

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Uno dalam Harahap, dkk (2022:33) Media pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Reiser & Dempsey dalam kutipan Suciati, dkk (2022:2) Media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan dalam menyajikan pembelajaran. Menurut Indrawan, dkk dalam kutipan Suclati, dkk (2022:2). Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampaian pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan, atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran oleh para ahli maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dimana tujuan utamanya mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang akan dijelaskan dan mempermudah peserta didik mengerti mengenai materi yang dijelaskan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang di jelaskan oleh Sudirman pada kutipan Nurfadhillah (2021:51) antara lain sebagai berikut memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata, lisan atau tulisan berkala), mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.

Manfaat media pembelajaran ini dibagi empat bagian. Manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan siswa:

1. Manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memproses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi menjadi lebih baik konkrit dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran dapat dijadikan menjadi lebih beragam, lebih jelas, dan terarah sehingga akan membuat materi tercapai pada waktu yang telah ditentukan.
2. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah langkah pembelajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan dilakukan siswa. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berfikir untuk menganalisis materi yang akan dipelajari.
4. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan menggunakan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif tetapi juga siswa.

Berdasarkan berbagai manfaat diatas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta meningkatkan peran guru kearah yang positif dan produktif.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Oemar pada kutipan fadhillah & Rosnaningsih (2021:38) memiliki fungsi yang luas diantaranya:

Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena didalamnya memberikan pengaruh Pendidikan.

1. Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
2. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang bidang pedagang dan industri.
3. Fungsi politisi media komunikasi, dalam bidang politik dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
4. Fungsi seni dan budaya media komunikasi perkembangan kebidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Arif Sadiman (dalam kutipan Nurfadhillah&Rosnaningsih 2021:38)

Menguraikan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk kata kata tertulis atau pun lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa diganti oleh realita, gambar, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu oleh proyektor mokri, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerakan yang terlalu lamban atau terlalu cepat dapat di bantu dengan timelapse atau high speed photography
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto atau pun sevara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misal mesin mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain lain.

- e. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain lain.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk Menimbulkan kegairahan belajar.
 - a. Memungkinkan belajar interaksi yang lebih berlangsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - b. Memungkinkan anak didik belajar sendiri sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - c. Dengan sifat nya yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri apa lagi latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan dalam :
 - Memberikan rangsangan yang sama
 - Mempersembahkan pengalaman
 - Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah di tetapkan dalam pendidikan.

Menurut Levie & Lentz pada kutipan pada kutipan Nurfadhillah & Rosnaningsih (2021:42) Mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khusus nya media visual yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarah perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi

sehingga merasa tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui overhead projector (OHP) dapat menangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang mereka terima.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam kognitif.

2.1.4 Jenis jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau symbol bergerak. Contoh dari media visual adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

2. Media Audio Visual

Media visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi Perangkat yang digunakan dalam audio visual ini adalah mesin proyektor film, sape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memilki aplikasi aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis computer merupakan sebuah kegiatan

yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4. *Microsoft Power Point*

Merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan persentasi grafis dengan mudah dan cepat. Persentasi dengan Microsoft Power Point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi.

5. Media Sosial

Definisi media sosial menurut Nasrullah yaitu medium pada internet yang mampu membuat pengguna merepresentasikan dan saling berinteraksi atau berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk hubungan sosial secara virtual (Kencana, Situmeang, Meisyanti, Rahmawati, & Nugroho, 2021).

2.1.5 **Media Powerpoint Interaktif**

1. **Pengertian Powerpoint**

Menurut Smaldino dkk dalam Yaumi, *powerpoint* adalah peranti lunak presentasi yang menyediakan format untuk menampilkan visual berbasis komputer dengan suatu proyeksi digital yang terdiri atas satu atau lebih selusuh (slide). Menurut Yaumi, *powerpoint* adalah paket grafis presentasi lengkap untuk mengelola warna, transisi, animasi, slideshow yang dipadu dengan audio dan video yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Menurut Sukiman, Microsoft Powerpoint merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.

