

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang bermakna perantara atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa alat grafis, visual, audio, maupun teknologi digital yang berfungsi untuk merepresentasikan informasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan itu, *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara efektif. Media juga berperan sebagai mediator yang menjembatani interaksi antara peserta didik dengan materi ajar, sehingga proses penyampaian informasi dapat berlangsung secara lebih terstruktur, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat bantu strategis yang berfungsi mengantarkan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rusman, 2021: 35).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses pembelajaran sehingga mampu membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih

efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik. Selanjutnya, (Sutrisno et al., 2023:1) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran karena mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui penyampaian informasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas dan bermakna, sehingga peserta didik dapat memahami isi pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi pembelajaran dilakukan secara terencana dan sistematis, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif (Arsyad, 2020: 13). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat bantu strategis yang berfungsi mengantarkan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rusman, 2021: 35).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mengintegrasikan dan menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa secara lebih jelas dan terstruktur, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta efektivitas belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Emiyati et al., 2022: 52). Hal ini selaras dengan penegasan Artawan et al. (2024: 15) yang menyatakan bahwa integrasi media pembelajaran modern terbukti ampuh memperkuat pemahaman konsep, membangkitkan motivasi interaktif, serta menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang jauh lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat di simpulkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam mendukung keberhasilan pencapaian pembelajaran secara optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi antara pengajar dan siswa, sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien. Secara khusus terdapat beberapa manfaat media yang lebih terperinci. Direktorat pendidikan tinggi kementerian pendidikan nasional mengidentifikasi delapan kegunaan media dalam pelaksanaan proses belajar yaitu, sebagai berikut (A. P. Wulandari et al., 2023: 67):

- 1) Penyajian materi pembelajaran bisa dibuat seragam
- 2) Proses belajar menjadi lebih terstruktur dan menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih melibatkan partisipasi
- 4) Meningkatkan efesiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan mutu hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan kegiatan belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat memupuk sikap positif siswa terhadap materi serta aktivitas belajar
- 8) Mengubah peran guru menjadi konstruktif dan produktif

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi dengan jelas dan terstruktur. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih kondusif karena media dapat membantu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, serta memfasilitasi terjadinya umpan balik yang memperkuat pemahaman konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal karena media yang dipilih dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik sehingga pesan pembelajaran tersampaikan dengan lebih akurat dan bermakna (Nurhidayati et al., 2023: 73). Integrasi media pembelajaran modern terbukti efektif meningkatkan efisiensi, merangsang daya pikir abstrak menjadi konkrit, serta mentransformasi ruang belajar menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan terfokus pada pemenuhan kebutuhan belajar siswa secara mendalam (Karomah et al., 2024: 216).

Berdasarkan sejumlah pandangan dari para ahli yang telah dijelaskan peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu ganti bagi guru dalam menjalankan aktivitas mengajar di kelas. Dengan media pembelajaran yang disiapkan dengan baik, peserta didik akan merasa tertarik terhadap media tersebut serta materi yang disajikan, yang tentunya akan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran antara lain meliputi, media yang berupa gambar, media suara, media yang menggabungkan gambar dan suara, multimedia, dan lain-lain. (Mahmudah dan Pustikaningsih, 2019: 28). Di sisi lain, ada pandangan yang membagi jenis-jenis media ini ke dalam tiga kategori utama, yaitu 1) Media Visual, 2) Media Audio, dan 3) Media Audiovisual. Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga jenis media pembelajaran tersebut (Tri et al., 2020: 41):

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat secara langsung dengan indra penglihatan yaitu mata. Macam-macam dari media visual ini diantaranya ada berupa gambar, foto, lukisan, globe, diagram.
- 2) Media Audio adalah bentuk media yang dapat diterima oleh indera pendengaran kita, yaitu telinga. Dalam jenis media ini, kita hanya bergantung pada suara untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan siswa dalam mempelajari topik pendidikan. Beberapa contohnya adalah radio, perangkat perekam, audio komputer, serta laboratorium bahasa.
- 3) Media audiovisual merupakan jenis media yang dapat dilihat oleh mata dan juga bisa didengar oleh telinga. Contoh dari media audiovisual meliputi siaran televisi dan vcd.
- 4) Media Pembelajaran Interaktif adalah tipe media yang memungkinkan siswa untuk aktif berperan dalam proses belajar. Media ini memberi kesempatan bagi siswa untuk ikut serta, berinteraksi, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar, sehingga meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka. Interaksi ini dapat terjadi antara siswa dengan media, antara guru dengan siswa, serta antara sesama siswa. Contoh dari media interaktif mencakup pembuatan video

