

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis dan terstruktur (Waruwu, M, 2024). Menurut Rahayu (2025: 460) Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan sistematis dalam dunia akademik yang menjadi landasan penting dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, media, dan teknologi edukatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat luas. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

Penelitian pengembangan atau R&D merupakan sebuah proses riset yang dimulai dengan mengevaluasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian melanjutkan ke tahap pengembangan (*development*) untuk menciptakan produk dan mengevaluasi keefektifannya (Siregar dkk., 2023). Sedangkan menurut Mesra, R. (2023) Penelitian dan Pengembangan, atau *Research And Development* (R&D), adalah suatu proses atau serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, dengan memastikan kualitasnya. Produk tersebut tidak harus berupa barang fisik seperti buku, modul, atau perangkat pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak seperti program komputer untuk pengelola data, pembelajaran, perpustakaan, atau laboratorium, serta model-model dalam pendidikan, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan sebagainya. Pembaharuan dari Penelitian saya yaitu *canva* digunakan karena mudah di akses, antar muka yang intiutif, serta kelengkapan template interaktif yang memudahkan pendidik dalam membuat bahan ajar digital dengan cepat dan efektif Kombinasi kepraktisan dan fleksibilitas *canva* menjadikannya pilihan paling sesuai untuk konteks

pembelajaran di sekolah dasar dibandingkan aplikasi lain yang cenderung lebih kompleks atau memerlukan teknis khusus.

Dengan pertimbangan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan menyempurnakan produk baru maupun memperbaiki produk yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan dan prinsip ilmiah. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa benda fisik seperti buku atau modul, tetapi juga dapat berupa media pembelajaran, perangkat lunak, strategi pengajaran, maupun program pendidikan lainnya. Dengan demikian, penelitian pengembangan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan kontribusi bagi kemajuan pengetahuan dan praktik di berbagai bidang, khususnya pendidikan, teknologi, dan ilmu pengetahuan.

2.1.2. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis dan di dalamnya memuat tampilan kebutuhan materi bagi peserta didik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Sumber belajar merupakan perwujudan dari kurikulum yang berisikan informasi yang termuat dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Astuti, M. 2024). Menurut Pusat Pembelajaran Berbasis Kompetensi Nasional, bahan ajar diartikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan tersebut dapat berupa materi tertulis maupun tidak tertulis (Magdalena, I. 2020).

Bahan ajar dijadikan sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran yang di dalamnya berisikan informasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Bahan ajar bisa berupa modul, buku teks, ataupun panduan pembelajaran. Kesesuaian dan kualitas bahan ajar akan mempengaruhi pemahaman dan hasil dari proses pembelajaran.

Bahan ajar atau *learning material*, merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran

pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan keterampilan yang berisi pesan, informasi, dan ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar adalah kumpulan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, lengkap dan menarik untuk memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Bahan ajar mencakup isi, metode penyampaian, serta media dan evaluasi yang mendukung proses belajar mengajar. Fungsinya bukan hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai panduan aktivitas belajar serta alat evaluasi pencapaian kompetensi siswa. Biasanya bahan ajar bisa berbentuk cetak, audio, audiovisual, maupun digital yang di sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. (Arifin, Zainal, 2020).

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan yang disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan materi peserta didik sesuai tujuan pembelajaran. Bahan ajar bisa berupa materi tertulis dan tidak tertulis yang membantu guru dan instruktur dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar jadi acuan utama yang berisi informasi sesuai kurikulum, misalnya modul, buku, atau panduan pembelajaran. Kualitas bahan ajar sangat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain materi, bahan ajar memuat nilai, sikap, konsep, prinsip, dan proses yang diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.3 Fungsi Bahan Ajar

Uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman dan teori terdapat di dalam bahan ajar yang secara khusus digunakan oleh pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan berdasarkan kurikulum. Dengan keberadaan bahan ajar, pendidik akan lebih mudah dalam menjelaskan pokok-pokok bahasan dilanjutkan oleh peserta didik dengan cara membaca bahan ajar yang relevan dan lebih kompleks. Pendidik juga dapat memilih dan menyusun bahan ajar dari berbagai sumber lain untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya bahan ajar peserta didik

memungkinkan untuk mempelajari suatu bahan sesuai dengan kecepatan masing-masing, memiliki kesempatan untuk meninjau kembali, serta memberikan kemudahan untuk membuat catatan-catatan bagi pemakaian selanjutnya. Sebuah bahan ajar memenuhi fungsi dengan apabila memenuhi kepentingan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (E kokasih, 2021).

Terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses pembelajaran (E kokasih, 2021), yaitu:

1. Bahan ajar merupakan pedoman bagi pendidik yang mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan substansi kompetensi yang diajarkan kepada peserta didik.
2. Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan substansi yang harus dipelajarinya.
3. Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran maka bahan ajar tersebut harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh peserta didik. Indikator dan kompetensi dasar tersebut sudah dirancang dalam silabus mata pelajaran.

2.1.4 Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar diantaranya adalah:

a. Manfaat Bagi Guru

1. Diperoleh bahan ajar sesuai tuntunan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik
2. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh
3. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi
4. Menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar
5. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
2. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai
3. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

2.1.5 Pengertian Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital adalah adalah bahan ajar berupa materi pembelajaran yang disajikan dalam format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone*, Laptop, atau Komputer. Bahan ajar ini terdapat berbagai elemen seperti teks, gambar, video, animasi, audio, dan navigasi yang dirancang untuk memudahkan dan memperkaya proses pembelajaran secara interaktif. Bahan ajar digital memiliki karakteristik *self instruction* (mampu digunakan sendiri), *self contained* (mandiri), *stand alone* (berdiri sendiri), *adaftif*, dan *user friendly*, sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai kebutuhan waktu dan tempat kerja (Djuwita, 2020). Kelebihan bahan ajar digital dibandingkan bahan ajar cetak adalah kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, serta efisien tanpa mengandalkan penggunaan kertas.

Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang inovatif untuk dipelajari secara mandiri yang di dalamnya terdapat gambar, teks, video, animasi dan navigasi yang dapat memudahkan peserta didik untuk lebih berinteraktif (Nurjannah, F., & Pandika, P. (2025))

2.1.6 Bahan Ajar Berbasis *Canva*

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan kemudahan dalam pembuatan berbagai konten visual seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan sebagainya. Dikenalkan pada tahun 2013, *canva* berkembang menjadi salah satu alat populer yang digunakan diberbagai bidang, termasuk pendidikan karena antarmuka yang ramah pengguna

dan tersedianya beragam *template* yang mempermudah proses pembuatan desain (Octavia Sri Ulina, O. 2025). Menurut Yuliana, dkk. (2023) *canva* merupakan aplikasi desain gratis berbasis online yang mudah digunakan pada setiap kalangan usia yang mana sudah tersedia untuk *desktop* maupun *mobile* sehingga dapat diakses dengan mudah untuk membuat suatu visual konten maupun media pembelajaran, namun harus memiliki jaringan internet yang bagus.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

Canva merupakan sebuah aplikasi. sebuah aplikasi tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan dalam aplikasi *canva*. Adapun kelebihan dan kekurangan *canva* diantaranya:

Kelebihan *canva* (Septiawati & Safitri, 2025):

1. *Canva* memiliki berbagai macam *template* desain grafis yang meliputi poster, *infografis*, sertifikat, presentasi, animasi, dan sebagainya. Hal ini memberikan kemudahan untuk membuat desain yang diperlukan dan diinginkan.
2. *Canva* mudah diakses kapanpun dan dimanapun oleh semua kalangan yang mana sudah tersedia melalui android, iphone, serta laptop. Karena sudah ada di *playstore* atau *appstore*. Jika menggunakan laptop dapat dibuka melalui web serta masuk ke dalam *canva* tanpa harus mendownload.
3. Dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, membuat *canva* menciptakan desain yang efisien dan efektif.