Menurut Warsita, interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau satu hal bersifat melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* adalah media pembelajaran yang berbentuk slide interaktif yang dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar terjadi komunikasi dua arah dan terjadi timbal balik aktif dalam proses pembelajaran.

1. Kelebihan media pembelajaran *PowerPoint* yaitu:

- a. Menarik. Secara penyajian media powerpoint dapat memberi tampilan yang menarik karena media ini dilengkapi permainan. warna, huruf, animasi, gambar dan sebagainya.
- b. Merangsang peserta didik. Media *PowerPoint* mampu merangsang untuk mengetahui lebih jauh materi yang tersaji.
- c. Tampilan visual mudah dipahami. Pesan informasi secara visual yang disajikan media powerpoint dapat dipahami peserta didik dengan mudah.
- d. Memudahkan guru. Media *PowerPoint* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- e. Bersifat kondisional. Media *PowerPoint* dapat diperbanyak dan digunakan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.
- f. Praktis. Media *PowerPoint* dapat disimpan secara praktis dalam bentuk data optic seperti, CD, disket dan *flashdisk*

2. Adapun kelemahan media pembelajaran *Powerpoint* yaitu:

- a. Memakan waktu. Media powerpoint memerlukan waktu yang cukup menyita untuk proses penyusunan dan pembuatannya. Hanya bisa dioperasikan windows. Media powerpoint ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja.
- b. Media powerpoint memiliki kelemahan utama yaitu membutuhkan waktu yang cukup menyita dalam proses pembuatannya. Meski demikian, Media powerpoint memiliki suatu keunggulan yang diperlukan untuk mengatasi keterbatasan pemahaman peserta didik usia SD/MI, yaitu penyajian materi yang terdapat tampilan huruf, warna, animasi, gambar, video secara menarik didalamnya. Peserta didik yang belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak memerlukan media yang membuat peserta didik mampu

memproyeksikan secara konkret pemahaman mereka. Selain itu, keunggulan lain media powerpoint adalah mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga mereka tidak akan bosan dalam proses pembelajaran.

2.1.6 *Powerpoint Interaktif Berbasis Canva*

Aplikasi Canva merupakan alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan kapanpun dan di manapun. Canva adalah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran Faridah Hayati (2020). Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain Wiyono (2023). Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi pendidik. Bahkan ada pelatihan khusus pendidik dalam pengoperasian aplikasi canva ini seperti pelatihan pada para pendidik salah satu sekolah di kota Jember Siswati, Yelia, Hidayati, Khoeriyah, & Afania, (2023), pelatihan tersebut guna menunjang kebutuhan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

Penggunaan aplikasi canva bertujuan menaikkan minat peserta didik dalam aktivitas belajar dan menaikkan motivasi peserta didik dengan menyajikan bahan ajar dan materi dengan cara yang menarik. Canva memudahkan pendidik dalam mendesain media pembelajaran T. Wulandari (2022). Media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik dengan berbagai variasi juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pemakaian media pembelajaran digital berbasis canva dapat membantu pendidik meningkatkan pemahaman dan literasi digital, serta meningkatkan kreativitas pendidik dengan membuat media. pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pendidik sebagai fasilitator didorong untuk memanfaatkan perkembangan Iptek yang ada untuk mempermudah dalam menyajikan media pembelajaran kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh pemakaian media pembelajaran karena menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran Hasomanta (2023). Penggunaan media pembelajaran dapat menolong

mengkonkretkan abstraksi tersebut agar bisa dipahami oleh peserta didik. Hal ini karena konten sains bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik yang masih operasional-konkrit Sugiyono, & Susanto (2015).

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Pengguna Aplikasi Canva

Kelebihan canva menurut T. Wulandari (2022), yakni sebagai berikut:

- a. Tersedia desain menarik yang beragam.
- b. Meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.
- c. Kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.
- d. Bisa memenuhi kebutuhan peserta didik yang mempunyai sifat belajar berbeda El Fiah & Purbaya (2017) Ketika membuat desain tidak harus pakai laptop akan tetapi juga bisa dengan gadget Riono & Fauzi (2022).

