

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas memerlukan adanya perantara agar pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu perantara yang berperan penting dalam proses tersebut adalah media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely media pembelajaran yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, dimana media tersebut dapat berupa buku, guru, dan lingkungan sekolah (Wasiyah dkk., 2023). Hal ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran dalam mendukung proses belajar siswa, tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna.

Selanjutnya, Daniyati dkk., (2023) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian, minat, aktivitas berpikir siswa sehingga mereka dapat terlibat secara optimal dalam proses belajar yang berlangsung di kelas. Keterlibatan aktif siswa ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Secara lebih lanjut menurut Selly dkk., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh

siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa.

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah unsur yang digunakan dalam proses belajar baik berupa manusia, bahan ajar, maupun lingkungan, yang berfungsi menciptakan kondisi belajar sehingga siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Media tidak hanya berperan sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat atau motivasi, serta mengaktifkan proses berpikir siswa sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik melalui visualisasi yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Seluruh hal yang terdapat dalam proses pembelajaran memiliki manfaat, tidak terkecuali media pembelajaran. Menurut Kamila dkk., (2024) manfaat media pembelajaran bagi guru dapat membantu guru memberikan pedoman pencapaian tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis, dan menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, siswa dapat merefleksikan dan menganalisis materi yang diberikan oleh pendidik dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat dengan mudah memahami materi.

Selanjutnya menurut Wulandari dkk., (2023) manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Selain beberapa manfaat media diatas, Kemp dan Dayton (Kammis, 2022) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, media pembelajaran dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga mampu mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jika dipilih dan dirancang 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;
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, seringkali guru menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi

pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit;

- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, selain menciptakan pembelajaran lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh;
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru;
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat menumbuhkan minat dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu;
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif, dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik, sekaligus membantu siswa meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Media juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta dapat mengatasi berbagai keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Selain itu, media memperkaya pengalaman belajar siswa melalui visualisasi yang konkret dan bermakna, mendorong keterlibatan aktif, serta membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran. Dengan

demikian, media pembelajaran bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga diperlukan pemahaman mengenai pengelompokan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan ke dalam media auditif, visual, dan audiovisual. Dari segi jangkauannya, ada media radio dan televisi serta film *slide*, film, dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam media proyeksi dan bukan proyeksi (Dwi dkk., 2021).

Menurut Ramli (2012), ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, adalah media audio seperti radio dan *tape recorder*. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, *slide*, film strip, dan *overhead* proyektor. Kelima: Televisi (TV) dan Perekam Video (VTR). Televisi digunakan untuk menampilkan gambar dan suara dari jarak jauh, dan VCR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan (Haptanti dkk., 2024).

Secara lebih lanjut, Titin dkk., (2023) mengemukakan berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, di antaranya yaitu:

- 1) Media visual, adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar konkret maupun abstrak yang dapat dilihat secara langsung melalui indera penglihatan, seperti gambar, poster, dan

ilustrasi, sehingga cocok untuk menyampaikan materi yang padat dan ringkas;

- 2) Media audio, adalah media yang hanya dapat didengar, seperti rekaman suara, radio, atau musik, yang berfungsi membantu penyampaian informasi melalui indera pendengaran;
- 3) Media audio visual merupakan gabungan antara suara dan gambar, seperti video, film pendek, atau presentasi *slide*, yang memungkinkan penyajian informasi secara lebih lengkap dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Secara umum, media dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya, jangkauannya, dan cara pemakaiannya. Jenis media juga mencakup media dua dimensi, tiga dimensi, audio, proyeksi, serta media elektronik seperti televisi dan video. Secara lebih khusus, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media visual yang menampilkan informasi dalam bentuk gambar, media audio yang menyampaikan informasi melalui suara, serta media audiovisual yang menggabungkan gambar dan suara untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menarik. Pada intinya, berbagai jenis media ini berfungsi mendukung penyampaian materi agar lebih efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.

d. Indikator Media Pembelajaran yang Efektif

Pada upaya menghasilkan media pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar, diperlukan indikator tertentu yang menjadi dasar dalam menilai kualitas dan efektivitas media tersebut. Menurut Apriyanti, (2021) media pembelajaran yang efektif memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Aspek isi materi, menyajikan materi yang sesuai dengan dan Tujuan Pembelajaran. Materi yang disampaikan perlu memiliki tingkat

keakuratan yang baik serta mampu mendorong keingintahuan siswa, sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran;

- 2) Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran harus mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan bersifat lugas, dialogis dan interaktif, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa;
- 3) Media pembelajaran yang efektif memperhatikan ketepatan penggunaan teks, meliputi pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf. Teks yang disajikan harus jelas, mudah dibaca, dan mendukung penyampaian informasi secara optimal kepada siswa;
- 4) Dari segi tampilan, media pembelajaran didukung oleh gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, penempatan gambar harus rapi dan proporsional, penggunaan animasi perlu dilakukan secara tepat dan tidak berlebihan, serta kesesuaian suara/musik dengan materi;
- 5) Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mudah digunakan sebagai penunjang pembelajaran;
- 6) Penyajian materi dalam media pembelajaran harus dilakukan dengan teknik penyajian yang baik dan disusun secara runtut. Materi perlu disajikan secara lengkap, didukung oleh gambar atau animasi yang memudahkan pemahaman, serta dilengkapi dengan soal latihan yang mudah dipahami.