pembelajaran yang berbasis teknologi aplikasi. Dengan demikian, guru akan lebih terbantu dalam menentukan dan memilih media pembelajaran yang sesuai pada tahap perencanaan pembelajaran, sehingga media yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media tersebut juga disesuaikan dengan tema materi yang akan disampaikan di kelas serta mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal. Berdasarkan jenis-jenis media yang diuraikan di atas maka peneliti membatasi pada media Canva.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran pada umumnya terbagi menjadi enam, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Isnaeni & Hildayah, 2020: 19):

- 1) Menyampaikan informasi agar mudah dimengerti
- 2) Mengatasi batasan dalam ruang, waktu, dan sumber daya.
- 3) Mendorong semangat belajar serta memfasilitasi interaksi langsung dengan siswa.
- 4) Membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam memahami materi.
- 5) Meningkatkan efektivitas situasi pembelajaran.
- 6) Mempercepat proses belajar mengajar serta mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut (Junaidi, 2019: 26) bahwa terdapat beberapa fungsi dari media pembelajarannya diantaranya:

- 1) Fungsi Atensi berperan dalam menarik serta mengarahkan fokus siswa agar dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan.

- 2) Fungsi Afektif dapat dilihat melalui tingkat kepuasan siswa saat belajar atau membaca teks yang dilengkapi gambar.
- 3) Fungsi Kognitif bertujuan untuk memahami serta mengingat informasi atau pesan yang ada dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris bertujuan untuk membantu siswa yang lambat dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan baik secara teks maupun verbal.

Berdasarkan sejumlah pendapat dari para ahli yang telah di sebutkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien untuk siswa.

e. Landasan Teori Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan pengintegrasian secara sinergis antara berbagai elemen media, seperti teks, gambar, suara, dan animasi yang dirancang secara terstruktur untuk menyampaikan pesan instruksional secara lebih variatif dan interaktif (Mayer, 2019: 12).

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran didasari oleh Dual Coding Theory (Teori Pengodean Ganda) yang dikembangkan oleh Allan Paivio, yang menyatakan bahwa sistem kognitif manusia memproses informasi melalui dua saluran independen namun saling melengkapi, yaitu saluran visual (non-verbal) dan saluran verbal/auditori (Paivio, 2014: 45). Ketika materi pelajaran disajikan melalui penggabungan antara tampilan visual menarik pada media Canva dengan penjelasan teks atau audio yang relevan, kedua saluran informasi tersebut akan aktif secara bersamaan, sehingga memperkuat retensi serta pembentukan memori jangka panjang siswa. Berdasarkan keterkaitan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan

multimedia pembelajaran tidak sekadar menghadirkan estetika visual, melainkan merupakan mekanisme kognitif yang memanfaatkan kerja dua saluran otak secara optimal untuk mempermudah siswa menyerap, mengolah, dan mengingat informasi secara lebih bertahan lama.

Melengkapi kerangka pengodean ganda tersebut, Richard E.

Mayer memformulasikan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), yang menjelaskan bagaimana siswa membangun pemahaman mental yang utuh dari kata-kata dan gambar serta menekankan pentingnya mengelola beban kognitif (*cognitive load*) agar tidak terjadi information overload dalam kapasitas memori kerja (*working memory*) yang terbatas (Mayer, 2021: 38). Untuk memastikan pemrosesan informasi berjalan efisien saat merancang media pembelajaran berbasis Canva, penerapan prinsip-prinsip multimedia Mayer menjadi acuan krusial. Prinsip-prinsip tersebut meliputi Prinsip Multimoda (menyajikan materi melalui gambar dan narasi alih-alih teks semata), Prinsip Keterdekatan Spasial dan Waktu (menempatkan kata dan gambar yang bersesuaian secara berdampingan dan bersamaan), Prinsip Koherensi (menghilangkan kata, gambar, atau suara yang tidak relevan), serta Prinsip Redundansi (mencegah tumpang tindih penyampaian informasi yang berlebihan) (Mayer, 2021: 105). Berdasarkan sintesis teori kognitif tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas desain media interaktif Canva sangat ditentukan oleh kepatuhan terhadap prinsip-prinsip CTML, di mana pengaturan tata letak visual, penyederhanaan elemen, dan pengintegrasian modalitas yang tepat terbukti mampu meminimalkan beban kognitif yang tidak perlu, sehingga siswa dapat fokus memahami konsep secara mendalam dan bermakna.