Selain kelebihan canva juga memiliki kekurangan dari canva yaitu:

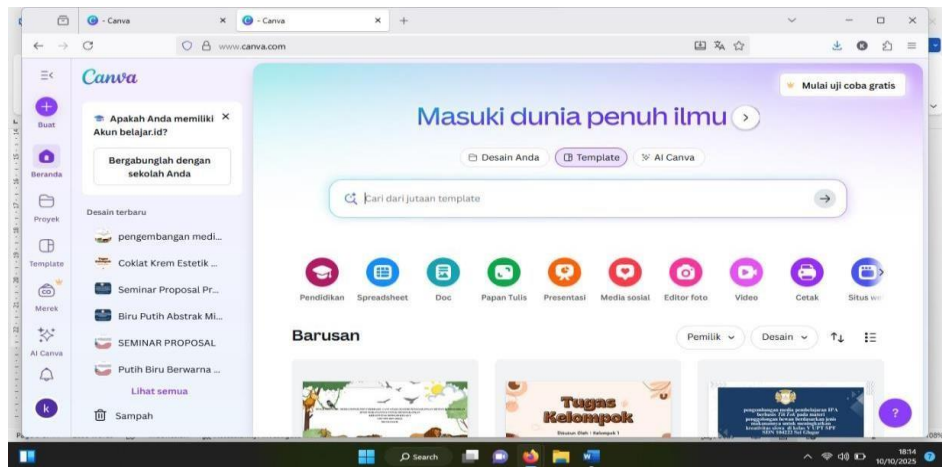
- a. Hanya bisa diakses secara online.
- b. Beberapa fitur baru bisa diakses dengan akun premium.
- c. Butuh sinyal internet yang stabil.
- d. Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh.
- e. Belum ada fitur insert tabel untuk membuat slide presentasi.
- f. Beberapa kode warn menjadi buram ketika diunduh.
- g. fitur yang terdapat pada canva.

2.1.8 Langkah-langkah Desain *Powerpoint* Berbasis *Canva*

Pada aplikasi canva terdapat langkah-langkah dalam membuat *powerpoint* interaktif menggunakan aplikasi canva, yaitu:

- 1) Membuka laman canva <https://www.canva.com> /id_id/ daftar menggunakan akun google. Tampilan laman depan canva lihat

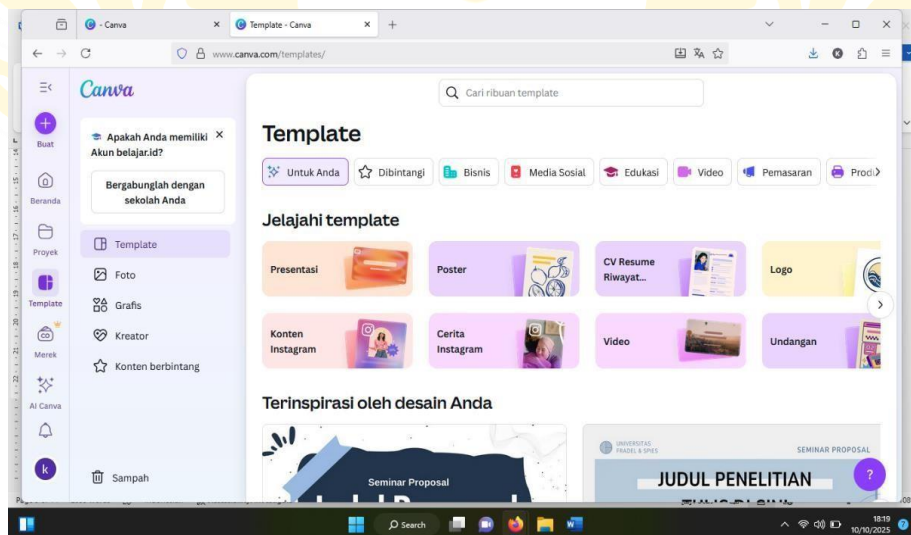
Gambar 2.1



Gambar 2.1 Halaman Depan Aplikasi Canva

Membuka halaman canva tidak harus menggunakan computer tetapi juga dapat diakses melalui gadget. Pada tampilan canva yang pertama pengguna akan diperlihatkan berbagai macam fitur canva yang dapat digunakan. Pada bagian ini pengguna bisa mendaftarkan akun terlebih dahulu, setelah itu pengguna sudah dapat menggunakan aplikasi canva.