Kekurangan *canva* (Septiawati & Safitri, 2025):

1. *Canva* hanya dapat digunakan dengan jaringan internet yang stabil, yang mana jika tidak ada internet maka tidak dapat digunakan dalam membuat desain.
2. *Canva* memiliki beragam fitur yang digunakan, namun tidak semua fitur digunakan secara gratis karena terdapat beberapa fitur yang digunakan secara berbayar. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah besar karena masih banyak fitur yang gratis dan menarik lainnya.

Karena banyaknya pengguna *canva* sehingga menimbulkan kesamaan dalam desain, seperti kesamaan dalam *template*, warna, gambar animasi, dan sebagainya.

3. Dalam mendesain video cukup memakan waktu yang lama untuk diunduh padahal memiliki jaringan yang stabil.

2.1.8 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Berdasarkan aplikasi *canva* peneliti mengembangkan bahan ajar dan merancang *platform* sehingga dapat digunakan di kelas sebagai bahan ajar yang dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut :

1. Terlebih dahulu mendownload aplikasi *canva* melalui aplikasi *playstore* untuk mendapatkan aplikasi tersebut.
2. Membuat akun di aplikasi *canva* dapat menggunakan email, *google* atau *facebook*.
3. Membuat desain melalui *canva*, Banyak *template* yang menarik yang sudah di sediakan di dalam aplikasi *canva* yang memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan aplikasi *canva* hanya dengan mengubah tulisan, atau gambar sesuai kebutuhan, kemudian klik desain yang ingin digunakan setelah di klik akan muncul tulisan “edit” pada desain tersebut, klik tulisan edit akan muncul untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya.
4. Menyimpan hasil desain, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun di dalam file.

Oleh karena itu berdasarkan pada langkah-langkah di atas, aplikasi *canva* sangat mudah di gunakan oleh guru dan siswa dan memiliki banyak *template* yang menarik sehingga dapat untuk menarik minat belajar siswa di dalam kelas.

2.1.9 Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit dan sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Suheleyanti, dkk (2023{Citation}:4) mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan”. Menurut BNSP dalam Suhelayanti dkk (2023: 12) “Pembelajaran IPA yang dilakukan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

Pembelajaran IPAS memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran dalam bentuk konkrit pada siswa mengenai yang sedang dibahas. Menurut sekolah pembelajaran IPAS memberikan manfaat yaitu meningkatkan kualitas berpikir baik siswa maupun guru dalam mengeksplor pembelajaran pada lingkungan alam dan sosial sehingga proses pembelajaran di aplikasikan secara langsung (Meylovia & Julianto 2023). Tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Rasmani et al., 2023).

2.1.10 Materi Magnet di Sekolah Dasar

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi Magnet

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan yang benar.	1.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian magnet
1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis magnet dengan benar.	1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis magnet

Magnet adalah gaya yang dapat membuat magnet menarik atau menolak benda-benda tertentu yang ada disekitarnya. Magnet adalah benda yang punya kekuatan khusus untuk menarik benda-benda yang terbuat dari logam, baja, dan sejenisnya. Setiap magnet memiliki dua bagian yang disebut kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan. Kutub-kutub ini adalah bagian ujung magnet yang memiliki kekuatan magnet terbesar. magnet bisa terlihat ketika kutub yang berbeda dari dua magnet didekatkan. Namun jika kutub sama yang didekatkan, misalnya kutub utara dengan kutub utara, maka akan saling tolak-menolak. magnet tidak hanya ada di ujung-ujung magnet, tetapi juga disekitar magnet, yang disebut medan magnet. Medan magnet ini adalah area di sekitar magnet yang masih memiliki pengaruh gaya magnet. Magnet bisa menembus benda-benda tipis seperti kertas, atau kaca. Jadi, meskipun ada sesuatu yang menghalangi, magnet tetap bisa menarik benda logam dibaliknya. namun Jika penghalangnya terlalu tebal, Magnet tidak bisa menembus. Magnet juga bisa melemah atau hilang jika magnet jatuh terus-menerus atau terbakar. (Putri dkk., t.t.) Menurut KBBI magnet adalah setiap bahan yang menarik logam besi.