Menurut Gatrawan, (2022) media pembelajaran yang efektif ditandai dengan tampilan pembuka yang menarik dan tepat sehingga mampu memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari. Kejelasan bentuk gambar serta ketepatan penggunaan musik pengiring turut mendukung penyampaian pesan agar lebih fokus dan tidak mengganggu proses belajar. Selain itu, media pembelajaran harus disusun secara efektif, mudah digunakan oleh siswa, serta menyajikan isi yang mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Secara lebih lanjut, Mustaqimah, (2022) menyatakan media pembelajaran yang efektif ditandai oleh kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai, serta tingkat kesulitan materi yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman peserta didik. Kejelasan materi juga didukung oleh penggunaan ilustrasi yang tepat dan penyajian informasi yang akurat. Dari segi tampilan, media pembelajaran yang efektif memiliki animasi yang menarik, komposisi warna yang tepat, serta dilengkapi dengan efek suara dan musik pengiring yang mendukung suasana belajar. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran juga harus jelas, tepat, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, menggunakan gaya bahasa yang sesuai, penyampaian lisan yang lancar dengan intonasi dan artikulasi yang baik, penggunaan istilah dan terminologi yang tepat, serta teks yang mudah dibaca sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menyajikan materi secara akurat, jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tingkat perkembangan siswa. Efektivitas media juga ditunjang oleh penggunaan bahasa yang mudah dipahami, penyajian materi yang runtut, tampilan visual dan audio yang menarik namun tidak mengganggu, serta kemudahan dalam penggunaannya. Secara lebih lanjut, memperhatikan aspek isi, bahasa, penyajian, tampilan, dan kepraktisan, media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga membantu siswa memahami materi secara optimal.

2. Media Pembelajaran Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Pada perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi, animasi menjadi salah satu bentuk media visual yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Animasi berasal dari kata *anima* dalam bahasa Yunani yang berarti memberi kehidupan. Animasi

merupakan tampilan visual seperti sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan, dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (Rahayu dkk., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa animasi menekankan pada unsur visual dan gerak yang mampu menciptakan kesan hidup, sehingga dapat menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang lebih dinamis bagi penonton.

Sejalan dengan pendapat Mayer dan Moreno pada 2002, animasi merupakan bentuk visual bergerak yang menarik, terutama pada penggunaan edukatif terhadap siswa karena sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan lebih efisien dalam proses pembelajaran (Karundeng dkk., 2023). Menurut Sari dkk., (2021) media pembelajaran animasi merupakan gabungan berbagai objek gambar yang tersusun dan mengalami pergerakan atau perubahan bentuk sesuai alur yang ditentukan selama beberapa waktu. Objek yang digunakan dapat berupa gambar manusia, hewan, tumbuhan, gedung, benda, maupun teks yang disajikan secara visual untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Selanjutnya Putra dkk., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran animasi merupakan representasi visual berbentuk gambar bergerak yang dihasilkan melalui pengaturan objek secara teratur berdasarkan interval waktu yang telah ditentukan. Penyajian materi melalui animasi mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena materi disampaikan secara lebih menarik. Menurut Nuraisyah dkk., (2024) media pembelajaran animasi adalah alat yang berguna untuk menyederhanakan ide atau konsep yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh siswa, serta siswa lebih cenderung tertarik dengan konten yang disajikan dengan cara yang kreatif, animasi juga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi merupakan media visual berupa rangkaian

gambar bergerak yang disusun secara teratur untuk menampilkan objek atau proses pembelajaran secara dinamis. Media ini membantu penyampaian materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep pembelajaran, khususnya yang bersifat kompleks. Melalui tampilan visual yang kreatif, media pembelajaran animasi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

b. Manfaat Media Pembelajaran Animasi

Setiap bentuk media pembelajaran memberikan manfaat dalam mendukung proses belajar siswa, salah satunya adalah media animasi. Menurut Kemp dan Dayton (Indah & Muryanti, 2023) manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, serta mampu meningkatkan kualitas pengajaran karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Media animasi juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari, mendorong keterlibatan aktif, serta mengubah peran guru kearah yang lebih kreatif dan produktif. Pada konteks pendidikan, animasi dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian ide, informasi, dan pesan pembelajaran agar siswa sebagai penerima pesan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Sejalan dengan pendapat Melati dkk., (2023) manfaat media pembelajaran animasi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran yang personal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran animasi dipandang mampu mendukung terciptanya

pembelajaran yang bermakna serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Selanjutnya menurut Cahyani, (2020) manfaat penggunaan media animasi dalam suatu proses belajar mengajar adalah:

- 1) Media animasi membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang luas karena memuat berbagai konsep, fakta, dan prinsip yang berkaitan dengan materi yang disampaikan guru;
- 2) Media animasi dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran di kelas secara lebih jelas dan menarik;
- 3) Media animasi dapat meningkatkan kepuasan serta keberhasilan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru;
- 4) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta membentuk sikap, perilaku dan cara belajar yang lebih positif karena siswa merasa terbantu dan berhasil dalam proses belajarnya;
- 5) Media animasi juga dapat meningkatkan efektivitas belajar membentuk sikap dan perilaku belajar yang lebih baik, serta menumbuhkan persepsi positif siswa terhadap materi yang telah atau akan dipelajari.

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media animasi dapat dijadikan pembelajaran yang lebih interaktif serta membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media animasi juga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, media animasi memudahkan guru dalam menjelaskan materi, mendorong peran guru menjadi lebih kreatif dan produktif, serta berkontribusi dalam meningkatkan kepuasan, efektivitas, dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian,

media pembelajaran animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya proses belajar yang bermakna dan berkualitas.

3. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai media pendukung pembelajaran, salah satunya adalah *canva*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis teknologi digital yang menyediakan ruang belajar bagi pendidik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran secara efektif. Aplikasi *canva* mempersiapkan lebih banyak *template* yang beragam untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri dkk., 2022). Kemudahan akses dan beragam fitur yang dimiliki *canva* menjadikannya sebagai salah satu media digital yang relevan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mendukung guru menyajikan materi.

Sejalan dengan pendapat Dwanda dkk., (2023) *canva* adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai media penyampaian materi maupun pemberian tugas kepada siswa, penggunaan *canva* memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sekaligus menghemat waktu dalam penyampaian materi. Melalui *canva*, guru dapat mendesain bahan ajar yang unik dan menarik, sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Selanjutnya, aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang hadir seiring pesatnya perkembangan teknologi. *Canva* menyediakan berbagai fitur dan peralatan desain yang dapat digunakan untuk membuat beragam media pembelajaran, seperti *slide* presentasi, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang tersedia dalam *canva* sangat

beragam, meliputi presentasi pendidikan, kreatif, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya, sehingga hal tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah (Sobandi dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa *canva* merupakan aplikasi berbasis teknologi digital yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. *Canva* menyediakan berbagai *template* dan fitur desain yang menarik sehingga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan *canva* memudahkan guru merancang bahan ajar yang kreatif dan inovatif, menghemat waktu, serta memungkinkan penyesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

b. Manfaat Aplikasi *Canva*

Seluruh aplikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat, tidak terkecuali aplikasi *canva*. Secara umum, *canva* memiliki manfaat dalam membantu pembuatan konten visual yang berkualitas secara mudah dan praktis, serta mampu bersaing dengan perangkat lunak desain berbayar lainnya. *Canva* dapat digunakan untuk merancang berbagai jenis desain, antara lain sebagai berikut:

- 1) Logo, yang berfungsi sebagai identitas dan sarana *branding* suatu bisnis. Melalui *canva*, pengguna dapat membuat logo dengan mudah, baik menggunakan *template* yang telah tersedia maupun merancangnya sendiri dari awal;
- 2) Poster, yang umumnya digunakan sebagai media promosi produk, jasa, atau informasi lainnya. Pembuatan poster melalui *canva* dapat dilakukan cepat dengan memilih *template*, melakukan pengeditan, dan menyimpannya;
- 3) *Banner* iklan, khususnya untuk keperluan *website*, dapat dibuat dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain

grafis karena *canva* menyediakan berbagai pilihan *template* siap pakai;

- 4) Konten sosial media, yang memiliki peran penting dalam menarik perhatian pengguna. *canva* menyediakan beragam *template* konten media sosial yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga proses pembuatan konten menjadi lebih efisien;
- 5) *Featured Image Blog*, yang dapat dirancang dengan cepat tanpa memerlukan kemampuan desain grafis. Pengguna cukup memilih gambar, menambahkan teks, dan mengedit sesuai kebutuhan;
- 6) *Thumbnail Youtube*, *canva* menyediakan berbagai *template thumbnail* yang siap digunakan untuk memudahkan dalam membuat tampilan video yang menarik (Handayani, 2023).

Secara lebih lanjut, aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa. *Canva* menyediakan *platform* desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara daring, sehingga pengguna dapat membuat berbagai desain tanpa memerlukan pengetahuan khusus di bidang desain grafis. Selain itu, *canva* menawarkan beragam *template* siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti poster dan brosur, yang memudahkan pengguna dalam membuat desain secara cepat sesuai kebutuhan. Ketersediaan *template* tersebut tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga membantu memberikan inspirasi dan panduan dalam menghasilkan desain yang menarik (Musannadah & Jannah, 2022).

Sejalan dengan pendapat Septiawati dkk., (2025) *canva* memiliki berbagai manfaat pada dunia pendidikan yang mana dengan adanya *canva* memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi abad ke-21. Melalui *canva*, guru dapat dengan mudah membuat berbagai media pembelajaran, seperti presentasi, media audiovisual, dan infografis, sehingga mendorong pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, *canva* juga bermanfaat bagi peserta didik dalam mengerjakan

berbagai tugas, seperti pembuatan poster, infografis, dan presentasi, serta untuk kegiatan organisasi sekolah. Penggunaan *canva* tersebut dapat mengasah kreativitas siswa dalam bidang desain. Dengan demikian, *canva* bermanfaat untuk digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *canva* memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan karena memudahkan guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran secara cepat, menarik, dan efisien. Penggunaan aplikasi *canva* mampu meningkatkan kreativitas, mempermudah penyampaian materi menjadi lebih efisien, serta dapat membantu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan teknologi abad ke-21.

c. Langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Untuk mendukung pemanfaatan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran, maka diperlukan pemahaman langkah-langkah penggunaannya. Berikut langkah penggunaan aplikasi *canva*, menggunakan gawai maupun laptop, yang mudah diakses oleh pengguna, sebagai berikut:

- 1) Mengunduh aplikasi *canva* melalui *playstore* untuk pengguna gawai atau melalui *website* resmi aplikasi *canva* yaitu, <https://www.canva.com/> untuk pengguna laptop;
- 2) Membuat akun *canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun *facebook*, *google* atau email;
- 3) Pembuatan desain menggunakan *canva* disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. dengan dukungan berbagai *template*, guru dapat menggunakan *canva* secara mudah serta menyesuaikan elemen, jenis huruf, dan gambar sesuai kebutuhan. Selain itu *canva* menyediakan beragam fitur yang mudah diterapkan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna;

