

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dilihat dari *etimologi* Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “Tengah”, “Perantara”, atau “Pengantar”. Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada informasi antara sumber dan sebuah penerima. Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jaman dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Miftah Arief, 2021, 14). Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Aspar et al., 2020, 248). Dengan demikian, media memiliki peran penting dalam memastikan informasi dapat disampaikan secara efektif dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Daniyati et al., 2023, 3). Menurut Santoso S. Hamijaya, Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan sampai pada penerima (Fadilah et al., 2023, 4). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana atau perantara yang dapat diindera dan digunakan dalam proses komunikasi untuk menyalurkan ide, gagasan, atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima, dipahami, dan mendukung tercapainya tujuan proses belajar mengajar.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Daniyati et al., 2023, 284). Mengajar dapat diartikan sebagai proses membantu seseorang melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023 ,3). Sampai saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Dengan demikian media pembelajaran dapat di artikan sebagai benda atau alat yang digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan kepada penerima dalam proses pendidikan.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep ketika belajar, media pembelajaran digunakan untuk menggantikan sebagian

besar peran guru dalam memberikan informasi atau memberikan materi pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan (Fadilah et al., 2023, 8). Lebih tegasnya menurut Supriadi dalam jurnal (Miftah Arief, 2021, 17), tujuan media pembelajaran khususnya pada anak usia SD/MI adalah untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Menurut (Miftah Arief, 2021, 17) berpendapat bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.
- 2) Memudahkan guru melaksanakan pembelajaran.
- 3) Memberikan arahan tujuan yang akan dicapai.
- 4) Menyediakan evaluasi mandiri.
- 5) Memberi rangsangan kepada guru untuk kreatif.
- 6) Menyampaikan materi pembelajaran.
- 7) Membantu peserta didik yang memiliki kekhususan tertentu.

Bahwasannya penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mewujudkan proses belajar mengajar efektif, mengkonkritkan konsep yang abstrak dalam materi ajar, mengurangi pemahaman peserta didik yang bersifat verbalisme dan meningkatkan motivasi siswa pada situasi belajar dan mengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran agar guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih

banyak makna dan kesan yang terkandung dalam pembelajaran (Lestari, 2023, 23). Ada berbagai macam pendapat terkait fungsi media dalam pembelajaran menurut para ahli pendidikan. Di dalam skripsi yang berjudul Implementasi Media Gambar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Ahliyah Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang ada beberapa pendapat terkait fungsi media pembelajaran menurut ahli, yaitu: (Saridewi, 2022, 15)

1) McKnow, pada bukunya berjudul "*Audio Visual Aids To Intruction*" beliau menyebutkan empat fungsi media. Adapun keempat fungsi tersebut ialah:

- a) Mengubak titik berat pendidikan formal,
- b) Membangkitkan motivasi belajar,
- c) Memberikan kejelasan,
- d) Memeberikan stimulus belajar.

2) Rowntee mengemukakan fungsi dari media dalam pembelajaran yaitu ada enam, diantaranya adalah:

- a) Membangkitkan mtoivasi belajar,
- b) Mengulang apa yang telah dipelajari,
- c) Menyediakan stimulus belajar,
- d) Mengaktifkan respon siswa,
- e) Memberikan umpan balik dengan segera,
- f) Menggalakan latihan yang serasi.

Media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan demikian, fungsi utama media dalam pembelajaran adalah memotivasi, memperjelas, dan memfasilitasi proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Media bukan sekedar alat bantu, tetapi menjadi komponen strategis untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jika ditinjau lebih mendalam, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Haptanti et al., 2024, 973) dalam (Wahab, 2021) mengelompokan media pembelajaran menjadi empat jenis utama yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Menurut (Susanti, 2017, 5-8) berpendapat bahwa ada 3 jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Dengan adanya media visual dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Macam-macam media visual yaitu gambar, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta.

- 2) Media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan di terapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Macam-macam media audio yaitu tape recorder dan radio.
- 3) Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Macam-macam media audio visual yaitu seperti film, video, program TV, dan lain sebagainya.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik secara optimal. Berbagai macam jenis media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal melalui pengembangan media interaktif berbasis teknologi digital. Contohnya seperti canva, yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan audiovisual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, serta mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

2. Media Pembelajaran Interaktif Canva

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung (Jafnihirida et al., 2023, 3). Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat atau perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Fitria & Nugroho, 2023, 10). Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan interaktif seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen. Media interaktif dapat berbentuk beragam, termasuk perangkat lunak komputer interaktif, simulasi komputer, aplikasi seluler, permainan pembelajaran, video interaktif, dan berbagai bentuk konten digital yang melibatkan pengguna dalam pengalaman belajar yang aktif.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efisien (Afifah et al., 2022, 35).

