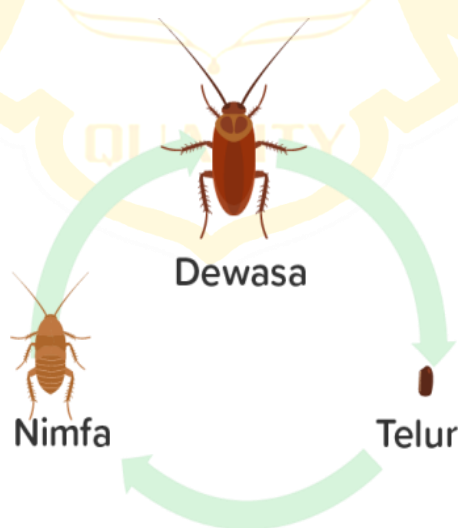
3. Pupa (Kepompong)

Setelah mencapai ukuran tertentu, ulat berhenti makan dan membungkus dirinya dalam kepompong (pupa). Di tahap ini terjadi transformasi besar besaran: organ ulat dihancurkan dan digantikan dengan organ baru kupu-kupu dewasa.

4. Imago (Kupu-kupu Dewasa)

Dari kepompong keluar kupu-kupu dewasa dengan sayap yang indah. Pada tahap ini, variabel utamanya adalah reproduksi (kemampuan mencari pasangan dan bertelur kembali), serta makanan baru berupa nektar bunga untuk mendukung aktivitas terbang.

2. **Metamorfosis Tidak Sempurna.**



Sumber: (<https://share.google/images/KMdq2MsnkWyCTk4Zv>)

Gambar 2.2
Metamorfosis kecoa

Metamorfosis tidak sempurna adalah proses perubahan bentuk pada hewan yang tidak melewati tahap pupa. Pada jenis ini, bentuk hewan muda (nimfa) sudah mirip dengan hewan dewasa (imago), hanya saja ukurannya lebih kecil, sayap

belum tumbuh sempurna, dan organ reproduksinya belum berkembang. Perubahan bentuk yang terjadi relatif sederhana dibandingkan metamorfosis sempurna

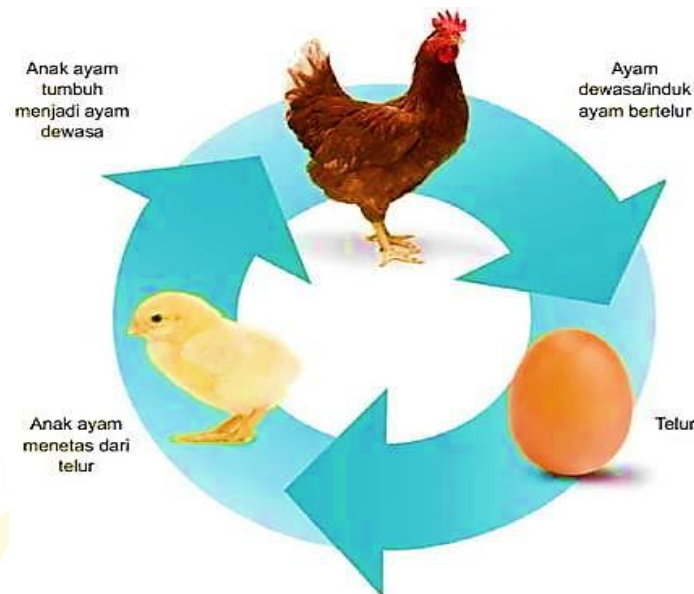
Tahapan Metamorfosis Tidak Sempurna

1. Telur : Proses dimulai ketika induk hewan bertelur. Telur biasanya diletakkan di tempat yang sesuai dengan habitat hidup anaknya.
2. Nimfa : Telur menetas menjadi nimfa. Bentuk nimfa hampir sama dengan hewan dewasa, hanya lebih kecil, tidak memiliki sayap, dan alat reproduksi belum matang. Pada tahap ini, nimfa akan mengalami beberapa kali pergantian kulit (*molting*).
3. *Imago* (Dewasa) : Setelah beberapa kali molting, nimfa tumbuh menjadi imago. Pada tahap ini, hewan sudah memiliki sayap lengkap (pada jenis yang bersayap) dan alat reproduksi yang berfungsi, sehingga siap berkembang biak.

Contoh Metamorfosis Tidak Sempurna terdapat Pada hewan kecoa (*Periplaneta americana*) :

1. Telur
Kecoa betina menghasilkan telur yang dibungkus dalam kapsul kecil yang disebut *ootheca*. Setiap *ootheca* berisi banyak telur (sekitar 16–50 butir, tergantung jenis kecoa). Telur ini biasanya disembunyikan di tempat gelap, lembap, dan aman dari gangguan.
2. Nimfa
Setelah menetas, kecoa berada pada tahap nimfa. Bentuk nimfa mirip dengan kecoa dewasa, tetapi ukurannya lebih kecil, berwarna lebih pucat, dan belum memiliki sayap. Nimfa mengalami beberapa kali molting (pergantian kulit) untuk tumbuh lebih besar. Setiap kali molting, tubuh nimfa menjadi lebih kuat, warnanya lebih gelap, dan bentuknya semakin menyerupai kecoa dewasa.
3. *Imago* (Dewasa)
Setelah melalui 5–7 kali *molting* (tergantung spesies), kecoa akhirnya mencapai tahap dewasa (*imago*).

