

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini 2 diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. (Slamet, n.d.2022)

Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. (Okpatrioka, 2023)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan, serta memvalidasi produk-produk pendidikan agar lebih efektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Produk yang dikembangkan tidak hanya terbatas pada bahan ajar seperti buku teks atau media pembelajaran, tetapi juga mencakup prosedur, metode, kurikulum, instrumen asesmen, dan berbagai komponen pembelajaran lainnya. Melalui penelitian pengembangan, dasar-dasar empiris diperkuat untuk menciptakan inovasi dan model pembelajaran yang lebih baik serta relevan dengan kebutuhan pendidikan.

2.1.2 Pengertian Video Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang membuat informasi

atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. (Nisaurasyidah et al., 2021)

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. (Fadilah et al., 2023).

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. (Rizal Farista, 2021).

Media video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat dilihat (visual) dan dapat didengar (audio) oleh peserta didik sehingga terjadinya suatu gambaran yang konkret. (Aliyyah et al., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik guna meningkatkan efektivitas proses belajar. Media ini berperan penting dalam menumbuhkan motivasi dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

Sementara itu, media video pembelajaran merupakan bentuk media audio-visual yang memadukan gambar, suara, teks, dan gerak untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan konkret. Penggunaan video pembelajaran dinilai efektif karena mampu memperjelas konsep, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran sangat berpengaruh terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar hendaknya dilakukan sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan.

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut teori pengajaran modern, alat peraga mendukung kegiatan guru dan siswa pada semua tahapan proses penyelesaian tugas-tugas kognitif. (Saleh et al., 2023).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pengajaran berfungsi untuk mendukung komunikasi antara guru dan siswa, sehingga tercipta kondisi belajar yang optimal. Media tidak hanya membantu siswa menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, tetapi juga mengembangkan kapasitas kognitif, membentuk kepribadian, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Dengan pemilihan metode dan bahan ajar yang tepat, media pengajaran mampu menjadi sarana efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di setiap tahapannya.

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap media memiliki ciri khas dan keunggulan masing-masing. Media gambar, grafik dan video dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa agar mempermudah mereka dalam memahami materi. Pemilihan media yang tepat sangat penting agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memungkinkan siswa untuk bisa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Menurut Azhar Arsyad (2020) Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi:

1. Untuk membuat situasi belajar yang efektif.
2. Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas.
5. Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.

2.1.5 Media Pembelajaran Berbantuan *Canva*

Canva adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, *pamflet*, *infografis*, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed instagram, sampul, dan lainnya. Selain itu, terdapat alat penyuntingan foto termasuk editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan pola kisi. *Canva* menawarkan banyak template untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain professional. (Syahrir¹ et al., 2023).

Canva adalah platform desain berbasis web yang menyediakan berbagai fitur dan template untuk memudahkan pengguna membuat konten visual, mulai dari poster, presentasi, hingga media sosial, sehingga dapat digunakan baik oleh pemula maupun professional secara praktis dan menarik.

2.1.6 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

1. Kelebihan Aplikasi *Canva* (Kharissidqi & Firmansyah, 2022)
 - a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
 - b. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat

sesuatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

- c. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau di semua kalangan karena bisa didapatkan melalui android ataupun iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Aplikasi memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

2. Kekurangan Aplikasi *Canva*: (Kharissidqi & Firmansyah, 2022)

- a. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatanya, gambar, warna dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa *canva* memiliki banyak kelebihan, di antaranya memudahkan pembuatan berbagai desain melalui beragam template menarik, mudah digunakan, serta dapat di akses melauai gawai maupun laptop. Namun, *canva* juga memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada jaringan internet, adanya fitur berbayar, serta kemungkinan kesamaan desain dengan pengguna lain. Meskipun demikian, *Canva* tetap untuk menunjang kebutuhan desain maupun pembelajaran.

2.1.7 Langkah-Langkah penggunaan Aplikasi *Canva*

Berikut langkah-langkah sederhana dalam penggunaan aplikasi *Canva*:

1. Membuka Aplikasi *Canva*
 - a. Akses melalui aplikasi atau situs resmi www.canva.com.
 - b. Lakukan login menggunakan akun google, facebook atau email untuk menyimpan desain.
2. Memilih Template
 - a. Pilih kategori desain sesuai kebutuhan, seperti poster, presentasi, sertifikat, undangan, infografis, hingga konten sosial.
 - b. *Canva* menyediakan ribuan template gratis maupun berbayar yang siap digunakan.
3. Mengedit Desain
 - a. Ubah teks pada teks template sesuai tujuan desain.
 - b. Ganti gambar dengan foto pribadi atau pilih dari koleksi *Canva*.
 - c. Atur warna, font, ukuran tulisan, serta tata letak agar sesuai selera.
 - d. Manfaatkan fitur drag and drop untuk mempermudah pengaturan elemen.
4. Menambah Elemen kreatif
 - a. Sisipkan elemen tambahan seperti ikon, ilustrasi, grafik, tabel atau stiker.
 - b. Tambahkan audio, video, maupun animasi jika diperlukan.
 - c. Gunakan elemen secara proporsional agar desain tetap rapi dan menarik.
5. Menyimpan dan Membagikan Hasil Desain
 - a. Klik download untuk menyimpan hasil desain dalam berbagai format (PNG, JPG, PDF, MP4, DII)
 - b. Bagikan desain secara langsung melalui media sosial, email, atau link *Canva*.
 - c. Desain juga dapat disimpan di akun *Canva* agar bisa diedit kembali di kemudian hari.

2.1.8 Karakteristik Peserta Didik SD Kelas IV

Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh peserta didik, karena ini sangat penting untuk dijadikan acuan dalam merumuskan strategi

pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. Strategi dan metode pembelajaran berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Septianti & Afiani, 2020)

(History, 2020) Mengemukakan bahwa dalam melakukan pembelajaran banyak hal yang harus dilakukan oleh seorang guru, salah satunya adalah memahami karakteristik setiap peserta didik.

Ada tiga kelompok karakteristik siswa yang perlu di perhatikan, yaitu:

1. Karakteristik yang berkaitan dengan fisiologis. Karakteristik ini meliputi: jenis kelamin, kondisi fisik, usia kronologis, panca indra, tingkat kematangan, dan sebagainya.
2. Karakteristik yang berkaitan dengan psikologis. Karakteristik ini meliputi: bakat, minat, motivasi, intelegensi, gaya belajar, emosi, dan sebagainya.
3. Karakteristik yang berkaitan dengan lingkungan. Karakteristik ini meliputi etnis, kondisi sosial ekonomi, kebudayaan, dan sebagainya.

Karakteristik peserta didik harus dipahami oleh guru karena berperan penting dalam menentukan strategi pembelajaran. Dengan memperhatikan aspek fisiologis, psikologis, dan lingkungan guru dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa serta membantu tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

2.1.9 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills).(Ali, 2020)

Bahasa dapat digunakan sebagai alat komunikasi langsung maupun tidak langsung. Dengan bahasa pula setiap individu dapat mengekspresikan suatu hal dengan cara menyampaikan segala isi hati dan berkomunikasi dengan sesama. Setiap individu wajib menguasai kemampuan berbahasa. Seseorang yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain. (Muhammadiyah & Hamka, 2022)

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. (Afifah et al., 2022)

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Belajar bahasa sebenarnya ialah belajar bagaimana menggunakan bahasa tersebut baik pada aspek pemahaman maupun pada aspek produktif bukan belajar tentang bahasa. (Mubin et al., 2023)

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya. (Ali, 2020).

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa, khususnya Bahasa Indonesia, memiliki peran penting sebagai sistem simbol kreatif untuk berkomunikasi sekaligus sebagai sarana pengehela ilmu pengetahuan. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi

sehari-hari dan identitas bangsa, tetapi juga menjadi bahasa nasional dan resmi yang menyatukan masyarakat Indonesia. Dalam pendidikan, pembelajaran bahasa Indonesia tidak sebatas pada penggunaan bahasa secara komunikatif, melainkan juga menekankan keterampilan berbahasa yang baik, benar dan sesuai konteks budaya.

2.1.10 Pengertian Gagasan Pokok

Gagasan pokok paragraf merupakan ide yang mendasari disusunnya sebuah paragraf. Ide pokok kemudian dikembangkan lagi dengan kalimat yang lebih detil yang disebut dengan gagasan pendukung/penjelas sehingga paragraf yang tersusun menjadi utuh. Gagasan pendukung adalah gagasan yang fungsinya menjelaskan atau mendukung gagasan pokok. Kalimat yang terdapat dalam suatu paragraf berisi penjelasan dari topik utama yang dibahas di paragraf gagasan pokok. (Palupi et al., 2021)

Untuk menemukan ide pokok suatu paragraf atau sebuah teks bacaan, siswa hendaknya membaca terlebih dahulu paragraf tersebut. Tanpa membaca dengan baik siswa tidak akan mampu menemukan ide pokok atau kalimat utama pada paragraf tersebut. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan Bahasa Indonesia yang harus dikuasai setiap orang untuk kegiatan berkomunikasi.

Bagi siswa sekolah dasar membaca bukanlah hal yang mudah, mengingat mereka masih dalam tahap sekolah dasar. Untuk menemukan ide pokok di dalam paragraf sering kali mereka keliru dalam menentukannya, yang bisa membaca kerap kali keliru, apalagi bagi siswa yang belum bisa membaca. Maka dari itu, guru kelas ataupun guru bahasa haruslah menyadari serta memahami benar-benar bahwa membaca adalah suatu keterampilan yang saling berhubungan dengan keterampilan lainnya (menyimak, berbicara dan menulis). (Sari & Mardiana, 2023).