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022, 292). Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih jelas, efisien, dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyerupai kehidupan nyata serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

b. Pengertian Canva

Canva adalah sebuah platform berbasis web atau aplikasi yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamflet, *infografis*, spanduk, presentasi, feed instagram, sampul, dan lainnya (Syahrir et al., 2023, 735). Canva menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan tampilan pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti penggunaan template, font, hyperlin, animasi, serta kemudahan mengunggah foto, video, audio, dan tautan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Enterprise, J. 2021, 4). Penggunaan media aplikasi Canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian siswa serta juga mendapat umpan balik yang menyenangkan

dalam penggunaannya. Aplikasi Canva dapat kita dapatkan melalui website, google play, dan App Store.

Canva memiliki beragam desain menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Sony, 2021, 82). Selain itu, Canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik (Tri & Adam, 2022, 110). Canva merupakan media yang dapat dikembangkan oleh berbagai pihak dan digunakan di berbagai tempat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui penyajian tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik dan dengan menggunakan aplikasi Canva guru dapat menyampaikan materi lebih cepat. Salah satu contoh produk yang sering kita jumpai saat ini yaitu Canva dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, yang terdiri dari komponen penyusunan teks, gambar, suara, dan video animasi. Alat ini memungkinkan guru mengoperasikan dan mengontrol materi pembelajaran sesuai keinginan

(Marwah & Susanti, 2023, 102). Guru dapat berkreasi sesuai kreatifitas dengan menambahkan beberapa item seperti animasi bergerak dan lainnya, pada fitur-fitur tersedia di Canva yang akan menambah nilai estetika sehingga memungkinkan adanya peningkatan minat belajar pada siswa.

c. Kelebihan Aplikasi Canva

Sejak awal diluncurkan, aplikasi Canva sangat populer dan menarik hati penggunanya, hal ini di karenakan kegunaan dan manfaat Canva memudahkan siswa dan guru dalam bidang pendidikan (Syahrir et al., 2023, 733). Canva sebagai aplikasi desain grafis yang mempersembahkan sejumlah kelebihan, berikut kelebihan-kelebihan dari aplikasi Canva menurut (Didik & Zebua, 2023, 232) adalah:

- 1) Memiliki ragam desain berupa grafis, template, dan animasi.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran oleh karena banyak fitur yang tersedia.
- 3) Praktis dan menghemat waktu dalam penggunaannya.
- 4) Materi yang telah disajikan menggunakan canva dapat dipelajari kembali secara berulang-ulang.
- 5) Resolusi gambar yang cukup baik serta bisa di cetak dengan berbagai format file
- 6) Dalam mengoperasikan canva dapat menggunakan laptop maupun telepon genggam.

Canva merupakan media pembelajaran yang efektif, praktis, dan fleksibel untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Canva menyediakan beragam desain grafis, template, dan animasi yang mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, canva dapat menghemat waktu, mudah dioperasikan melalui berbagai perangkat, serta memungkinkan materi pembelajaran dipelajari kembali secara berulang.

d. Kekurangan Aplikasi Canva

Walaupun Canva menawarkan sejumlah keunggulan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan oleh pengguna. Kekurangan aplikasi Canva menurut (Janah et al., 2023, 5) yaitu canva membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya, dalam aplikasi canva terdapat beberapa fitur yang berbayar walau ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Menurut (Agustin et al., 2024, 3546) salah satu kekurangan dari aplikasi canva adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Pengguna memerlukan akses internet yang memadai untuk dapat mengakses dan menggunakan canva secara efektif. Selain itu, didalam canva terdapat berbagai item seperti template, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya yang tersedia secara berbayar.

