

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia pendidikan merupakan sebuah keharusan atau hal yang wajib dilakukan dalam upaya mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan serta peningkatan mutu pendidikan maka sumber daya manusia akan bisa berkembang menjadi lebih baik dan berkualitas. Berdasarkan pokok isi dari Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3, disebutkan bahwa kaitannya dengan pendidikan, maka pemerintahlah yang bertanggung jawab dalam mengadakan sebuah sistem pendidikan skala nasional, dengan tujuan meningkatkan keimanan serta ketakwaan, dan akhlak yang baik guna mencerdaskan bangsa Indonesia, sebagaimana telah diatur dalam peraturan perundang-undangan yang terkait. Demi tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut, perlu adanya proses pelaksanaan pendidikan yang dilakukan secara optimal melalui kegiatan pembelajaran di setiap satuan pendidikan.

Pendidikan diartikan sebagai upaya manusia dalam rangka menaikkan kualitas hidupnya secara lebih baik melalui pengembangan akal budi, kemampuan berpikir, serta aspek jasmani seseorang (Wijaya et al., 2023). Selanjutnya, pendidikan juga bisa dimaknai sebagai suatu usaha individu untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, baik itu secara jasmani maupun rohani, dengan berlandaskan pada nilai-nilai yang hidup di tengah

masyarakat (Rahman et al., 2022). Melalui proses pendidikan, diharapkan manusia mengalami perubahan dalam hal pengetahuan, perilaku, maupun kemampuan keterampilannya (Sardiman, 2018).

Strategi yang diterapkan dalam pelaksanaan pendidikan diwujudkan melalui aktivitas bimbingan, pembelajaran, serta latihan. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah aktivitas dimana didalamnya terjadi interaksi dan komunikasi antara guru sebagai penyampai informasi atau ilmu pengetahuan dan siswa sebagai penerima dengan tujuan mengembangkan perilaku siswa sesuai sasaran pendidikan. Satu hal penting dan wajib ada dalam proses berlangsungnya pembelajaran adalah media pembelajaran. Media ini memiliki fungsi utama untuk memberikan sebuah informasi atau transfer pengetahuan materi, dan dengan pemanfaatan media tersebut dapat menimbulkan minat baru sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar pada siswa (Sanjaya, 2020).

Mendidik generasi Alpha pada masa kini menjadi tantangan tersendiri apabila pendidik masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti teknik duduk, mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Gaya pembelajaran di era digital abad ke-21 ini, seorang guru dituntut untuk dapat menyesuaikan gaya pembelajarannya baik dari model, cara dan metode, serta strategi yang diterapkan pada siswa agar sesuai dengan karakteristik khas generasi tersebut. Guru saat ini sudah tidak bisa lagi jika hanya mengandalkan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional atau standar. Oleh karena itu, guru wajib

berinovasi dengan terus memperkaya dan memperbarui pengetahuan serta keterampilan agar dapat menghadirkan suasana yang interaktif dan menarik bagi siswa melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini (Puspitarini, 2022). Proses pembelajaran pada abad ke-21 seperti hari ini menekankan penggunaan teknologi, khususnya berbasis internet, sebagai media belajar yang mendukung proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa diharapkan bias lebih aktif dan juga mandiri untuk mengembangkan keterampilan 4C, yaitu kreativitas, komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), serta berpikir kritis (*critical thinking*) (Indarta et al., 2022).

Berkaitan dengan kurikulum yang diterapkan saat ini, kurikulum merdeka mendorong siswa agar lebih kreatif dalam proses belajar, terutama bagi mereka yang sudah terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, dengan tujuan supaya siswa menjadi lebih aktif dan inovatif memanfaatkan kemajuan teknologi (Sumarsih et al., 2022). Teknologi menghadirkan berbagai keuntungan dalam dunia pendidikan, seperti misalnya berguna dalam pembuatan media pembelajaran (Untari, 2017). Peran penting media belajar adalah berguna dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Berangkat dari perkembangan IPTEK tersebut diharapkan kemudian mampu menjadi penunjang dalam dunia pendidikan. Teknologi menghadirkan berbagai keuntungan dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah untuk mendukung pengembangan perangkat atau media belajar yang lebih efektif, kreatif dan inovatif.