- 4) Menyimpan hasil desain dari *canva*, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Sejalan dengan pendapat Afianti, (2024) langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam penggunaan aplikasi *canva* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih jenis *template* yang akan digunakan, baik menggunakan *template* yang sudah tersedia di *canva* maupun mendesain sendiri sesuai kebutuhan;
- 2) Setelah *template* atau gambar dipilih, guru menentukan jenis huruf (*font*) yang akan digunakan, termasuk bentuk dan warna huruf agar tampilan terlihat menarik bagi siswa;
- 3) Pada tahap pengaturan warna, guru menyesuaikan kombinasi warna yang digunakan agar terlihat selaras atau senada dengan warna *font* dan gambar yang telah di masukkan;
- 4) Selanjutnya, guru menentukan konten gambar yang akan digunakan dengan memilih gambar yang sesuai dan mampu menggambarkan istilah atau materi yang disampaikan;
- 5) Latar belakang (*background*) gambar masih dapat diubah sesuai kebutuhan, misalnya dengan memadukan warna yang lebih lembut jika gambar memiliki warna yang terang atau sebaliknya, agar tampilan tetap seimbang dan nyaman dilihat.

Selanjutnya, disajikan langkah-langkah penggunaan aplikasi *canva* melalui gawai yang mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna, sebagaimana dikemukakan oleh Pelangi, (2020).

- 1) Mengunduh aplikasi *canva* melalui *play store*

Cara pertama ialah mengunduh aplikasi *canva* melalui *play store*, dengan cara membuka *play store*, kemudian ketik ‘*canva*’ pada kolom penelusuran, secara otomatis aplikasi *canva* akan

muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi *canva* terunduh dan dapat dibuka;

2) Membuat akun *canva*

Langkah selanjutnya ialah membuka aplikasi *canva*, dari sana akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan email;

3) Membuat desain melalui *canva*

Setelah membuat akun di *canva*, guru dapat menggunakan aplikasi *canva* sesuai kebutuhan, dengan menemukan *template* yang sesuai, guru dapat langsung memasukkan beberapa gambar dan teks yang berisikan penjelasan. Untuk menambahkan gambar dapat mengklik tombol “+” pada pojok bagian kiri, lalu memilih bagian galeri, dan ketika sudah menemukannya guru mengklik langsung dan otomatis gambar akan terpasang. Sedangkan untuk menambahkan teks, hanya mengklik bagian yang bertuliskan kata “teks”, lalu mengetikkan penjelasannya. Jika ingin mengubah bentuk *frame* pada gambar dan teks yang sudah ada *template* menjadi sesuai keinginannya yaitu dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah ada di aplikasi *canva*. Tidak lupa untuk menambahkan elemen-elemen agar lebih menarik (Yulianti & Mahpudin, 2024);

4) Menyimpan hasil desain dari *canva*

Setelah desain yang telah dibuat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain. Dengan cara klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

Melihat dari langkah penggunaan aplikasi *canva* diatas, maka *canva* cukup efisien digunakan sebagai media digital dalam menunjang kebutuhan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses, beragam fitur, *template* dan elemen visual yang tersedia sehingga memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan *canva* memungkinkan guru

menyajikan materi pembelajaran secara visual dan sistematis, sehingga membantu siswa memahami konsep yang disampaikan dengan lebih jelas dan bermakna.

d. Fitur Aplikasi *Canva*

Berbagai aplikasi desain telah menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan hasil karya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu aplikasi untuk melakukan desain yang mudah untuk digunakan yaitu *canva*. Fitur utama *canva* berupa *template* siap pakai yang tersedia dalam jumlah banyak dan terus diperbarui untuk berbagai kategori. *Template* tersebut memudahkan guru dalam menyusun media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Selain *template*, *canva* juga menyediakan berbagai desain seperti ilustrasi dan ikon dengan beragam tema. *canva* dilengkapi fitur *canva live* yang mendukung presentasi daring secara interaktif. Aplikasi ini juga menyediakan pengaturan teks, filter efek, latar belakang, animasi, serta fitur duplikasi desain. Dari segi distribusi, *canva* memungkinkan pengguna untuk berbagi dan mengunduh hasil desain. Proses desain dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif, serta didukung fitur pengeditan foto dan penambahan efek bingkai untuk meningkatkan tampilan visual (Sobandi dkk., 2023).

Selanjutnya menurut Handayani (2023) terdapat beberapa fitur desain pada *canva* yang dapat dimanfaatkan, antara lain *text*, *colour palette*, filter, *transparency*, dan *branding*. Fitur-fitur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Text*, berfungsi untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan gambar. Selain itu, teks juga dapat digunakan sebagai *call-to-action* (CTA) untuk mengajak *audiens* melakukan tindakan tertentu. *Canva* menyediakan beragam template teks yang dapat digunakan sehingga tampilan grafis memiliki tipografi yang menarik;
- 2) *Colour Palette*. memungkinkan pengguna mengatur kombinasi warna pada desain sesuai dengan kebutuhan. *Canva* juga memberikan

rekomendasi pengaturan *colour palette* agar tampilan grafis terlihat serasi. Aplikasi ini secara otomatis menampilkan kumpulan warna yang digunakan dalam suatu gambar sebagai referensi palet warna;

- 3) Animasi. selain pengaturan warna, *canva* juga menyediakan fitur animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Teks dapat diedit dan diatur tampilannya, termasuk warna dan efek animasi. Tidak hanya teks, setiap elemen dalam *template* dapat diganti dengan mudah. Pengguna dapat memanfaatkan gambar yang tersedia (*stock image*) atau mengunggah gambar sendiri melalui menu *uploads*, kemudian menambahkan gambar tersebut ke dalam desain menggunakan fitur *drag-and-drop*.