2. Hakikat Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi, yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menghasilkan berbagai tampilan visual yang menarik secara mudah dan praktis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022: 12). Aplikasi ini menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan Canva tidak hanya mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan dan kreativitas. Hal tersebut disebabkan oleh hasil desain yang dihasilkan melalui Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta memotivasi mereka melalui penyajian materi dan bahan ajar yang disajikan secara visual dan menarik (Nuraeni et al., 2023: 59).

Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti grafik media sosial, dokumen, poster, dan presentasi. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain yang siap digunakan serta menawarkan layanan dalam bentuk versi gratis dan berbayar (Irwanita et al., 2023: 45). Canva bukan sekadar alat desain grafis, platform ini juga mendukung pembuatan media interaktif yang menggabungkan multimedia menjadikannya sarana pembelajaran yang sangat efektif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahmawati et al. (2024: 88) yang menyatakan bahwa fleksibilitas dan fitur multimedia interaktif pada Canva mampu meningkatkan daya tarik visual materi ajar, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis digital.

Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva dapat dipahami sebagai platform desain digital yang menggabungkan elemen grafis, animasi, dan

interaktivitas untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan efektif. Platform ini mendukung pembelajaran aktif dan personalized karena siswa dapat berinteraksi dengan konten secara langsung, mengakses materi di mana saja, dan mengeksplorasi konsep sesuai kecepatan belajar mereka. Kombinasi kreativitas desain dan fitur interaktif membuat Canva sangat relevan sebagai alat media pembelajaran dalam pembelajaran IPA modern.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media Canva

Canva umumnya dapat diakses melalui komputer atau ponsel. Untuk membuka platform ini, bisa menggunakan browser di halaman pencarian seperti *Google Chrome* atau mengunduh aplikasinya secara langsung. Menggunakan Canva lewat browser hanya perlu mengunjungi alamatnya, dengan bantuan koneksi internet, pengguna dapat mengaksesnya tanpa harus menginstal aplikasi. Proses instalasi aplikasi Canva juga sangat sederhana, cukup pergi ke situs resmi Canva di Canva.com lewat laptop atau smartphone. Saat ingin mulai mengedit, sudah tersedia berbagai template. Untuk menciptakan karya yang menarik, video, musik, gambar, dan animasi dapat digunakan pada template yang sudah ada (Zebua, 2023: 22).

Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva yaitu sebagai berikut (Farida Hayati, 2020: 40):

- 1) Membuka laman Canva.com daftar menggunakan akun google atau bisa juga menggunakan akun belajar.
- 2) Memiliki desain presentasi.
- 3) Memiliki template sesuai dengan tema materi pembelajaran.
- 4) Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Download file dalam bentuk MP4 video.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Canva memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis model dan desain yang sesuai dengan imajinasi dan keinginan. Contohnya adalah membuat model dan desain video pembelajaran yang menarik dan inovatif.

c. Fungsi Media Pembelajaran Canva

Canva adalah sebuah aplikasi desain berbasis internet yang menyediakan berbagai alat pengeditan untuk menciptakan beragam tipe desain grafis (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022: 31). Canva menawarkan banyak pilihan template dan juga memungkinkan penggunanya untuk berkreasi sendiri dengan menggambar atau desain yang sudah ada di Canva (Rahmasari & Yogananti, 2021: 27).