Namun, ada juga beberapa yang gratis. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya (Yuliana ., 2023, 251). Penggunaan Canva sangat bergantung pada kemampuan

pengguna dalam merancang desain yang menarik berdasarkan kreativitas masing-masing. Namun, tidak jarang ditemukan adanya kemiripan hasil desain antar pengguna, baik dari segi template, gambar, kombinasi warna, maupun elemen desain lainnya. Meskipun terdapat kemungkinan kesamaan desain, hal ini bukanlah suatu permasalahan karena pengguna dapat menentukan dan memodifikasi desain sesuai dengan preferensi serta kreativitas yang dimiliki.

e. Canva dalam Konteks Pembelajaran Interaktif

Canva merupakan salah satu dari berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran. Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai hal contohnya membuat presentasi menarik, poster, dan juga dapat digunakan dalam membuat konten materi pembelajaran interaktif (Marwah & Susanti, 2023, 98-99). Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Musannadah & Jannah, 2022, 74). Dalam konteks pembelajaran interaktif Canva tidak hanya berperan sebagai alat desain, tetapi juga media belajar yang mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, serta pemahaman siswa. Canva berfungsi sebagai alat bantu digital yang memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan partisipatif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai platform desain. Canva tidak menjadi fokus kajian teoritis, melainkan berfungsi sebagai sarana untuk merancang media pembelajaran yang memuat berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, ilustrasi, animasi video, serta tautan interaktif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam penelitian ini merupakan bentuk implementasi dari konsep media pembelajaran interaktif, bukan sebagai teori yang berdiri sendiri.

Oleh karena itu, landasan teoritis penelitian ini lebih menitikberatkan pada teori mengenai media pembelajaran interaktif dan hasil belajar, sedangkan Canva diposisikan sebagai alat bantu dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran interaktif. Fokus penelitian bukan pada efektivitas aplikasi Canva sebagai sebuah platform, melainkan pada efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

3. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan

sosial yang berhubungan dengan lingkungan (Susilowati, 2023, 189). IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovvia & Julianto, 2023, 85). Sebagai contoh, manusia merupakan makhluk hidup yang tidak dapat hidup secara mandiri karena selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, IPAS dapat dipahami sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran.

Alasan perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistic terkait lingkungan alam dan social, 3) penguatan profil pelajar pancasila (Endang Puji Astuti, 2022, 673). IPAS merupakan mata pelajaran yang ditunjukan untuk mengembangkan literasi sains siswa. Hal ini menjadi dasar bagi siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks dalam jenjang berikutnya. IPAS membantu siswa membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya (Agist , 2023, 38). Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk memahami cara kerja alam semesta. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kontekstual pada siswa melalui keterkaitan antara konsep alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Karakteristik pembelajaran mencakup pengembangan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan objektivitas (Esa et al., 2025, 3810). Tujuannya adalah membangun pemahaman peserta didik tentang diri mereka, lingkungan alam, serta kehidupan sosial secara utuh dan kontekstual. Adapun karakteristik pembelajaran IPAS di SD menurut Samatowa (2020) dalam jurnal (Susilo, 2020, 3810) adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat integratif antara konsep IPA dan IPS,
- 2) Berbasis pada pengalaman langsung,
- 3) Menekankan pada proses penemuan,
- 4) Mengembangkan keterampilan proses sains dan sosial,
- 5) Melibatkan fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS di SD adalah pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS secara utuh dan kontekstual. Pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik melalui proses penemuan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif membangun pemahamannya sendiri. Melalui keterlibatan pada fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran IPAS

mampu mengembangkan keterampilan proses sains sekaligus keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, karakteristik pembelajaran IPAS menekankan pada keaktifan siswa, kebermaknaan pengalaman belajar, serta pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang.

4. Materi Fotosintesis Kelas IV SD

a. Ruang Lingkup Materi

Fotosintesis merupakan suatu proses fenomena alami ketika tumbuhan membuat makannya sendiri menggunakan bahan-bahan organik untuk bertahan hidup (Miski, 2024, 1). Proses fotosintesis berlangsung melalui dua tahap utama, yaitu reaksi terang yang terjadi pada tilakoid dan reaksi gelap atau siklus Calvin yang berlangsung di stroma, dengan cahaya matahari sebagai faktor utama terjadinya proses tersebut (Zannah et al., 2023). Fotosintesis merupakan proses penting bagi tumbuhan dalam menghasilkan makanan secara mandiri melalui tahapan reaksi terang dan reaksi gelap yang saling berkaitan, dengan cahaya matahari sebagai faktor utama yang mendukung keberlangsungan hidup tumbuhan,