- 2) Memilih desain yang akan digunakan, tampilan desain pada canva lihat **Gambar 2.2**.



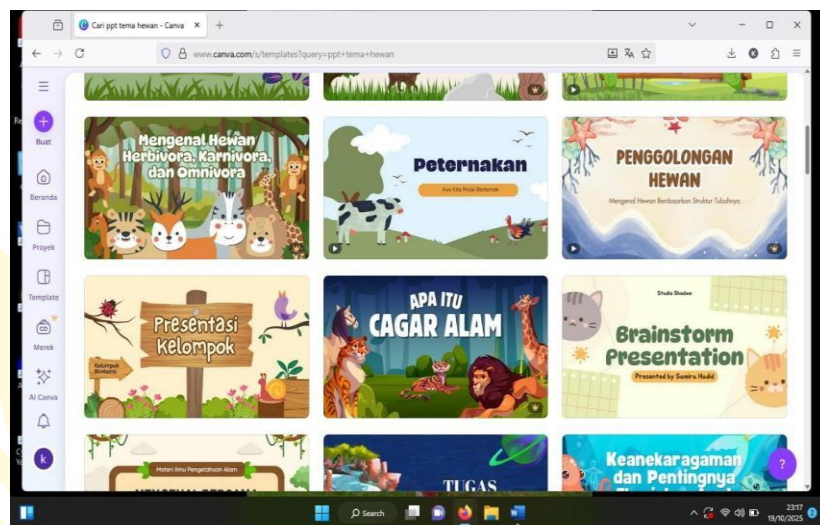
Gambar 2.2 Pilihan Desain

Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan, pengguna dapat memilih jenis presentasi yang akan digunakan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3) Memilih template, Pemilihan template dapat menggunakan pencarian yang terdapat pada canva, tampilan pilihan template pada canva lihat

Gambar 2.3 .

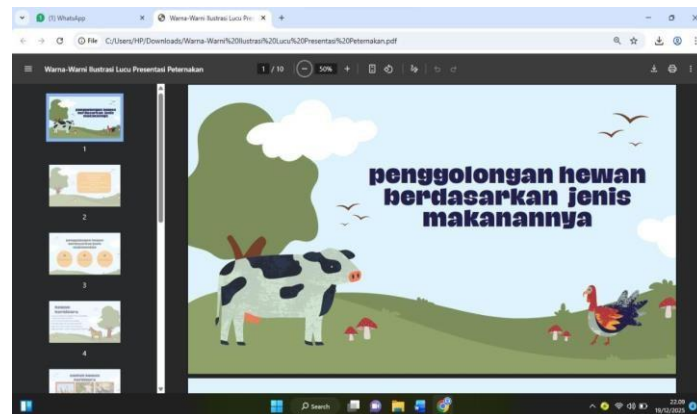
Gambar 2.3 Contoh Template tema Hewan



Pada template yang akan digunakan, pengguna dapat menggunakan template yang telah disediakan atau dapat dibuat sendiri. Pembuatan template pada canva tidak begitu sulit karena canva sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur.