Dalam pembelajaran yang terjadi, keberhasilan tidak selalu dicapai karena seringkali muncul berbagai problematika didalamnya. Salah satu masalah yang sering ditemui adalah keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sebagai bagian penting dari pembelajaran, media harus mendapat perhatian khusus dalam kegiatan belajar mengajar karena perannya yang sangat krusial. Hal ini dikemukakan karena apabila terdapat diantara dari komponen yang tidak diperhatikan, akan mempengaruhi perolehan hasil yang dicapai menjadi kurang optimal (Magdalena et al., 2021). Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi masalah serius yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Pembelajaran dalam lingkup sekolah dasar memuat banyak mata pelajaran dimana siswa harus menuntaskannya, dan salah satu mata pelajaran tersebut adalah IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran baru yang dikembangkan di kurikulum merdeka dimana menekankan pada aspek pengetahuan peserta didik dengan lingkungan sekitar, baik yang berkaitan dengan alam atau dengan sosial masyarakat. Adapun tujuan utama pembelajaran IPAS yakni agar para siswa dapat memahami bermacam-macam konsep IPAS secara sederhana serta mampu untuk menerapkan konsep ilmiah di kehidupan sehari-hari (Susilowati, 2023). IPAS adalah merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang dalam kurikulum terbaru ini digabungkan menjadi satu mata pelajaran, IPA dan IPS. Tujuan IPAS adalah mendorong siswa untuk mengembangkan rasa penasaran

terhadap berbagai fenomena yang muncul atau ada disekitar mereka. Rasa keingintahuan tersebut kemudian mendorong siswa agar dapat memahami bagaimana sebuah alam ini bekerja serta hubungan antara alam dan kehidupan sosial di bumi.

Lebih lanjut dalam mempelajari IPAS, khususnya dalam pelajaran IPA, siswa sering kali dihadapkan pada konsep-konsep abstrak, banyak istilah asing, serta nama-nama ilmiah, sehingga tidak semua siswa mampu menguasai kompetensi sesuai harapan. Ketidakmampuan menguasai konsep IPA ini disebabkan oleh siswa yang tidak memiliki kepandaian dalam merespons sebuah informasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk mengembangkan mata pelajaran IPA, guru perlu memahami bahwa pelajaran ini bukan sekadar kumpulan konsep atau fakta, melainkan juga mencakup sebuah tahapan proses serta nilai-nilai dalam kehidupan manusia sehari-hari, sehingga perencanaan yang matang sangat diperlukan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri Kuripan Kidul 01 dengan guru kelas V pada tanggal 14 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa salah satu pelajaran yang masih dirasa sulit oleh para siswa di kelas V adalah pada mata pelajaran IPAS. Alasan IPAS dianggap sulit oleh siswa disebabkan oleh banyaknya cakupan materi yang harus dipelajari, karena dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran. Siswa diharuskan memahami dan menghafal banyak konsep dalam satu mata pelajaran

seperti di IPA terdapat konsep fisika (materi cahaya, bunyi, rangkaian listrik), biologi (materi ekosistem, tumbuhan, hewan, manusia), atau mempelajari materi tentang bumi seperti belajar tentang struktur bumi dan proses geologis yang terjadi didalamnya. Kemudian ditambah dengan materi IPS yang identik dengan bacaan yang panjang seperti materi sejarah, ekonomi maupun geografi berupa keanekaragaman alam. Selain itu, berdasarkan angket siswa sebanyak 74% siswa juga menyatakan merasa sulit dalam pembelajaran IPAS.