Secara lebih lanjut *canva* juga dilengkapi dengan fitur *Artificial Intelligence* (AI) yang sangat membantu dalam proses desain. Apabila pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan ide desain, fitur AI pada *canva* dapat dimanfaatkan untuk memberikan berbagai gagasan menarik. Kumpulan fitur AI tersebut dikenal dengan Studio Ajaib, yang mencakup beberapa fitur sebagai berikut:

- 1) Alih ajaib, fitur ini dapat membantu mengubah presentasi menjadi dokumen atau mengubah ukuran desain menjadi format lain. Selain itu, alih ajaib dapat menerjemahkan desain ke bahasa lain;
- 2) Animasi ajaib, AI dapat menyarankan gaya desain berdasarkan konten atau tema yang dibutuhkan dalam sekejap;
- 3) Transformasi ajaib, AI ini dapat menjadikan teks yang sudah diketik menjadi lebih hidup;
- 4) Media ajaib, memungkinkan pengguna menuliskan deskripsi desain yang diinginkan, kemudian AI akan menghasilkan visual berupa gambar atau video;
- 5) Perluas ajaib, berfungsi untuk memperluas gambar dengan mulus ke segala arah untuk mendapatkan potret sempurna, memperbaiki pembingkai yang janggal, mengoreksi gambar yang terlalu dekat, atau mengubah foto vertikal;

- 6) Tangkap ajaib, memungkinkan pengguna memilih objek tertentu pada gambar untuk dipindahkan atau diatur ulang sesuai kebutuhan;
- 7) Edit ajaib, berfungsi untuk mengubah objek tertentu dalam desain, di mana AI akan membantu menyesuaikan perubahan sesuai keinginan pengguna;
- 8) Tulisan ajaib, membantu pengguna menyampaikan pesan secara efektif dengan menghasilkan draf awal atau teks yang sesuai dengan identitas merek. Selain itu, fitur ini juga dapat digunakan untuk menulis ulang, meringkas, atau memperluas teks dengan cepat;
- 9) Desain ajaib, memungkinkan pengguna mendeskripsikan ide desain atau mengunggah media, kemudian AI akan menghasilkan konten seperti media sosial, presentasi, hingga video secara profesional;
- 10) Penghapus ajaib, berfungsi untuk menghilangkan objek atau detail yang tidak diinginkan pada gambar sehingga fokus desain dapat diarahkan pada objek utama (Permata dkk., 2023).

Melihat dari fitur-fitur penggunaan aplikasi *canva* diatas, dapat disimpulkan bahwa *canva* merupakan aplikasi desain yang mudah digunakan dan memiliki fitur yang sangat lengkap, mulai dari *template* siap pakai, pengaturan teks dan warna, animasi, hingga fitur berbasis kecerdasan buatan. Beragam fitur tersebut memudahkan pengguna, khususnya guru, dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Dengan dukungan teknologi desain dan AI, *canva* dapat menjadi solusi efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

4. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pada proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menguasai materi, bukan hanya sekadar menghafal. Hal tersebut berkaitan dengan pemahaman konsep. Bloom mengemukakan bahwa, '*comprehension is*

understand the meaning, paraphrase a concept'. Siswa dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dari pengetahuan sebelumnya, berdasarkan taksonomi *Bloom*, pemahaman merupakan jenjang kognitif C2 (Aziz & Arifin, 2021). Kemampuan memahami konsep menjadi landasan penting bagi siswa untuk menguasai materi pembelajaran dan melanjutkan ke tingkat berpikir yang lebih tinggi.

Pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran karena pemahaman konsep merupakan kemampuan memperoleh ide-ide yang bersifat abstrak dan mengklasifikasikan objek menjadi satu istilah-istilah tersebut kemudian ditambahkan ke contoh dan non-contoh. Pemahaman konsep terjadi melalui penguasaan beberapa materi, dimana siswa bukan sekedar mengingat, tetapi juga mengetahui bagaimana mengungkapkan konsep tersebut dalam hal yang mudah dipahami serta dapat menerapkannya kembali (Kartika dkk., 2023).

Menurut Syafa'atun & Nurlaela, (2022) pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri yang mudah dipahami serta mampu mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi atau permasalahan yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga dapat menjelaskan kembali konsep dengan runtut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penyelesaian masalah pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Rizkianidaa dkk., (2023) kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan yang menjelaskan suatu pengetahuan atau konsep dengan kata-kata sendiri dan dapat mengartikan atau menarik kesimpulan dari penjelasan yang bisa berupa huruf, angka, gambar dan sebagainya. Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu menafsirkan informasi dalam berbagai bentuk, seperti huruf, angka, maupun gambar, serta menarik kesimpulan

secara logis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat hafalan semata.

Secara lebih lanjut Radiusman, (2020) menyatakan pemahaman konsep adalah suatu pemahaman yang dibangun dari pengetahuan faktual atau contoh-contoh konkret untuk membantu siswa memahami hubungan antar konsep secara menyeluruh. Pemanfaatan contoh nyata atau konkret dalam pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa mengaitkan konsep satu dengan konsep lainnya, sehingga terbentuk pemahaman yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Menurut Hardiyanti & Rahmawati, (2025) pemahaman konsep sebagai proses kognitif siswa dalam memperoleh wawasan atau informasi secara mendalam dari materi yang disampaikan oleh guru, kemudian informasi yang diterima dikomunikasikan kembali dengan bahasa sendiri yang mudah dipahami dan mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui proses ini, siswa memperoleh wawasan atau informasi secara mendalam dari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pengetahuan yang dimiliki menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep ialah kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat materi, tetapi juga mencakup kemampuan mengklasifikasikan, menjelaskan kembali, dan menerapkan konsep dalam berbagai situasi. Pemahaman konsep dibangun melalui pengetahuan faktual dan contoh-contoh konkret yang membantu siswa mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya secara menyeluruh. Dengan demikian, pemahaman konsep membuat siswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna, tidak terpisah-pisah, serta mendukung keberhasilan siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan pembelajaran.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dapat diketahui melalui indikator-indikator yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) menyebutkan indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep;
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya);
- 3) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep;
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis;
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep;
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu;
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah (Priman dkk., 2022).