Adapun beberapa Sifat magnet, yaitu sebagai berikut:

1. Magnet hanya dapat menarik benda-benda tertentu dalam jangkauannya, artinya tidak semua benda dapat ditarik. Contoh logam yang dapat di tarik oleh magnet yaitu besi, baja, kobalt, dan nikel.

2. Gaya magnet dapat menembus benda, semakin kuat gaya magnet maka semakin tebal pula benda yang dapat di tembus oleh gaya tersebut. Benda yang bening dan tipis dapat ditembus oleh gaya tarik magnet, misalnya plastik, kertas, kaca, dan kain.
3. Magnet mempunyai dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan.
4. Apabila kutub yang sejenis/senama didekatkan satu sama lain maka mereka tolak menolak, namun apabila kutub yang berbeda didekatkan satu sama lain maka mereka akan tarik menarik.
5. Medan Magnet akan membentuk gaya magnet. Semakin dekat benda dengan magnet, medan magnetnya semakin rapat, sehingga gaya magnetnya akan semakin besar. Demikian pula sebaliknya.
6. Sifat kemagnetan dapat hilang atau melemah karena karena beberapa penyebab, contohnya apabila terus menerus jatuh, terbakar, dan sebagainya.

Adapun manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai berikut:

1. Menempelkan suatu benda, Magnet digunakan untuk menempelkan benda seperti pada pintu kulkas agar tertutup rapat.
2. Pengubah energi, magnet dalam speaker mengubah energi menjadi listik menjadi suara.
3. Penunjuk arah, magnet terdapat dalam kompas yang berfungsi sebagai alat navigasi untuk menentukan arah utara dan selatan.

Jenis jenis magnet dapat dibedakan berdasarkan beberapa kriteria, terutama berdasarkan bentuknya dan sifat kemagnetannya.

Berikut adalah jenis-jenis magnet :



Gambar 2. 1 Bentuk-Bentuk Magnet

1. Jenis magnet berdasarkan bentuk
 - a. Magnet Jarum

Bentuknya memanjang, tipis, dan runcing di kedua ujungnya. Kutub magnet terletak di kedua ujungnya.
 - b. Magnet U (Tapal Kuda)

Bentuknya melengkung menyerupai huruf U dengan kedua ujung sejajar. Magnet ini memiliki daya tarik yang sangat kuat.
 - c. Magnet Ladam (Tapal Kuda)

Mirip magnet U, berbentuk melengkung menyerupai tapal kuda dengan kutub yang terletak pada ujung ujungnya.
 - d. Magnet Silinder

Bentuknya seperti tabung panjang dengan penampang bulat. Kutub magnet berada pada kedua ujungnya.
 - e. Magnet Cincin

Bentuk melingkar seperti cincin dengan lubang ditengahnya. Kutub magnet terletak pada kedua sisi permukaannya.
 - f. Magnet Cakram

Bentuk seperti kepingan melingkar menyerupai uang logam. Kutub magnet terletak pada kedua sisi permukaannya.
2. Jenis Magnet Berdasarkan sifat Kemagnetannya
 - a. Magnet Permanen (Tetap)

Memiliki sifat kemagnetan yang bertahan lama. Biasanya terbuat dari bahan feromagnetik keras yang sulit dibuat magnet, tapi jika sudah menjadi magnet dapat menyimpan sifatnya lama.

b. Magnet Sementara (Tidak Tetap)

Hanya memiliki sifat kemagnetan selama proses pembuatan magnet atau selama terkena medan magnet Setelah itu sifatnya mudah hilang. Biasanya terbuat dari bahan feromagnetik lunak seperti besi.

c. Jenis Magnet Berdasarkan Asal Pembentukannya.