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran secara visual membantu proses belajar mengajar di sekolah berlangsung dengan baik dan lancar (Sari & Yatri, 2023: 62). Aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran digital, dianggap efektif dan bermanfaat karena dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas baik bagi guru maupun siswa. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca, setelah mereka dipersiapkan dengan media pembelajaran berupa video menarik dan interaktif yang dibuat menggunakan Canva sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Mahfud et al. (2024: 105) yang menunjukkan bahwa integrasi media berbasis Canva tidak hanya mempermudah penyampaian materi secara visual dan kontekstual, tetapi juga terbukti signifikan dalam meningkatkan literasi digital, daya ingat, serta pemahaman materi pembelajaran siswa secara mendalam

Media pembelajaran berbasis Canva berfungsi untuk membantu peserta didik dalam menjalani proses belajar secara lebih mudah dan efektif. Suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menimbulkan rasa senang dan nyaman dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kondisi belajar yang positif tersebut turut mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal.

d. Manfaat Canva Dalam Pembelajaran

Terdapat sejumlah keuntungan menggunakan canva dalam proses belajar, menurut (Alfian et al., 2022: 71) antara lain yakin untuk mendorong imajinasi guru dan membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Sementara itu, bagi siswa, penggunaan canva diharapkan dapat memperbanyak keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan pencapaian akademik mereka. Canva sebagai alat desain gratis online juga memiliki keunggulan dalam konteks pembelajaran

(Tanjung & Nababan, 2021:83-84) antara lain:

- 1) Dapat membuat konten pembelajaran jadi lebih menarik. Canva memberi kesempatan kepada pengajar, siswa, dan pembuatan konten untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, seperti video presentasi, serta meningkatkan kualitas visual gambar.
- 2) Kerja sama canva memfasilitasi penggunaan untuk berkolaborasi dalam proyek desain, sehingga pelajar dan siswa dapat bekerja sama dalam mengembangkan konten pembelajaran.
- 3) Imajinasi canva memberikan kesempatan kepada pengajar dan siswa untuk menunjukkan imajinasi mereka dalam mengasah keterampilan

desain gratis sambil belajar.

- 4) Kustomisasi pengguna dapat mengubah warna, jenis huruf, gambar, dan elemen desain lainnya sesuai dengan kebutuhan. Dengan begitu, konten pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Manfaat lainnya dari Canva dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa adalah bahwa Canva menawarkan tempat belajar untuk setiap pengajar dalam memberikan pelajaran dengan memanfaatkan media belajar. Dalam kelas, guru kadang-kadang menggunakan PowerPoint untuk menyampaikan materi, dan aplikasi Canva menyediakan template PowerPoint yang menarik. Karena itu, aplikasi Canva dalam pendidikan ini sangat berguna bagi pengajar dalam menyusun bahan ajar (Pasca et al., 2023: 84). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran Canva adalah untuk mendukung guru dalam membuat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih menarik dan interaktif secara visual, meningkatkan kreativitas guru, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Tanjung & Nababan, 2021: 82; Farhanah et al., 2023: 110).

e. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Kemajuan teknologi yang terus berlanjut membuat canva menjadi salah satu aplikasi desain yang mudah digunakan dalam aktivitas pembelajaran di zaman sekarang karena memiliki berbagai manfaat yang mendukung pendidikan (Tania & Hemil, 2023: 49).

Kelebihan aplikasi canva diantaranya yaitu (Admelia et al., 2022: 53):

- 1) Canva menawarkan variasi dalam desain grafis, template, animasi, dan nomor halaman yang menarik.

- 2) Aplikasi canva dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dalam membantu media pembelajaran karena memiliki banyak fitur yang menarik.
- 3) Aplikasi canva menyediakan resolusi yang baik untuk gambar, video, dan template yang digunakan untuk membuat presentasi dapat dicetak dalam ukuran sesuai dengan presentasi secara otomatis.
- 4) Untuk menggunakan fitur dan mendesain di aplikasi canva, tidak perlu hanya menggunakan laptop, tetapi juga bisa dilakukan melalui perangkat mobile.

Kekurangan aplikasi canva menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023: 58) antara lain: Selain memiliki berbagai kelebihan, aplikasi Canva juga memiliki beberapa keterbatasan dalam proses pembelajaran (Pelangi, 2020: 85), antara lain:

- 1) Ketergantungan akses internet, aplikasi *Canva* memerlukan jaringan atau koneksi internet yang stabil dan memadai agar dapat diakses dan digunakan secara lancar.
- 2) Elemen berbayar, tidak semua fitur dapat diakses secara bebas, karena terdapat beberapa template, stiker, font, dan elemen visual lainnya yang bersifat premium atau berbayar.
- 3) Risiko kemiripan desain, penggunaan template yang sama secara luas berpotensi menghasilkan tampilan media yang mirip dengan karya orang lain, sehingga menuntut kreativitas pengguna untuk melakukan kustomisasi agar terlihat unik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan canva merupakan aplikasi desain yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran karena kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur visual, serta fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat. Beragam template, animasi, dan kualitas tampilan yang baik memungkinkan guru menyajikan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun demikian,

pemanfaatan canva juga memiliki keterbatasan, terutama ketergantungan pada koneksi internet, adanya fitur berbayar, serta risiko kemiripan desain dengan pengguna lain. Oleh sebab itu, penggunaan canva dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi sarana prasarana dan kreativitas guru agar kelebihan dan dimiliki dapat dimanfaatkan secara optimal, sementara kekurangannya dapat diminimalkan.