Lebih lanjut, dalam proses pembelajaran IPAS yang berlangsung, diketahui bahwa media yang digunakan selama ini terbatas pada buku cetak, LKS, dan media fisik yang tersedia di sekolah. Adapun media yang tersedia di SD Negeri Kuripan Kidul 01 antara lain seperti poster, peta, globe, alat peraga bangun datar, ruang, kemudian alat peraga struktur tubuh manusia, sistem tata surya, serta buku-buku di perpustakaan. Namun ketersediaan media-media tersebut belum bisa untuk memenuhi kebutuhan di setiap materi dan hanya bisa digunakan di materi tertentu saja itupun masih sangat jarang digunakan, kebanyakan menggunakan buku dan ceramah. Kondisi yang demikian membuat kegiatan pembelajaran yang terjadi selama ini dilakukan hanya mengandalkan cara pengajaran konvensional yaitu guru menerangkan dari buku atau di papan tulis sementara siswa menerima materi hanya dengan menyimak penjelasan guru atau mengerjakan tugas-tugas. Dampak hal tersebut membuat 76% siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS.

Hal lain juga, sebanyak 53% siswa merasa kurang antusias saat pembelajaran di kelas dan kurang aktif karena pembelajaran yang terpusat pada guru saja.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa materi IPA yang masih memiliki capaian nilai rendah adalah Struktur Lapisan Bumi. Materi ini dianggap sulit untuk dipelajari karena bersifat abstrak, sehingga siswa tidak dapat mengamatinya secara langsung dan menyulitkan guru dalam menyampaikan penjelasan secara visual. Hasil yang belum memuaskan itu dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian tahun sebelumnya yaitu dengan rata-rata perolehan nilai kelas sebesar 55,86, dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendahnya 20, sementara KKTP nya adalah 70. Dari 29 siswa terdapat 21 siswa yang belum mencapai KKTP atau sekitar 72,4% siswa yang belum tuntas pada materi struktur lapisan bumi. Kondisi tersebut diduga terjadi karena kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang pemahaman materi. Selain itu, berdasarkan hasil angket, sebanyak 78% siswa menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam memahami materi Struktur Lapisan Bumi.

Selain itu, siswa generasi saat ini cenderung menyukai hal-hal yang berbasis digital, karena hampir seluruh siswa kelas V telah memiliki handphone. Kurangnya inovasi selama ini dalam upaya untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi, membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal. Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital

disambut positif. Guru menyatakan akan sangat mendukung apabila media tersebut diterapkan, karena dinilai dapat menarik minat siswa serta diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan antusiasme siswa di kelas.

Terkait penggunaan media pembelajaran digital, sejauh ini di SD Negeri Kuripan Kidul 01 penggunaannya masih sangat jarang dan belum ada yang mengembangkan media pembelajaran digital untuk digunakan mengajar, guru masih mengandalkan buku dan papan tulis sebagai media utamanya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejauh ini terbatas pada penggunaan LCD proyektor untuk menampilkan video pembelajaran dari YouTube, yang baru dilakukan satu kali. Selain itu, pemanfaatan teknologi lainnya hanya berupa penggunaan grup WhatsApp untuk membagikan atau mengirim tugas tertentu. Kemudian hasil angket kepada 25 siswa di kelas V didapati sebanyak 76% siswa menjawab merasa bosan ketika pembelajaran di kelas. Kondisi ini disebabkan karena belum adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Sebetulnya dari sarana dan prasarana di SD Negeri Kuripan Kidul sudah tersedia untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil wawancara dan data sarana prasarana di SD Negeri Kuripan Kidul 01 disana terdapat LCD, proyektor, pengeras suara, laptop sebanyak 10 buah dan akses internet dimana semua fasilitas tersebut dalam kondisi terawat dan berfungsi

dengan baik. Namun sejauh ini sarana-sarana tersebut belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital. Misalnya penggunaan LCD proyektor yang sejauh ini masih sangat jarang digunakan, hanya ketika ada rapat guru saja. Kemudian fasilitas laptop sejauh ini digunakan hanya untuk ujian atau ANBK. Terkait kesulitan yang dialami dalam IPA terkhusus materi struktur lapisan permukaan bumi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Harapannya agar pembelajaran menjadi efektif dan dapat mencapai hasil prestasi yang baik.