Fotosintesis adalah proses vital pada tumbuhan yang berfungsi mengonversi energi cahaya matahari menjadi energi kimia, kemudian menyimpannya dalam bentuk senyawa organik. Senyawa organik ini kemudian digunakan oleh tumbuhan sebagai sumber energi untuk pertumbuhan dan perkembangan (Zahara & Fuadiyah, 2021, 1-

2).Tanaman memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan intensitas cahaya yang terjadi. Tujuan dari adaptasi tanaman pada lingkungan adalah untuk meningkatkan efisiensi fotosintesis, sehingga tanaman dapat hidup dan mempertahankan produktivitas yang tinggi. Tumbuhan menggunakan energi cahaya matahari untuk memproduksi makanannya sendiri agar tetap bertahan hidup. Proses ini dinamakan fotosintesis. Fotosintesis adalah proses pembuatan makanan oleh tumbuhan dengan bantuan cahaya matahari. Untuk berfotosintesis tumbuhan membutuhkan cahaya matahari, air, karbondioksida, dan klorofil.

Dalam fotosintesis tumbuhan berklorofil dibutuhkan peran yang sangat penting yaitu dari peran cahaya matahari. Namun, tanaman tidak semuanya menyerap energi cahaya matahari. Hanya cahaya tampak yang memiliki dampak pada tanaman dalam proses fotosintesis, yang dikenal sebagai *Photosynthetic Activity Radiation* (PAR) dengan rentang panjang gelombang 400 nm hingga 700 nm (Pramadana et al., 2021, 15). Tanaman yang kekurangan cahaya matahari selama masa pertumbuhan, cenderung akan tumbuh panjang, ramping, dan pucat. Selain mempengaruhi pertumbuhan, cahaya juga diperlukan dalam berlangsungnya proses fotosintesis. Tanaman yang tidak terkena cahaya matahari maka tidak dapat menghasilkan klorofil, sehingga daunnya akan pucat. Namun, jika kuantitas cahaya terlalu tinggi, klorofil dapat mengalami kerusakan.

b. Tujuan Pembelajaran

Dalam konteks mata pelajaran IPAS, tujuan utamanya adalah membantu siswa memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial secara integratif (Permatasari et al., 2025, 1017). Tujuan pembelajaran IPAS pada materi fotosintesis adalah untuk mengenalkan konsep dasar ilmu pengetahuan khususnya tumbuhan sebagai produsen pertama dalam rantai makanan, mengajarkan pentingnya peran tumbuhan dalam menyediakan oksigen dan penyerapan karbon dioksida (Rahmadani et al., 2025, 388). Dengan memahami Konsep dasar fotosintesis diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian fotosintesis, bahan yang diperlukan (air, karbon dioksida, cahaya matahari, klorofil), serta hasil fotosintesis (glukosa dan oksigen). Pemahaman tersebut menjadi landasan bagi siswa untuk mampu mengaitkan konsep ilmiah dengan fenomena alam di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendukung terbentuknya sikap peduli terhadap lingkungan sejak dini.

5. Hasil belajar siswa

Menurut (Yulianto et al., 2024, 71) “Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut”. Begitu pula dengan pendapat (Jannah et al., 2024, 3) bahwasanya “Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu pencapaian yang didapat setelah melakukan usaha-usaha memahami dan

merasakan hal baru. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan bentuk pencapaian akademik yang diperoleh melalui proses pembelajaran, baik yang terlihat dari kemampuan mengerjakan ujian dan tugas, keaktifan dalam kegiatan belajar, maupun dari usaha memahami serta mengalami pengetahuan baru.