3. Pemahaman Konsep Siswa

a. Definisi Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA adalah kemampuan untuk memahami makna ilmiah suatu konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal nama atau definisi, tetapi mampu menginterpretasikan, mengklasifikasikan, memberi contoh, dan menerapkannya dalam situasi nyata. Pemahaman ini ditunjukkan melalui beberapa indikator seperti menyatakan ulang konsep, mengklasifikasi objek berdasarkan sifatnya, memberikan contoh dan non-contoh, menggunakan prosedur tertentu, dan menerapkan konsep dalam menyelesaikan masalah (Lestari et al., 2024: 15). Pemahaman konsep sebagai konstruksi mental yang dipengaruhi oleh motivasi belajar, keterampilan proses sains, dan kemampuan multirepresentasi siswa dimana siswa dengan motivasi tinggi, keterampilan proses baik, dan kemampuan menginterpretasi berbagai representasi (grafik, diagram, teks) menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Fatimah, 2023: 34)

Pemahaman konsep dengan teori *conceptual change*, yaitu bahwa pemahaman yang benar dapat terbentuk melalui pembelajaran yang menimbulkan konflik kognitif. Mereka menyatakan bahwa siswa yang dihadapkan pada informasi baru yang bertentangan dengan pemahaman awalnya lebih cenderung merekonstruksi konsep

ilmiah secara tepat (Sadia & Suastra, 2022: 41). Pemahaman konsep IPA tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti konsep diri dan kemandirian belajar, tetapi juga oleh bagaimana siswa membangun pemahaman tersebut secara mandiri melalui refleksi dan interaksi dengan materi pembelajaran (Susilawati, 2022: 29).

Dengan demikian, pemahaman konsep siswa dalam konteks IPA dapat diartikan sebagai kemampuan kognitif untuk menginternalisasi, merefleksikan, dan menerapkan konsep ilmiah dalam berbagai representasi dan konteks, serta kemampuan merekonstruksi pemahaman mereka ketika menghadapi informasi baru. Pemahaman konsep yang kuat merupakan fondasi penting dalam pembelajaran IPA, karena memungkinkan siswa membangun pengetahuan yang bermakna, menghindari miskonsepsi, dan menerapkan konsep secara fleksibel dalam kehidupan nyata.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Siswa

Pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan kognitif, motivasi belajar, pengalaman sebelumnya, dan kemampuan berpikir kritis. Siswa dengan kemampuan kognitif yang baik, keterampilan proses sains yang tinggi, serta kemampuan multirepresentasi cenderung

memahami konsep IPA lebih mendalam karena mampu menginterpretasikan informasi dari berbagai representasi seperti diagram, grafik, dan teks. Selain itu, motivasi belajar menjadi faktor penting, siswa yang termotivasi memiliki keinginan lebih kuat untuk memahami konsep, mengeksplorasi materi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Lestari et al., 2024: 15).

Faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, media yang digunakan, interaksi guru-siswa, dan lingkungan belajar. Penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran yang mendorong active learning dapat meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan (Putra et al., 2022: 67). Daryanto (2020) menambahkan bahwa interaksi guru-siswa yang efektif dan lingkungan belajar yang kondusif juga mendukung pemahaman konsep, karena siswa merasa aman untuk bertanya, bereksperimen, dan merefleksikan pemahaman mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh keterpaduan faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan kognitif, motivasi belajar, pengalaman awal, serta kemampuan berpikir dan mempresentasikan konsep, yang menentukan kesiapan siswa dalam menerima dan mengelola informasi.