4) Pembuatan Judul

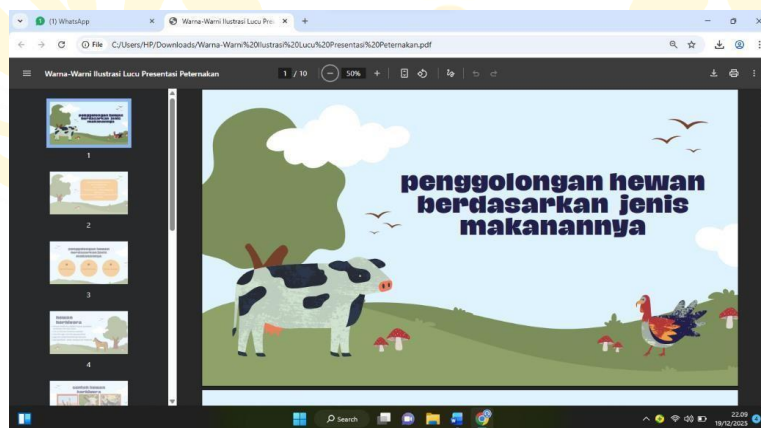
Pembuatan judul pada canva sangat mudah karena canva sudah dilengkapi dengan berbagai fitur, pengguna dapat menambahkan tulisan dengan cara klik bagian kiri pada tanda “T” yang berarti text. Teks dapat didesain berdasarkan font, size, effects and colours. Dapat dilihat **Gambar 2.4** adalah contoh pembuatan judul pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.



Gambar 2.4 Template pembuatan judul pada materi

5) Pembuatan pernyataan

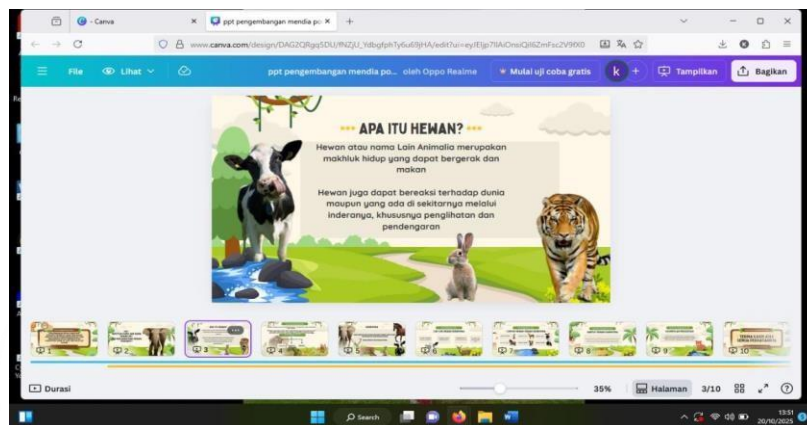
Selanjutnya yaitu pembuatan pernyataan tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, contoh template yang telah selesai lihat **Gambar 2.5**, warna font dapat dirubah sesuai dengan keinginan pengguna begitu juga gaya tulisan yang digunakan, sehingga pengguna dapat mengkreasikan proyek sesuai keinginan sehingga proyek yang dibuat akan lebih menarik.



Gambar 2.5 Contoh pembuatan pernyataan Penggolongan Hewan

6) Pembuatan gambar pada canva

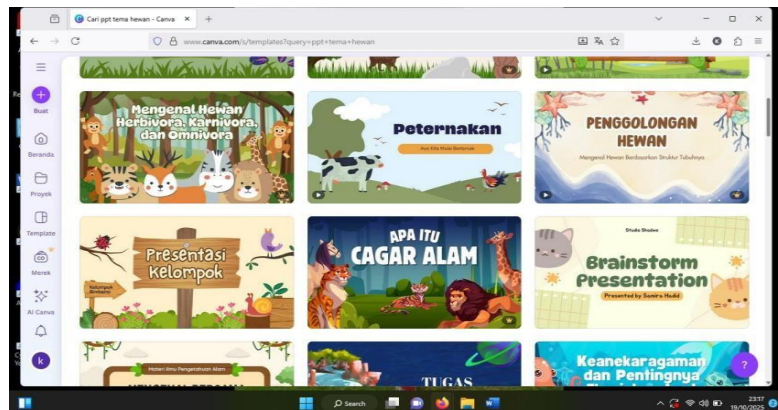
Pembuatan gambar pada canva tidak sulit, caranya pengguna dapat mencari gambar dengan cara klik elements kemudian ketik pencarian, misal ketik “hewan” maka akan muncul pilihan lihat **Gambar 2.6**, pilih gambar yang bertanda free jika ingin gratis, selain bertanda free maka gambar tersebut atau gambar yang dimasukkan ke dalam template dapat diubah ketebalan keberadaan benda tersebut atau tranparasi.