Menurut (Tumulo, 2022, 438-439), hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam domain kognitif yang paling dasar karena dari hasil belajar peserta didik dapat memperlihatkan bahwasanya mereka sudah melaksanakan aktivitas yang meliputi pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga menunjukkan keterpaduan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif yang berkembang sebagai hasil dari partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran sekaligus tolak ukur efektivitas strategi, metode, dan media yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

6. Minat belajar siswa

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adakah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap

belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Sirait, 2016, 38) . Minat belajar juga dapat di definisikan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan itu termasuk dalam hal belajar (Nursyam, 2019, 3). Dengan demikian, minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan psikologis yang ditandai oleh rasa suka dan ketertarikan terhadap belajar sehingga dapat mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Minat belajar pada penelitian ini diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian, merasa senang, tertarik, termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui rasa suka terhadap kegiatan belajar, tetapi juga tercermin dari perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat ukur minat belajar siswa.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Elvina Khoirunnisa, Khusnul Fajriyah, Diana Endah Handayani Universitas PGRI Semarang, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 10 Nomer 01, Juni 2025 yang berjudul Keefektifan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Bringinsari Kabupaten Kendal (Khoirunnisa et al., 2025) memiliki persamaan dengan penelitian ini yang terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS di SD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan perbedaan

penelitian ini terletak pada variabel penelitian (minat atau hasil belajar) dengan desain penelitian yang berbeda.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arinda Puspita Sari dan Imam Rofiki, Universitas Negeri Malang yang berjudul Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 1 (Sari & Rofiki, 2024) memiliki persamaan dengan penelitian ini yang terletak pada pemanfaatan Canva sebagai media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus variabel, konteks penelitian, dan desain penelitian pengembangan dengan uji N-gain.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Farwah Al-Ifrah, Tri Sukitman, dan Iwan Kuswandi STKIP PGRI Sumenep Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 10 Nomer 01, Maret 2025 yang berjudul pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam di SDN Pabian IV (Farwah et al., 2025) memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitiannya adalah sama-sama meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS guna mengatasi rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang masih konvensional. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada desain penelitian dan cakupan materi, dimana penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar materi kenampakan alam di kelas V SDN Pabian IV.

4. Hasil penelitian dari Sulistiyowati, Nur Fajrie, dan Sri Surachmi Universitas Muria Kudus, Jurnal on Education Volume 01, No.02 yang berjudul Efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati (Sulistiyowati et al., 2023) memiliki persamaan dengan penelitian ini yang terletak pada penggunaan sebagai rujukan ilmiah yang memuat hasil penelitian terdahulu terkait efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada kedalaman dan tujuan penyajian isi, dimana artikel ini menyajikan hasil penelitian secara ringkas, sistematis, dan fokus pada temuan akhir yang telah teruji secara empiris.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisa Rahmatillah, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, dan Shofia Hattarina Universitas Panca Marga, Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 13 Nomor 2 tahun 2025 yang berjudul Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri Pohsangit Kidul 1 (Rahmatilla & Ribut Prastiwi Sriwijayanti, 2025) memiliki persamaan yang terletak pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD guna mengatasi masalah rendahnya minat belajar akibat metode konvensional. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada metode dan subjek

penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan penerapan media di kelas V SD Negeri Gondoriyo.

6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kaharudin, Muslimin, dan Suharti dalam Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED Vol 10 (1) Desember 2025, STKIP Harapan Bima yang berjudul Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Kaharudin et al., 2025) memiliki persamaan yang terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam pembelajaran di SD dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya keterlibatan serta pemahaman siswa melalui media digital. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada pelaksanaan dengan fokus pada variabel dan materi serta analisis yang lebih terbatas.
7. Hasil penelitian dari Mudiani Setiawati, Cecep Anwar Hadi Firdos Santoso, dan Juhana dalam Klasikal: *Jurnal of Education, Language Teaching and Science* Volume 6 yang berjudul *The effect of using canva media on students' learning interest and learning outcomes in the indonesian language subject of grade V SDN Sukasari 5 Kota Tangerang* (Setiawati et al., 2024) memiliki persamaan pada penelitian ini yang terletak pada efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar siswa menggunakan metode kuantitatif quasi-eksperimental dengan teknis analisis MANOVA serta penggunaan kuesioner dan tes sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur variabel yang serupa. Dan perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan materi penelitian, penelitian ini

difokuskan terhadap mata pelajaran bahasa indonesia yang penggunaan canva secara umum sebagai media presentasi multimedia.