Sementara itu faktor eksternal berupa metode pembelajaran, penggunaan media interaktif, kualitas interaksi guru dan siswa, serta lingkungan belajar yang kondusif berperan dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman konsep menuntut pengelolaan strategi pembelajaran dan media yang tepat agar potensi internal siswa dapat berkembang secara maksimal.

c. Hubungan Media Interaktif dengan Pemahaman Konsep Siswa

Media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena sifatnya yang mendorong keterlibatan aktif, multisensori, dan umpan balik langsung. Menurut Media interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui simulasi, animasi, kuis, dan navigasi bebas. Interaksi ini membantu siswa

memvisualisasikan konsep yang abstrak, seperti perubahan wujud benda, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat (Munir, 2020: 46). Dengan demikian, media interaktif memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan konstruktif, sesuai dengan prinsip pembelajaran IPA modern. Media interaktif memberikan multi representasi konsep, yaitu menyajikan materi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, grafik, dan animasi (Daryanto, 2020: 20). Hal ini membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam karena mereka dapat mengkaji materi dari berbagai sudut pandang. Sebagai contoh, penyajian animasi tentang bentuk-bentuk energi dan perubahannya, seperti energi panas menjadi energi gerak atau energi listrik menjadi energi cahaya, memungkinkan peserta didik mengamati proses perubahan energi secara visual dan kontekstual. Visualisasi tersebut menjadikan konsep energi yang bersifat abstrak lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik, yang secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep pada materi energi dan perubahannya.

Secara menyeluruh, hubungan antara media interaktif dan pemahaman konsep siswa bersifat sinergis. Media interaktif tidak hanya sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi pengetahuan, memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Dalam konteks materi perubahan wujud benda, penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak, sekaligus meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar.

4. Materi Energi dan Perubahannya

a. Pengertian Energi

Energi merupakan konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk melakukan kerja, menghasilkan usaha, menimbulkan gerak, serta mengakibatkan terjadinya perubahan kondisi fisik pada suatu benda atau lingkungan sekitarnya (Giancoli, 2021: 98; Serway & Jewett, 2020: 106). Istilah energi itu sendiri diserap dari

Bahasa Yunani, yaitu *ergon*, yang memiliki arti kerja (Giancoli, 2021: 98). Dalam kehidupan sehari-hari, keberadaan energi tidak dapat dijumpai atau diamati wujud fisiknya secara langsung, melainkan hanya dapat diidentifikasi dan diukur melalui dampak interaksi serta efek yang ditimbulkannya, seperti perubahan suhu, perpindahan kalor, munculnya bentukan cahaya, pelepasan bunyi, maupun gerak mekanis suatu objek (Giancoli, 2021: 98; Serway & Jewett, 2020: 106). Energi bertindak sebagai faktor utama yang memungkinkan berlangsungnya seluruh fenomena dinamika alamiah dan beragam bentuk aktivitas manusia, baik yang terjadi secara spontan maupun yang dipicu oleh pemanfaatan teknologi modern (Serway & Jewett, 2020: 106).

Dalam kerangka kurikulum pendidikan nasional yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek, 2022/2024), pembelajaran energi difokuskan pada penguasaan konsep konseptual bahwa energi tidak dapat diciptakan maupun dimusnahkan, melainkan hanya dapat mengalami proses perubahan bentuk dari satu jenis energi ke jenis energi lainnya (Prinsip

Kekekalan Energi). Melalui kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta IPA Terpadu, Kemendikdasmen menekankan bahwa manusia pada dasarnya memanfaatkan alat-alat buatan maupun mekanisme tubuhnya untuk mengonversi bentuk energi agar dapat memenuhi kebutuhan hidup dan menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari (Kemdikbudristek, 2024). Pembelajaran sains tidak sekadar menuntut hafalan rumus matematis, melainkan mengarahkan peserta didik untuk mengamati langsung bagaimana transformasi energi bekerja seperti proses konversi energi kimia dari makanan menjadi energi gerak pada tubuh, atau konversi energi kimia bensin menjadi energi gerak dan panas pada kendaraan (Kemdikbudristek, 2024).