Selanjutnya indikator pemahaman konsep menurut *Benyamin S. Bloom* adalah :

- 1) Penerjemahan (*translation*), yaitu menterjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambang ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberikan definisi, dan menjelaskan kembali;
- 2) Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan suatu diagram, tabel, grafik atau gambar-gambar dan ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, dan menggambarkan;
- 3) Ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui (Sari dkk., 2022).

Adapun indikator yang menunjukkan pemahaman konsep menurut *Bloom* yang dikembangkan kembali oleh Anderson dan Krathwohl

(Rizkianidaa dkk., 2023) menyatakan bahwa indikator pemahaman konsep yaitu kemampuan menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata, misalnya meringkas atau membuat parafrase;
- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh menuntut kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh;
- 3) Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu;
- 4) Meringkas (*summarizing*), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan;
- 5) Menarik inferensi (*inferring*), yaitu menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta;
- 6) Membandingkan (*comparing*), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide ataupun situasi;
- 7) Menjelaskan (*explaining*), yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu system;

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai suatu konsep secara bermakna. Indikator pemahaman konsep tidak hanya menunjukkan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam menafsirkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, serta mengaplikasikan konsep dalam situasi pembelajaran. Dengan demikian, indikator

pemahaman konsep menjadi dasar penting untuk menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kurikulum Merdeka mendorong pelaksanaan pembelajaran terpadu di sekolah dasar, salah satunya melalui pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI. Perpaduan dua mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkret atau 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 yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Farhan dkk., 2025).

Sejalan dengan pendapat Meylovvia & Julianto, (2023) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Acesta dkk., (2024) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi di antara mereka, sekaligus mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya IPAS diartikan sebagai panduan untuk mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan fisik siswa, yang bersumber dari kemampuan mendasar yang ada dalam diri mereka. Pelajaran IPAS di tingkat SD memiliki kepentingan yang besar untuk diminati dan dipelajari secara menyeluruh. Hal ini karena pelajaran ini akan

memberikan dampak yang signifikan pada pemahaman IPAS di tingkat lebih lanjut (Emi, 2024).

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan membantu siswa sekolah dasar untuk memahami fenomena alam dan kehidupan sosial secara terpadu. Pembelajaran ini memiliki peran penting dalam membangun pemahaman dasar siswa sebagai bekal pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam mendukung pemahaman konsep siswa. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk belajar, berpartisipasi secara aktif, menguasai keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, dan memperoleh pemahaman konsep IPAS. Pembelajaran IPAS dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam mengolah dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang siswa alami (Angellyca dkk., 2024).

Menurut Amalia dkk., (2025) tujuan pembelajaran IPAS untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan karakter profil pelajar Pancasila, serta membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mereka agar lebih antusias dalam mempelajari berbagai fenomena yang terjadi di sekitar manusia. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami hubungan antar konsep ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Secara lebih lanjut adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Adha dkk., (2025) sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya;
- 2) Mengenal interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi;
- 3) Mengajarkan siswa mengidentifikasi masalah. Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut;
- 4) Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis;
- 5) Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para siswa secara tidak langsung mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Selain itu siswa akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS juga bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri, kemampuan berpikir kritis dan ilmiah, serta membantu siswa memahami diri, lingkungan, dan berbagai permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman konsep serta sikap peduli terhadap lingkungan alam dan sosial.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Andini & Ningsih. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.	Hasil yang diperoleh berupa video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i> , dimana media pembelajaran memperoleh persentase validasi sebesar 93,75% untuk aspek materi, 85% untuk aspek kebahasaan, dan 94,44% untuk aspek media, semua masuk kategori sangat valid.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis <i>canva</i> sebagai perangkat pembelajaran.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi pembelajaran yang digunakan, yaitu penelitian terdahulu pada materi bangun datar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada materi perkembangbiakan tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS.
2.	Deviana & Hendratno. (2025). Media Animasi Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa SD Melalui Cerita Lokal Indonesia.	Hasil yang diperoleh berupa animasi audio visual berbasis <i>canva</i> yang mengangkat cerita adaptif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan berbagai aspek keterampilan bercerita, termasuk	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis <i>canva</i> sebagai perangkat pembelajaran.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tujuan dan fokus pembelajaran, yaitu penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan bercerita melalui cerita lokal Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada

		penyampaian isi, pelafalan, intonasi, ekspresi, dan kepercayaan diri. Hasil ini memperkuat potensi <i>canva</i> sebagai media pembelajaran interaktif yang praktis dan mudah diterapkan dalam pendidikan dasar.		peningkatan pemahaman konsep IPAS.
3.	Anggara & Supardji. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis <i>Adobe Animate</i> .	Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i> efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Fitur interaktif, seperti kuis, simulasi, dan animasi bergerak, terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran animasi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada aplikasi yang digunakan, yaitu <i>Adobe Animate</i> pada penelitian terdahulu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>canva</i> .
4.	Safa'at, Firdaus, Herpratiwi. (2024). Media Pembelajaran Interaktif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>canva</i> secara signifikan dapat	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada

	Berbasis <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.	meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan konsep dan keterampilan membaca awal. Selain itu, <i>canva</i> juga mendukung kreativitas siswa serta meningkatkan keterampilan digital mereka, yang penting dalam era digital saat ini. Meskipun demikian, beberapa kendala seperti infrastruktur teknologi yang belum memadai dan kurangnya pelatihan bagi guru masih menjadi hambatan dalam implementasi <i>canva</i> .	penggunaan media pembelajaran berbasis <i>canva</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar.	materi pembelajaran di mana penelitian ini bersifat umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi perkembangbiakan tumbuhan IPAS.
5.	Rahayu, Mulyono, Mary Thomson. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang valid dan praktis pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar. Hasil penelitian dari ahli media dengan rata-rata 0.91 kategori	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada perangkat lunak yang digunakan, yaitu <i>Articulate Storyline</i> pada penelitian terdahulu, sedangkan

		sangat valid , dan penilaian dari ahli materi dengan rata-rata 0,72 dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru dengan persentase 75.83% dengan kategori praktis , hasil praktikalitas siswa dengan rata-rata 82.54% dengan kategori sangat praktis .		penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>canva</i> . Serta terletak pada jenjang pendidikannya.
6.	Lestari, Rohani, Bastari Syaiful.(2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Validitas media video animasi ini dibuktikan melalui penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 80, yang termasuk kategori baik, serta penilaian ahli media dengan skor 92, yang masuk kategori sangat baik. Kepraktisan media video animasi dibuktikan melalui hasil angket respon siswa dengan skor rata-rata 89,24% dengan kategori sangat	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis <i>canva</i> .	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada bentuk media dan tujuan pembelajaran, yaitu video animasi untuk menstimulus kemampuan komunikasi matematis.

		baik. Terdapat perbedaan signifikan antara skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>, skor <i>posttest</i> lebih tinggi, menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Temuan penelitian ini juga menyoroti dampak positif dari pengembangan media berbasis <i>canva</i>.		
7.	Ni'mah, Latifatul, Asrori, Machmudah. (2024). <i>Development of Animated Videos Based on the Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students of Darul 'Ulum Lamongan Islamic University</i>.	<i>The results of the study showed that the animated videos developed could increase student engagement and motivation in learning Arabic, which was shown by the student response result of 84.4%. The use of this media not only makes learning more interesting but also helps lecturers in delivering material more effectively. Thus, the development of animated videos based on the application has proven to be an innovative</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis <i>canva</i>.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan bentuk media.

		<i>step that can contribute to improving the quality of Arabic language learning.</i>		
8.	Brosnan & Hasso, (2025). <i>The effect of using whiteboard animation in teaching introductory accounting concepts.</i>	<i>The research results show that whiteboard animation with narration, slideshow with narration, narration only, text only, and a control group receiving no treatment. The use of whiteboard animation is associated with higher affective and effective learning outcomes compared to other experimental treatments. Furthermore, differences in effective learning outcomes (material retention) persist for one week after the initial exposure. Our findings are of particular interest to educators (including, but not limited to, accounting</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis animasi untuk membantu pemahaman konsep.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada perangkat pembelajaran, jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

		<i>educators) seeking to improve student outcomes in an increasingly digital learning environment.</i>		
9.	El Hammoumi, Zerhane, Idrissi. (2022). <i>The impact of using interactive animation in biology education at Moroccan Universities and students' attitudes towards animation and ICT in general.</i>	<i>This study investigates the use of 3D animation as an aid for teaching in Moroccan universities. that the use of interactive graphic animations on the teaching-learning process in Moroccan universities make the students comprehend some difficult concepts and make it easier for them to understand, more than that interactive graphic animations could replace experiments not carried out due to the lack of equipment.</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran.
10.	Mou Tsai-Yun. (2023). <i>Science learning with designed animation: Investigation of primary school children's</i>	<i>Synthesis of the quantitative and qualitative data showed that the animation stimulated their learning enjoyment and</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada perangkat

	<i>attitudes toward science learning, animation integration, and understanding level.</i>	<i>active learning behavior. Besides, the children particularly liked the dynamic simulation and visualization features of animation which enhanced their understanding of the science concepts. Pedagogical suggestions for incorporating multimedia into primary school science education are discussed.</i>	pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar.	pembelajaran yang digunakan.
11.	Bulkani, Fatchurahman, Adella, Setiawan. (2022). <i>Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools.</i>	<i>This research produces innovative learning media animation based on local wisdom, including competencies, indicators, materials, displays, button designs, and local potentials of Indonesian Kalimantan. The four elementary schools' effectiveness trials showed that the mean scores were post-test (81.02) and pre-test (54.82). So it can be said</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada pendekatannya. penelitian terdahulu ialah berbasis kearifan lokal, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbasis canva pada materi IPAS.