Canva adalah sebuah *platform* yang memungkinkan seseorang untuk bias membuat berbagai desain grafis digital dimana didalamnya menawarkan beragam fitur menarik untuk keperluan desain seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan lainnya. Pemanfaatan media *canva* memungkinkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran sekaligus menghemat waktu dalam proses pembuatan desain serta memudahkan penyampaian materi ajar. Selain itu, media *canva* juga mempermudah proses belajar siswa karena dapat memunculkan teks, animasi dan gambar, video, grafik, serta elemen lainnya sesuai kebutuhan tampilan, sehingga mampu meningkatkan perhatian peserta didik melalui desain yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Di era teknologi canggih yang terus berkembang seperti sekarang ini, *canva* yang biasanya hanya menampilkan tampilan objek 2D, kini dengan kecanggihan teknologi seseorang dapat mengintegrasikan tampilan 3D ke dalam *canva*. Tidak

hanya itu, seseorang juga dapat memasukkan audio kedalamnya sehingga tampilan yang dihasilkan menjadi lebih hidup. Tentu ini akan sangat baik apabila digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu memberikan gambaran visualisasi materi yang lebih berkesan dan realistis. Siswa dapat lebih mudah untuk memahami lapisan-lapisan bumi tidak hanya sekadar dari teori atau gambar yang sulit untuk memberikan visualisasi secara keseluruhan.

Selaras dengan hasil angket siswa, sebanyak 92% siswa akan tertarik dan berantusias apabila menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Respon ini juga didasarkan bahwa pada sebelumnya peneliti pernah menggunakan media berbasis digital *canva* untuk melakukan pembelajaran mata pelajaran IPS materi peta di kelas tersebut. Respon yang dihasilkan pun sangat positif dimana siswa aktif untuk menjawab dan bertanya.

Penelitian terdahulu yang meneliti tentang pengembangan aplikasi *Canva* untuk proses pembelajaran berbasis tematik terpadu di kelas V SDN 12 Kampung Durian, dilakukan oleh (Hafidh & Lena, 2023) dimana pengembangan media berbasis *canva* tersebut diperoleh hasil yang valid dan memperoleh predikat sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Sementara untuk hasil uji praktikalitas memperlihatkan skor 96% yang artinya media tersebut sangat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Kemudian penelitian tentang pemanfaatan *canva* berbasis model pembelajaran *PBL* untuk materi Pendidikan Pancasila di kelas IV SD juga dilakukan oleh (Toma & Reinita, 2023). Hasil dari

pengembangan yang dilakukan memperoleh hasil validitas yang sangat baik. Di samping itu, *feedback* dari siswa dan guru memperlihatkan bahwa media ini sangat mudah digunakan serta pantas diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu tentang media audiovisual berupa animasi 3 dimensi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V di UPT SD Negeri 40 Gresik dilakukan oleh (Cahyani et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang, bagi siswa sekolah dasar. Kemudian penelitian mengenai media pembelajaran berbasis audiovisual tiga dimensi pada materi sistem peredaran darah, yang ditujukan untuk siswa kelas VIII jenjang SMP atau MTs dilakukan oleh (Surahmawan et al., 2021). Hasilnya adalah tanggapan atau respon siswa yang sangat baik terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, adanya media tersebut juga dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas pada saat proses peredaran darah sedang berjalan atau berlangsung.

Dengan kemajuan teknologi saat ini kita bisa mengintegrasikan *canva* dengan teknologi lain misalnya seperti objek 3D yang dapat memberikan ilustrasi yang lebih jelas, serta dapat diberi tambahan audio yang memberi kesan lebih hidup. Hal tersebut tentu akan membuat media pembelajaran yang dibuat menjadi semakin menarik dan inovatif. Tampilan *canva* yang mempunyai banyak fitur unik dan menarik ditambah dengan dukungan visualisasi 3D diharapkan mampu menjawab kebutuhan media pembelajaran yang selama ini masih belum maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian akan dilakukan di SD Negeri Kuripan Kidul 01 karena hasil belajar IPA pada materi struktur lapisan bumi masih rendah dan belum mencapai standar KKTP sekolah, meskipun fasilitas pendukung sudah memadai. Namun, dalam praktiknya, guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Minimnya variasi media pembelajaran dan pembelajaran yang terlalu terfokus pada guru membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan kurang maksimal.