Pendekatan Kemendikdasmen juga mengintegrasikan pemahaman energi dengan kesadaran krisis lingkungan dan pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang bernalar kritis serta mandiri (Kemdikbudristek, 2022). Peserta didik tidak hanya diajak mengenali alur aliran energi dan efisiensinya, melainkan dipacu untuk mendeskripsikan potensi ancaman krisis energi fosil serta mengusulkan solusi inovatif seperti pemanfaatan energi terbarukan berupa panel surya maupun potensi sumber daya lokal lainnya (Kemdikbudristek, 2022; Kemdikbudristek, 2024). Dengan demikian, energi disimpulkan sebagai besaran dan kemampuan sistem yang memicu terjadinya transformasi kondisi fisik, yang keberadaannya dapat dipelajari secara kontekstual melalui interaksi antara alam, manusia, dan perkembangan teknologi (Kemdikbudristek, 2024).

b. Bentuk-bentuk Energi

Energi adalah sifat yang dimiliki oleh objek atau makhluk hidup untuk melakukan usaha dan mengakibatkan terjadinya perubahan. Dalam pembelajaran untuk siswa

kelas III Sekolah Dasar, energi dipahami sebagai kebutuhan dalam melakukan kegiatan sehari-hari, seperti bergerak, serta menciptakan panas, cahaya, dan suara. Pada jenjang ini, pemahaman energi ditekankan pada pengenalan berbagai bentuk dan transformasi energi melalui pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan para siswa, sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami (Kemdikbudristek, 2022: 56).

1) Energi panas berasal dari sumber panas seperti matahari dan peralatan listrik.

Peserta didik dapat merasakan energi panas ketika berjemur di bawah sinar matahari atau saat menyentuh benda yang hangat. Energi panas memiliki kemampuan untuk mengubah suhu benda sehingga dapat diamati secara langsung melalui pengalaman sehari-hari. Pemahaman ini sejalan dengan konsep dasar termodinamika bahwa energi panas dialirkan akibat perbedaan suhu dan dapat memicu perubahan wujud serta pemuaian zat (Giancoli, 2021: 382). Dalam konteks kurikulum nasional, Kemendikdasmen menekankan pengamatan langsung perubahan suhu dan perpindahan kalor pada benda-benda di lingkungan sekitar sebagai bagian dari eksplorasi IPAS dasar (Kemdikbudristek, 2024: 112). Selain itu, pemanfaatan energi panas dari sinar matahari juga dipahami sebagai bentuk interaksi radiasi alami yang menjadi sumber utama kehidupan di bumi (Serway & Jewett,

2020: 512).

2) Energi cahaya merupakan energi yang dihasilkan oleh sumber cahaya, seperti matahari dan lampu. Energi cahaya memungkinkan peserta didik melihat benda di sekitarnya dan mendukung kehidupan makhluk hidup. Dalam kehidupan sehari-hari, energi cahaya dapat berubah menjadi energi panas ketika mengenai suatu

benda, misalnya cahaya matahari yang membuat permukaan benda menjadi hangat. Secara fisis, energi cahaya berpindah dalam bentuk gelombang elektromagnetik yang membawa radiasi kalor ketika diserap oleh permukaan suatu materi (Tipler & Mosca, 2019: 845). Berdasarkan panduan pembelajaran Kemendikdasmen, konsep energi cahaya diperkenalkan melalui fungsi penglihatan, proses fotosintesis tumbuhan, serta prinsip transformasi energi radiasi menjadi energi termal pada benda (Kemdikbudristek, 2022: 45).

- 3) Energi listrik merupakan energi yang digunakan untuk mengoperasikan berbagai peralatan di rumah dan sekolah. Energi listrik tidak dapat dilihat, tetapi manfaatnya dapat dirasakan melalui perubahan energi yang dihasilkan, seperti lampu yang menghasilkan cahaya dan kipas angin yang menghasilkan gerak. Melalui contoh ini, peserta didik dapat memahami bahwa energi listrik dapat berubah menjadi bentuk energi lain. Prinsip dasar ini berlandaskan pada aliran muatan listrik (arus listrik) yang melakukan kerja saat melewati hambatan atau komponen elektronik (Halliday, Resnick, & Walker, 2020: 710). Kemendikdasmen menempatkan topik ini sebagai bagian dari literasi teknologi, di mana peserta didik diajak mengidentifikasi konversi energi listrik menjadi energi cahaya, bunyi, panas, dan gerak pada alat-alat rumah tangga (Kemdikbudristek, 2021: 88).
- 4) Energi gerak adalah energi yang dimiliki oleh benda yang sedang bergerak. Peserta didik dapat mengamati energi gerak ketika berlari, bermain bola, atau mengayuh sepeda. Energi gerak pada tubuh manusia berasal dari energi yang diperoleh dari makanan, sehingga peserta didik dapat memahami bahwa tubuh membutuhkan energi untuk melakukan aktivitas. Konsep ini sesuai dengan hukum fisika mekanika bahwa setiap benda bermassa yang memiliki kecepatan menyimpan