Gambar 2.6 Contoh pembuatan gambar pada *Canva*

7) Download file desain

Proyek yang telah selesai dibuat juga dapat ditambahkan. suara atau music, pengguna dapat memilih icon audio pada sisi kiri dibawah icon text, pengguna juga dapat mengatur tampilan perhalaman pada icon jam (edit timing) bagian atas. Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka pengguna dapat mengklik tanda plus pada bagian bawah desain yang telah dibuat. Halaman berikutnya pengguna dapat memilih lagi template yang akan digunakan sesuai keinginan. Setelah semua desain selesai, maka pengguna dapat mendownload proyek sesuai kebutuhan, seperti berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Jika pembuatan proyek telah selesai, selanjutnya proyek bisa dibagikan, perhatikan tulisan bagikan dipojok kanan atas lihat **Gambar 2.7**. Jika kebutuhan untuk video pembelajaran maka pilih MP4 Video.



Gambar 2.7 Pilihan Jenis Download File Desain

Cara menggunakan *canva*

Dalam membuat *powerpoint* pada aplikasi *canva* terdapat langkah-langkah pembuatannya, yaitu:

1. Buat akun terlebih dahulu pada situs *canva* di *canva.com* dengan menggunakan akun *e-mail*, *facebook* dan *google*.
2. Pilih create a design dan pilih design yang diinginkan. Terdapat beberapa pilihan design yang diinginkan contohnya flowcart, poster, dan desain website.
3. Pilih design yang diinginkan.
4. Pilih fitur editan *canva* yang akan digunakan.
5. Unduh atau bagikan file *canva* melalui komputer atau gadget dengan cara klik tombol "unduh".

2.1.9 Materi IPA Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu Herbivora (hewan pemakan tumbuhan), Karnivora (hewan pemakan daging), Omnivora (hewan pemakan tumbuhan dan daging).

a. Herbivora

Herbivora adalah hewan yang memakan tumbuhan, kelompok hewan herbivora pada umumnya tidak memiliki gigi yang tajam, hal ini disebabkan tidak dipakai untuk mengoyak makanan. contoh hewan herbivora yaitu sapi, kambing, kuda, kerbau dan lain lain. Hewan herbivore bisa juga berupa kelompok burung misalnya merpati, nuri, kakatua dan pipit. Makanannya dapat berupa biji (jagung, beras, dan sebagainya). Ginting (2022:9)



<https://share.google/images/TSgwGPlfcBa6zfWN5>

Gambar 2.2 Contoh Hewan Herbivora Kambing dan Sapi

b. Kanivora

Hewan dalam golongan ini menjadikan hewan lainnya sebagai makanannya, oleh karena itu hewan golongan karnivora adalah hewan pemakan daging. Dalam rantai makanan hewan karnivora umumnya bertindak sebagai predator atau pemangsa. Hewan karnivora hanya bisa dimakan oleh predator yang urutan nya lebih tinggi dalam rantai makanan. Beberapa contoh hewan karnivora yang dapat kita temukan dalam lingkungan sekitar yaitu anjing, kucing, singa, macan, serigala, dan lain lain.

Berikut ciri ciri hewan yang dimasukkan dalam kelompok karnivora yaitu Mempunyai racun (bisa) dan memiliki gigi yang tajam, susunan gigi nya terdiri dari gigi taring yang kuat, karnivora yang hidup didarat biasanya berjenis mamalia yang

berkembang biak dengan cara beranak (ovivar). Hewan karnivora yang hidup dilaut pada umumnya punya ukuran tubuh yang besar di bandingkan spesies laut lainnya dan berkembang biak dengan cara bertelur (vivivar). Hewan karnivora mempunyai indra penglihatan, penciuman, dan pendengaran yang baik. (Ryzald, 2022:16)