1. Magnet Alam

Magnet yang sudah bersifat magnet alami dan ditemukan di alam, Contohnya batu magnet.

2. Magnet Buatan

Magnet yang dibuat oleh manusia menggunakan alat dan teknik tertentu.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

1. Dea Agustina dan Arwin (2024) dalam penelitian berjudul “Pengembangan bahan ajar E-modul menggunakan *canva* pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV sekolah dasar” menunjukkan hasil sangat valid, dengan nilai dari ahli materi 90%, ahli bahasa 89%, dan ahli media 92% (rata-rata 90,33%). Uji kepraktisan dari guru dan siswa menghasilkan 92,5% (kategori praktis), sedangkan uji keefektifan menunjukkan peningkatan 60,65 menjadi 90,27, menandakan e-modul ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa,
2. Sheviana Shelly, Dkk (2023) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 48 Lubuklinggau” hasil validitas mencapai 91%, uji kepraktisan memperoleh skor 4,95 dari 5, dan uji keefektifan menunjukkan peningkatan nilai siswa dari 40,35 menjadi 99,46 dengan N-gain 0,99 (99%), yang berarti sangat efektif.
3. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Moh.Rosyid Mahmudi, Yulia Darniyanti, dan Anisa Oktaviani yaitu penelitian pengembangan modul ajar

berbantuan *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan model IDDIE. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan nilai 83,1% (sangat valid), sedangkan uji kepraktisan oleh guru dan siswa mencapai 89,2% (sangat praktis). Hal ini membuktikan bahwa modul ajar *canva* layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

4. Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahap, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi massal. Model ini di pilih karena memiliki pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk penelitian secara menyeluruh (Borg&Gall dalam Bariah Dkk.,2024 ; Rahayu, 2025).

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh hasil sebagai berikut: validasi dari ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Validasi dari ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat valid, Sementara itu, hasil dari angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar sebesar 82,5 %, dengan kategori praktis dan angket respon guru sebesar 88%, dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil, berdasarkan hasil validasi para ahli dan respon peserta didik, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi yang sangat efektif dan layak digunakan dalam mengembangkan bahan ajar. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan bahan ajar digital yang berbasis aplikasi *canva*.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan masih menghadapi beberapa permasalahan khususnya pada materi magnet. Guru masih kurang melakukan pengembangan bahan ajar berbasis digital, sehingga proses

pembelajaran cenderung monoton dan masih bergantung pada metode konvensional. Kondisi ini menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep magnet yang bersifat abstrak. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* pada materi magnet.

Bahan ajar ini dirancang agar dapat meningkatkan minat dan motivasi, serta pemahaman peserta didik dengan penyajian materi yang lebih visual, interaktif dan mudah dipahami, Fitur *canva* yang memungkinkan kombinasi teks, gambar, audio, ilustrasi animasi mampu menghadirkan pembelajaran yang konkret, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak tentang magnet lebih jelas. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali materi, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu, memperluas wawasan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, pengembangan ini dapat menjadi inovasi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* pada materi magnet di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan dapat membantu proses pembelajaran IPAS agar lebih menarik, efektif, dan efisien, serta mampu meningkatkan kualitas belajar siswa. Penelitian ini akan dilakukan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*.

2.4 Defenisi Operasional

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

1. Penelitian pengembangan atau biasa di sebut R&D yang digunakan oleh penulis yaitu dengan model tahapan Borg & Gall.
2. Bahan ajar adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

3. *Canva* merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik didalamnya, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, dan lain sebagainya.
4. Magnet adalah benda yang memiliki kemampuan untuk menarik benda-benda tertentu disekitarnya yang terbuat dari logam seperti besi dan baja, serta memiliki dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan.