8. Hasil penelitian dari Putu Lia Yunita, I Wayan Lasmawan, I Wayan Kertih, *Ganesha University of Education, Formosa Journal of Sustainable Research (FJSR)* yang berjudul *Development of canva application-based digital learning media to improve social studies interenst and learning outcomes* at SMPN 2 Banjar (Yunita et al., 2025) memiliki persamaan dengan penelitian ini yang terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan penelitian kuantitatif dan mengukur efektivitas media digital dalam mempermudah pamahaman konsep materi pelajaran. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan metode pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang berfokus pada siswa SMP pada mata pelajaran IPS.
9. Hasil penelitian dari Wan Nurul Atikah Nasution dan Rafika Muspita Sari Universitas Asahan Jurnal Darma Agung Volume: 32, Nomor: 2, (2024) yang berjudul Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall terhadap minat dan hasil belajar bahasa indonesia (W. N. A. Nasution & Sari, 2024) memiliki persamaan dengan penelitian ini yang terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva sebagai variabel bebas untuk meningkatkan dua variabel terikat, yaitu minat belajar dan hasil belajar. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan materi

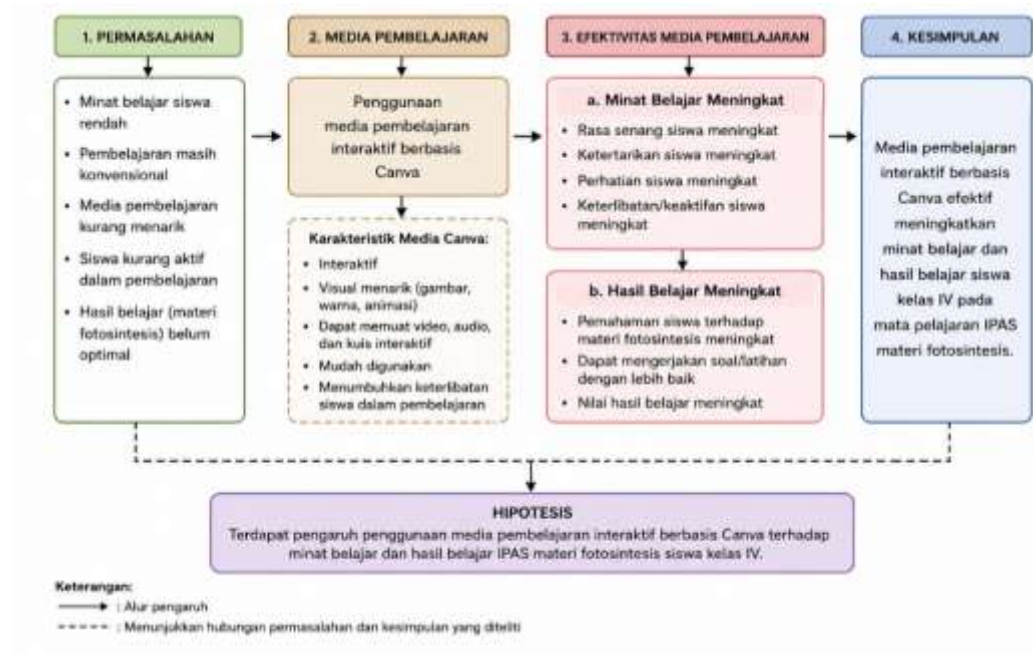
penelitian, penelitian ini berfokus pada siswa SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tambahan penggunaan media *wordwall*.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi fotosintesis. Rendahnya minat belajar ditunjukkan oleh kurangnya perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar yang belum optimal terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dipadukan dengan gambar, animasi, video, dan kuis interaktif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui munculnya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Meningkatkannya minat belajar akan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi fotosintesis, aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, serta lebih mudah mengingat konsep yang dipelajari.

Selain meningkatkan minat belajar, media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami dapat membantu siswa memahami konsep fotosintesis secara lebih baik, sehingga berdampak pada peningkatan nilai hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, dan hubungan antarvariabel yang telah diuraikan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut (Yam & Taufik, 2021) Hipotesis merupakan sebuah pernyataan pengganti yang menggunakan norma-norma terhadap suatu fenomena atau sebuah penelitian yang akan diuji dengan menggunakan metode atau statistika yang benar. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah

dijabarkan diatas maka dapat dirumuskan untuk hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis 1 untuk Hasil Belajar Siswa

(H₀₁): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

(H_{a1}): Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

2. Hipotesis 2 untuk Minat Belajar Siswa

(H₀₂): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

(H_{a2}): Terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

3. Hipotesis 3 untuk Hasil dan Minat Belajar Siswa

(H₀₃): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil dan minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

(H_{a3}): Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil dan minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis Canva pada materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar.