Oleh karena itu, agar guru mampu memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana serta meningkatkan mutu pembelajaran, maka dibutuhkan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Canva Earth Class* Terintegrasi Audiovisual 3D Materi Struktur Lapisan Bumi IPAS Kelas V”. Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. IPAS dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit karena cakupan materinya yang luas.

2. Pembelajaran IPAS masih menggunakan cara dan media konvensional sehingga memberikan kesan monoton dan membuat siswa sering bosan saat pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang antusias dan pasif.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi struktur lapisan bumi dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian yang masih rendah.
5. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan guru.
6. Penggunaan media pembelajaran masih sederhana dan terbatas, serta guru masih sangat jarang menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran.
7. Fasilitas sarana prasarana yang mendukung belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan baik untuk menunjang pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas peneliti membatasi permasalahan agar ruang pembahasan dapat terarah. Maka dari itu, pokok bahasan yang akan peneliti kaji berfokus pada Pengembangan Media *Canva Earth Class* Terintegrasi Audiovisual 3D Materi Struktur Lapisan Bumi IPAS Kelas V untuk memecahkan permasalahan pada nomor 1, 4, 6, dan 7.

D. Rumusan Masalah

Dari pemaparan masalah dan identifikasi permasalahan yang dilakukan, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dibuat diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun secara praktis

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menjadi referensi bagi para peneliti lain atau pendidik dalam mengembangkan suatu media

pembelajaran yang menarik khususnya mengenai media *canva earth class* terintegrasi audiovisual 3D untuk materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V dan memberikan gambaran mengenai penelitian jenis pengembangan bagi para mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media *Canva Earth Class* terintegrasi audiovisual 3D materi struktur lapisan bumi IPAS kelas V diharapkan hal tersebut bisa memudahkan siswa untuk memahami materi Struktur Lapisan Bumi serta memungkinkan siswa untuk membuka kembali secara berulang-ulang. Selain itu untuk menumbuhkan rasa semangat belajar karena adanya inovasi media interaktif yang berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

Media ini bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan juga membantu dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Selain itu, adanya media interaktif ini akan membantu guru dalam meningkatkan kualitas mutu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

c. Bagi Sekolah

Media yang dibuat dapat menjadi tambahan referensi maupun koleksi media di sekolah. Di samping itu, penggunaan media tersebut diharapkan mampu mendukung pihak sekolah dalam upaya

meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman berharga dalam membuat sebuah media pembelajaran serta menjadi langkah awal untuk persiapan menjadi calon pendidik yang berkualitas.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berupa *Canva Earth Class*. *Canva Earth Class* adalah sebuah media digital yang didalamnya memuat materi tentang struktur lapisan bumi yang dikemas dalam tampilan visual 3D dan juga dengan dukungan karakter animasi yang menghasilkan suara atau audio. Media pembelajaran ini peneliti buat dengan desain dan tampilan semenarik mungkin agar bisa membantu siswa memahami materi struktur lapisan bumi secara lebih mudah dan nyata. Secara lebih rinci adapun spesifikasi produk yang dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media *Canva Earth Class* dikemas melalui aplikasi canva yang diintegrasikan dengan objek visual 3D yang dibuat dengan aplikasi *assemblr edu*. Selain itu terdapat karakter animasi yang memberi penjelasan materi yang dibuat melalui *animate from audio*, sehingga memberikan pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan.

2. Materi yang dimuat adalah struktur lapisan bumi mata pelajaran IPAS Kelas V SD yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi yang ada di sekolah tempat penelitian sehingga menjamin kesesuaian dengan pelajaran IPAS yang ada di kelas.
3. Media ini memungkinkan siswa memahami detail yang mungkin sulit ditangkap dengan gambar 2D. Contohnya, siswa dapat memutar, memperkecil objek atau memperbesar untuk mempelajari detail struktur bumi, siswa bisa "masuk" ke dalam model untuk melihat lapisan kerak, mantel, dan inti bumi.
4. Isi media terdiri dari, petunjuk navigasi, kompetensi capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, profil pengembng, kuis pendahuluan, materi struktur lapisan bumi, video, latihan soal, dan penutup.
5. Media ini dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, maupun menggunakan *Hp* hanya dengan mengklik link atau melakukan *scan barcode*.