<https://share.google/ViDyagbxBKfn28Muc>

Gambar 2.3 Contoh Hewan Karnivora Singa dan Harimau

c. Hewan Omnivora

Omnivora adalah salah satu jenis hewan yang sumber makanannya, meliputi tumbuh tumbuhan. Omnivora tidak seperti hewan herbivora yang memiliki gigi khusus, yang berfungsi untuk memakan tumbuhan dan karnivora yang berfungsi memakan daging. Oleh karena itu hewan ini memiliki gigi yang tajam pada bagian depan yang berfungsi untuk mengoyak makanan berupa daging, dan gigi yang datar pada bagian belakang yang berfungsi untuk daging. makanannya, yaitu baik antara Tumbuhan atau Daging

Adapun ciri-ciri dari hewan omnivora yaitu sebagai berikut mengkonsumsi daging dan tumbuhan, mempunyai pencernaan yang sempurna, mempunyai bentuk gigi yang tajam pada bagian depan, mempunyai bentuk gigi yang datar pada bagian belakang. Keuntungan hewan omnivora dalam kehidupannya yaitu mampu mengkonsumsi berbagai macam makanan dan memiliki pola makan yang fleksibel. Hewan ini dapat memilih komponen makanan yaitu mengkonsumsi tumbuhan dan hewan yang berada di sekitar lingkungan, oleh karena itu omnivora memiliki lebih banyak pilihan jenis makanannya, dari pada hewan herbivora dan karnivora. Hal

tersebut sangat membantu bagi keberlangsungan hidup hewan ini, karena apabila hanya bisa mengkonsumsi satu jenis makanan saja, dapat menyebabkan

Kepunahan bagi hewan herbivora dan karnivora. Sistem pencernaan yang dimiliki Omnivora telah dirancang dengan khusus yaitu pada sistem pencernaan Omnivora mampu mengkonsumsi segala jenis makanan, sehingga hewan ini mampu bertahan hidup meskipun dalam kondisi yang sangat buruk. Purwowiyoto (2021:118). Contoh hewan omnivora adalah Babi, beruang, dan Lain lain.



<https://share.google/fHzlaS6xTFaHRDf11>



<https://share.google/2GDy4aJD4iOuEJQmI>

Gambar 2.4 Contoh Gambar Hewan Omnivora

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA yang telah diterangkan oleh guru kelas dengan menggunakan media PPT yang kurang menarik dan membuat siswa atau peserta didik kurang paham dan bersemangat untuk menerima materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Terutama pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, jika pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa atau peserta didik kurang paham dalam menerima materi yang dijelaskan.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa masih banyak yang perlu diperbaiki dalam menerapkan media pembelajaran terutama pada media pembelajaran PPT berbasis *Canva*, sehingga setelah guru dapat mendesain secara kreatif dan membuat media yang lebih menarik sehingga upaya yang

ditempuh untuk pembelajaran IPA terutama pada materi Penggolongan Hewan berdasarkan jenis makannnya dapat mencapai pembelajaran yang optimal. Dengan mengaplikasikan PPT berbasis *Canva* terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannnya supaya lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dimana Aplikasi *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik serta interaktif.

2.3 Defenisi Operasional

1. Pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.
2. *PowerPoint interaktif* adalah presentasi yang dibuat menggunakan *microsoft PowerPoint*, di mana pengguna atau audiens bisa berinteraksi secara langsung dengan isi presentasi. Interaksi ini bisa berupa mengklik tombol, memilih menu, menjawab pertanyaan, atau berpindah slide secara non-liner (tidak hanya maju mundur).
3. *Canva* adalah alat desain grafis online yang memudahkan pengguna membuat berbagai karya visual dengan cepat melalui fitur drag-and-drop, template siap pakai, dan elemen desain yang dapat disesuaikan.
4. IPA adalah cabang Ilmu dalam memahami alam semesta yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.
5. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu Herbivora (hewan pemakan tumbuhan), Karnivora (hewan pemakan daging), Omnivora (hewan pemakan tumbuhan dan daging).