3. Tanpa Metamorfosis (*Ametabola*)



Sumber (<https://share.google/images/ISiJ7JfSOIa57PhGT>)

Gambar 2.3
Tanpa Metamorfosis pada ayam

Siklus hidup tanpa metamorfosis adalah proses perkembangan hewan di mana bentuk tubuh sejak menetas hingga dewasa tidak mengalami perubahan bentuk yang drastis. Bentuk tubuh anak hewan umumnya sudah menyerupai bentuk dewasa, hanya berbeda pada ukuran dan kematangan organ tubuh. Hewan ini tidak melalui fase larva maupun pupa sebagaimana pada hewan yang bermetamorfosis.

Secara umum, siklus hidup tanpa metamorfosis meliputi tiga tahapan utama:

1. Telur

Hewan berkembang biak dengan cara bertelur (ovipar) atau melahirkan (vivipar). Pada hewan ovipar, embrio berkembang di dalam cangkang telur

2. Anak / *Juvenil*

Setelah menetas, anak hewan memiliki bentuk tubuh yang mirip induknya, hanya berukuran kecil dan belum sempurna dalam fungsi organ. Pada tahap ini, pertumbuhan terjadi melalui penambahan ukuran tubuh, kekuatan otot, dan kemampuan bertahan hidup.

3. Dewasa

Pada fase dewasa, hewan sudah memiliki ukuran tubuh penuh dan

organ reproduksi yang matang sehingga siap berkembang biak dan mengulangi siklus hidupnya.

Ayam adalah contoh nyata hewan dengan siklus hidup tanpa metamorfosis.

Tahapan hidup ayam dapat dijelaskan sebagai berikut:

1 Telur

Ayam betina menghasilkan telur yang dibuahi oleh ayam jantan. Telur ayam memiliki cangkang keras sebagai pelindung embrio. Proses pengeraman berlangsung sekitar 21 hari hingga menetas.

2 Anak Ayam (*DOD – Day Old Chick*)

Setelah menetas, anak ayam keluar dengan bentuk tubuh yang sudah menyerupai induknya: memiliki kepala, paruh, sayap kecil, kaki, dan bulu halus (bulu kapas). Pada tahap ini, anak ayam masih lemah dan bergantung pada induknya, baik untuk perlindungan maupun makanan.

3 Ayam Dewasa

Anak ayam kemudian tumbuh menjadi remaja, bulu kapas digantikan dengan bulu dewasa, tubuhnya semakin besar, dan organ reproduksi berkembang. Setelah cukup umur (sekitar 5–6 bulan), ayam betina mulai bertelur dan siklus hidupnya kembali berulang.

2.1.7 Karakteristik Siswa Kelas III SD

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas III SD (usia 8-9 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret, namun masih mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak. Selain itu, siswa kelas III SD juga mulai mampu mengelompokkan, mengurutkan, dan memahami hubungan sebab-akibat secara sederhana, namun tetap membutuhkan bantuan alat peraga atau benda konkret untuk memahami materi yang lebih kompleks.

Dengan demikian, guru sebaiknya menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan manipulasi objek nyata dan diskusi kelompok agar perkembangan kognitif siswa dapat optimal sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret menurut Piaget. Karakteristik siswa pada tahap ini:

- 1) Memerlukan pengalaman langsung atau representasi konkret
- 2) Dapat memahami hubungan sebab-akibat sederhana

- 3) Mulai dapat mengklasifikasikan objek berdasarkan kriteria tertentu
- 4) Memiliki rentang perhatian yang terbatas
- 5) Belajar lebih baik melalui aktivitas yang menyenangkan.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas III SD Negeri 064990 Medan Johor teridentifikasi memiliki beberapa permasalahan dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2025, peneliti menemukan bahwa guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva*. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti Mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi siklus hidup hewan. Media *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template, seperti presentasi, poster, dan video animasi. Dengan memanfaatkan media *canva* diharapkan guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti merancang desain media pembelajaran video animasi yang akan diuji kelayakannya oleh tim ahli media dan materi. Uji kelayakan ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan standar pendidikan dan kebutuhan siswa. Selain itu, peneliti juga akan membagikan angket respon kepada guru dan siswa untuk mendapatkan masukan mengenai pengembangan media yang hendak dilakukan. Angket ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan guru serta siswa terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

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

kebutuhan dan harapan yang diinginkan.

2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti mengajukan pertanyaan peneliti yaitu bagaimana Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Siklus Hidup Hewan Kelas III SDN 064990 Medan Johor T.P 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional.

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

1. Pengembangan atau biasa disebut R&D yang digunakan oleh penulis yaitu dengan tahap model ADDIE (Menganalisis, Mendesain, Mengembangkan, Menerapkan, Evaluasi), dapat disimpulkan bahwa penelitian Pengembangan adalah penelitian yang berkaitan dengan pengembangan atau perbaikan produk melalui proses Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi validitas produk yang akan dihasilkan.
2. Media pembelajaran adalah suatu hal atau alat yang mampu merangsang pikiran peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara efektif dan efisien.
3. Video Animasi adalah pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi suara yang melengkapi seperti sebuah video dan film.
4. Aplikasi *Canva* adalah 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.
5. Siklus Hidup Hewan: Rangkaian tahapan perkembangan yang dialami hewan mulai dari lahir hingga dewasa, meliputi metamorfosis sempurna, tidak sempurna, dan tanpa metamorfosis.