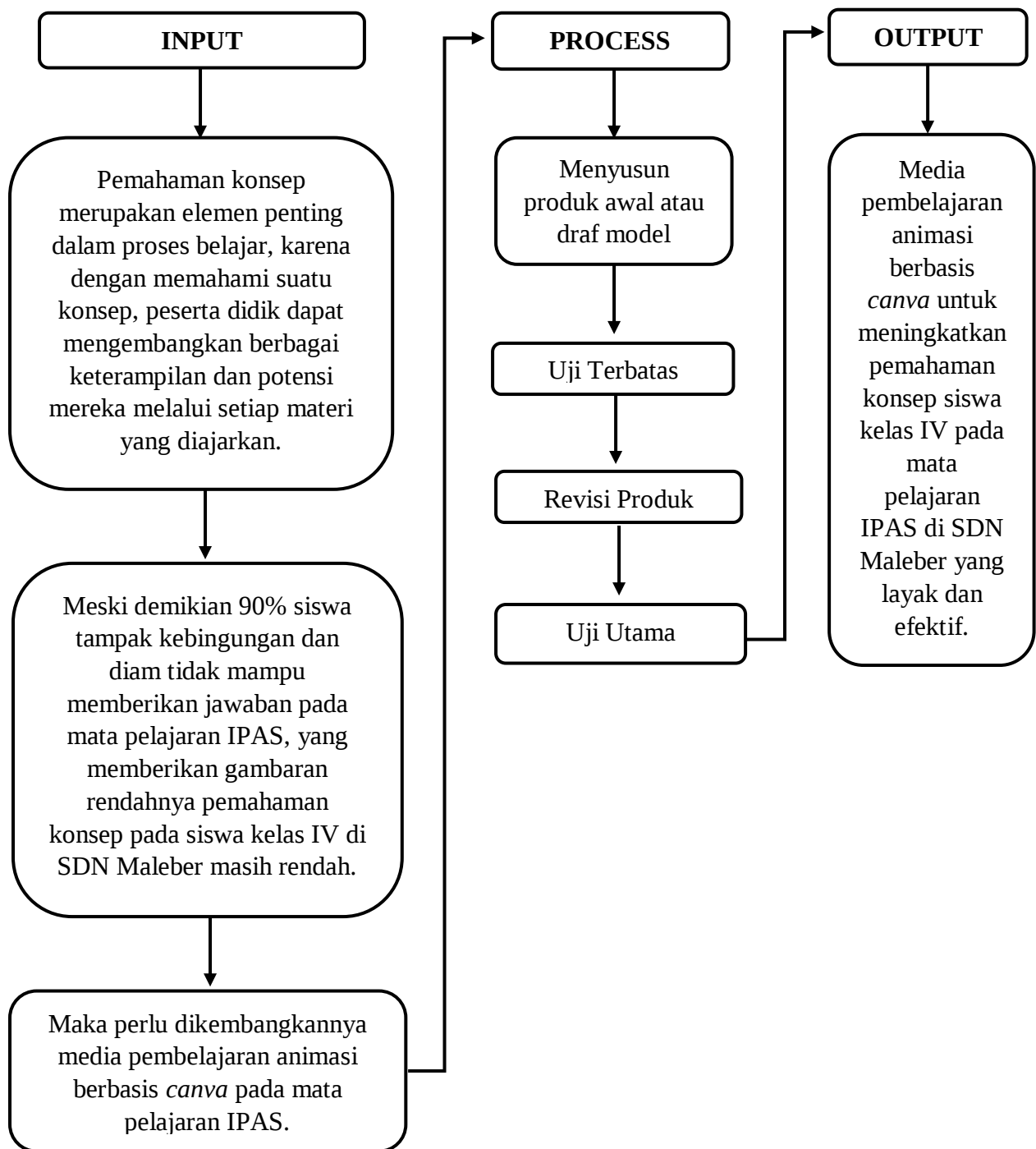
		<i>that the designed model is effective in improving learning outcomes.</i>		
12.	Ethem Ibrahim. (2025). <i>The effects of digital animation technology on the academic achievement and spatial perception of middle school students.</i>	<i>This study aimed at determining the effects of digital animation, It was found that there was a positive correlation between the posttest scores of the experimental groups and the spatial perception scale administered after the posttest. In addition, the posttest of the experimental groups predicted the spatial perception scale applied with the posttest. As a result of the research, it was observed that the learning method with animation technology had a significant positive impact on students' academic achievement and their spatial perception</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada jenjang pendidikannya, di mana penelitian terdahulu dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama dengan fokus pada prestasi akademik dan persepsi spasial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada siswa sekolah dasar dengan fokus pada pemahaman konsep IPAS.

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan bukan hanya sekadar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga pewarisan budaya dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar sangatlah penting, proses belajar tersebut akan berjalan optimal apabila didukung oleh kemampuan siswa dalam memahami konsep. Pemahaman konsep merupakan elemen penting dalam proses belajar, karena dengan memahami suatu konsep, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan dan potensi mereka melalui setiap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep sangat dibutuhkan dalam berbagai pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran IPAS.

Namun berdasarkan data hasil observasi, pada saat guru mengajukan pertanyaan sederhana terkait bagian bunga beserta fungsinya, cara biji dapat tersebar, atau bagaimana penyerbukan terjadi, 90% siswa tampak kebingungan dan diam tidak mampu memberikan jawaban. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku paket. Rendahnya pemahaman konsep ini diduga dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran dan minimnya penggunaan teknologi untuk memvisualisasikan proses perkembangbiakan tumbuhan.

Maka untuk meningkatkan pemahaman konsep perkembangbiakan tumbuhan, penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *canva* dapat menjadi solusi. *Canva* memiliki keunggulan yaitu menyediakan beragam fitur menarik, seperti pilihan tema, *template*, dan *font* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Guru juga belum mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* maka perlu dikembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva*. Oleh karena itu peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Maleber”. Untuk lebih jelas memahaminya dapat dibaca melalui kerangka pikir yang mendasari penelitian ini yang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?
 - a. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber berdasarkan ahli materi?
 - b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber berdasarkan ahli media?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?
 - a. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?
 - b. Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SDN Maleber?