Gagasan pokok adalah inti paragraf yang tidak selalu ditulis dalam kalimat topik, melainkan harus dipahami melalui keterampilan membaca. Karena membaca masih menjadi kesulitan bagi siswa sekolah dasar, peran guru sangat

penting dalam melatih siswa menemukan ide pokok bacaan serta mengaitkannya dengan keterampilan berbahasa lain agar proses pembelajaran lebih bermakna.

2.1.11 Materi Gagasan Pokok

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran (cp)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mampu memahami gagasan pokok dalam teks bacaan sederhana yang sesuai dalam teks bacaan sederhana yang sesuai jenjangnya.	Siswa dapat menjelaskan pengertian gagasan pokok dan kalimat penjelas dalam sebuah paragraf.
Peserta didik dapat mengidentifikasi gagasan pokok dari setiap paragraf dalam teks bacaan.	Siswa dapat menemukan gagasan pengertian gagasan pokok dan kalimat penjelas dalam sebuah paragraf.
Peserta didik mampu menghubungkan gagasan pokok dengan isi bacaan secara tepat.	Siswa dapat membedakan antara gagasan pokok dan informasi tambahan/penjelas dalam bacaan.

Dalam setiap bacaan terdapat kalimat-kalimat yang membentuk paragraf. Paragraf tersebut memiliki gagasan pokok yang menjadi inti atau ide utama dari isi bacaan. Gagasan pokok biasanya didukung oleh kalimat penjelas yang memberikan rincian, contoh atau penjelasan tambahan.

Memahami gagasan pokok sangat penting agar siswa dapat:

1. Mengerti inti dari bacaan yang dibaca.
2. Membuat rangkuman bacaan dengan tepat.
3. Menyampaikan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri.

a. Gagasan Pokok

Gagasan pokok adalah ide utama yang menjadi dasar pembahasan dalam sebuah paragraf atau teks bacaan. Gagasan pokok sering disebut juga dengan

kalimat utama. Letaknya bisa di awal paragraf, di akhir paragraf atau bahkan tersirat.

b. Perbedaan Gagasan Pokok dan Kalimat Penjelas

2.2 Tabel Perbedaan Gagasan Pokok Dan Kalimat Penjelas

Gagasan Pokok	Kalimat Penjelas
Berisi ide utama/inti paragraf .	Menjelaskan gagasan pokok secara rinci.
Umumnya lebih singkat dan umum.	Lebih panjang dan bersifat khusus.
Tanpa gagasan pokok, paragraf tidak bermakna.	Tanpa kalimat penjelas, gagasan pokok terasa kurang jelas.

c. Langkah Menemukan Gagasan Pokok Dalam Bacaan

1. Membaca teks atau paragraf dengan cermat.
2. Menentukan kalimat yang paling penting atau inti pembahasan.
3. Memisahkan kalimat utama (gagasan pokok) dari kalimat penjelas.
4. Menyimpulkan gagasan pokok dengan bahasa sendiri.

d. Contoh Paragraf dan Gagasan Pokok

Teks Bacaan: “Indonesia memiliki banyak jenis hewan langka yang perlu dilindungi. Salah satu di antaranya adalah orangutan. Hewan ini hidup di hutan tropis Kalimantan dan Sumatera. Sayangnya, jumlah orangutan semakin sedikit akibat kerusakan hutan.”

Gagasan Pokok: Indonesia memiliki banyak hewan langka yang perlu dilindungi.

Kalimat Penjelasan:

1. Salah satunya adalah orangutan.
2. Orangutan hidup di hutan tropis Kalimantan dan Sumatera.
3. Jumlah orangutan semakin sedikit akibat kerusakan hutan.

2.2 Kajian Peneliti Relevan

1. Palupi, Pri., Laila, Alfi., & santi, novi nitya (2020) dalam penelitian berjudul analisis kemampuan mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung dari

teks tulis melalui model pembelajaran CIRC di latar belakang oleh permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, terutama dalam membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan melibatkan siswa kelas IV SD. Model CIRC dipilih karena menekankan pada pembelajaran membaca kooperatif yang melibatkan aktivitas membaca bersama, sikusi, dan menuliskan temuan gagasan pokok.

2. Anggitasari, Evrita Nurdiana dkk (2021) dalam penelitian berjudul analisis motivasi belajar siswa dalam menemukan gagasan pokok pada paragraph teks bacaan kelas IV SD berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam membaca, yang berdampak pada kesulitan menentukan ide pokok. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD sebagai subjek, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta tes membaca. Hasil penelitian menegaskan bahwa motivasi siswa berpengaruh kuat terhadap kemampuan mereka menemukan gagasan pokok. Siswa termotivasi tinggi lebih cepat dan tepat dalam menentukan ide utama, sebaliknya siswa dengan motivasi rendah mengalami kesulitan lebih besar.
3. Muftiana Rahmawati (2003) dalam penelitian berjudul pengembangan media berbasis *Canva* merupakan penelitian R&D dengan model ADDIE yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva* agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai perkembangan teknologi. Subjek penelitian dari guru dan siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berbais *Canva* memdapat skor kelayakan sangat tinggi (guru 93,7% dan siswa 92,1%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam membantu guru dalam membuat materi yang variatof, menarik dan interaktif.

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Palupi, Pri., Laila, Alfi., & santi, novi nitya (2020) Analisis Kemampuan	Sama-sama meneliti kemampuan menemukan gagasan	Fokus pada model CIRC, bukan pengembangan

	Mencermati Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran CIRC.	pokok pada siswa SD.	media <i>Canva</i> .
2.	Anggitasari, Evrita Nurdiana dkk (2021) Pemanfaatan Motivasi Belajar Siswa dalam Menemukan Gagasan pokok pada Paragraf Teks Bacaan Kelas.	Sama-sama membahas keterampilan menemukan gagasan pokok.	Fokus pada motivasi belajar, bukan media digital.
3.	Muftiana Rahmawati (2003) Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Canva</i> .	Sama-sama mengembangkan media <i>Canva</i> untuk pembelajaran.	Tidak fokus pada materi gagasan pokok.

Dari tiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan menemukan gagasan pokok siswa SD dapat di tempuh melalui berbagai cara. Palupi dkk(2020) menekankan penggunaan model CIRC, Anggitasari dkk. (2021) meyoroti pentingnya motivasi belajar, sedangkan Mudtiana Rahmawati (2023) mengembangkan media digital berbasis canva yang terbukti layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kemampuan menemukan gagasan pokok merupakan salah satu keterampilan dasar membaca pemahaman yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Melalui keterampilan ini, siswa dapat memahami inti bacaan, menyampaikan kembali isi teks dengan bahasanya sendiri, serta mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan logis. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu masih mengalami kesulitan dalam membedakan gagasan pokok dengan kalimat penjelas. Hal ini diperparah oleh rendahnya motivasi belajar siswa akibat proses pembelajaran membaca yang monoton serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan adanya upaya yang bisa ditempuh untuk meningkatkan kemampuan menemukan gagasan pokok siswa. Penelitian Palupi dkk.(2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran CIRC dapat membantu siswa memahami gagasan pokok melalui kegiatan membaca bersama dan diskusi. Sementara itu, Anggitasari dkk. (2021) menegaskan bahwa motivasi belajar siswa sangat memengaruhi keberhasilan mereka dalam menemukan ide utama. Selain itu, penelitian Muftiana Rahmawati (2023) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* layak dan menarik digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun belum secara spesifik difokuskan pada materi menemukan gagasan pokok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa terdapat celah penelitian yang perlu diisi, yaitu pemanfaatan aplikasi *Canva* secara khusus untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi menemukan gagasan pokok teks bacaan siswa sekolah dasar. *Canva* sebagai aplikasi desain digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, interaktif, dan sesuai dengan dunia digital yang akrab bagi siswa. Dengan mengintegrasikan *Canva* dalam pembelajaran, diharapkan siswa lebih mudah memahami perbedaan antara gagasan pokok dan kalimat penjelas, termotivasi untuk belajar, serta mampu meningkatkan keterampilan literasi membaca mereka.

Dengan demikian, penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Canva* pada Materi Menemukan Gagasan Pokok Teks Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu” dipandang penting untuk dilakukan sebagai alternatif solusi dalam menjawab permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam menemukan gagasan pokok, sekaligus memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

2.4 Definisi Oprasional

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

1. Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar semakin baik dan bermanfaat dari sebelumnya. Adapun produk yang ingin dikembangkan disini berupa media pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini, media pembelajaran merujuk pada produk digital yang dibuat menggunakan *Canva* untuk mendukung kegiatan membaca dan menemukan gagasan pokok teks bacaan.
3. *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template visual untuk presentasi, poster, infografik, maupun media ajar. Pada penelitian ini, *Canva* digunakan sebagai sarana membuat media pembelajaran interaktif berupa slide atau materi visual untuk mempermudah siswa memahami gagasan pokok teks bacaan.
4. Gagasan pokok adalah ide utama yang menjadi inti dari suatu paragraf atau teks bacaan. Dalam penelitian ini, gagasan pokok yang dimaksud adalah kemampuan siswa kelas IV dalam menemukan ide utama teks bacaan sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.