energi kinetik (Young & Freedman, 2020: 185). Di sisi lain, metabolisme tubuh yang mengubah energi kimia makanan menjadi energi gerak mekanis dan energi panas menunjukkan penerapan hukum kekekalan energi dalam sistem biologis manusia (Campbell et al., 2020: 115; Kemdikbudristek, 2024: 120).

Berbagai bentuk energi tersebut dapat mengalami perubahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya tanpa menghilangkan keberadaan energi itu sendiri. Dalam pembelajaran kelas III Sekolah Dasar, perubahan energi diperkenalkan melalui contoh-contoh sederhana, seperti energi listrik yang berubah menjadi energi cahaya pada lampu, energi listrik yang berubah menjadi energi panas pada setrika, serta energi dari makanan yang berubah menjadi energi gerak saat peserta didik beraktivitas. Pemahaman mengenai perubahan energi membantu peserta didik mengenali hubungan antara sumber energi dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap literatur dan penelitian terdahulu yang relevan, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar telah banyak dikaji dari beberapa penelitian. Kajian terhadap penelitian-penelitian relevan tersebut bertujuan untuk memetakan persamaan, perbedaan serta kebaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan kajian-kajian sebelumnya, hasil penelusuran dan pemetaan penelitian terdahulu secara rinci disajikan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Kajian penelitian terdahulu

1.	Nama peneliti	Geby Chrilda Putri Abdi
	Judul	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Kelas 3 Sekolah Dasar
	Tahun	2024

Hasil	Media video animasi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Media tersebut mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep energi dan perubahannya secara konkret sehingga mendukung pemahaman konsep siswa.
Persamaan	Persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva serta kesamaan fokus materi, yaitu energi dan perubahannya pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Kedua penelitian sama-sama berpijak pada pandangan bahwa visualisasi dan unsur interaktif

		dalam media digital mampu membantu peserta didik memahami konsep IPA yang bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung.
	Perbedaan	Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis dan tujuan penelitian. Penelitian Abdi menggunakan metode Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan serta uji kelayakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif yang bertujuan menguji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman konsep siswa melalui pengukuran hasil belajar secara empiris.
	Novelty	Kebaruan penelitian ini terletak pada orientasinya yang tidak lagi berfokus pada tahap perancangan atau kelayakan produk (<i>development</i>), melainkan secara empiris menguji dan membuktikan tingkat efektivitas skenario pembelajaran berbasis <i>Canva</i> terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa melalui desain kuasi-eksperimen (<i>control vs. experimental group</i>).
2.	Nama peneliti	Zahara Edlin Putri
	Judul	Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar
	Tahun	2025

Hasil	Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual yang sistematis.
Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar serta tujuan umum untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penggunaan media digital yang menarik dan kontekstual.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan dan fokus analisis. Penelitian terdahulu menggunakan

		pendekatan kualitatif deskriptif yang menekankan pada proses implementasi dan respons siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang berfokus pada pengukuran efektivitas media terhadap pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya.
	Novelty	Kebaruan penelitian ini terletak pada penyediaan data kuantitatif yang terukur secara statistik (<i>statistical significance</i>) mengenai dampak penggunaan <i>Canva</i> terhadap pemahaman konsep, melengkapi temuan kualitatif deskriptif dari penelitian sebelumnya yang hanya terbatas pada persepsi dan dinamika kelas.
3.	Nama peneliti	Ghilman Fauzy Rais
	Judul	Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Pembelajaran IPAS
	Tahun	2025
	Hasil	Hasil studi mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis Canva dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa kelas III SD dalam pelajaran IPAS, karena media ini menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan secara visual.

Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa penyajian materi visual dan interaktif mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus materi dan metode penelitiannya. Peneliti terdahulu mengkaji pembelajaran IPAS secara umum dengan pendekatan deskriptif, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada materi energi dan perubahannya serta menggunakan metode eksperimen kuantitatif untuk menguji efektivitas media secara lebih mendalam.

	Novelty	Kebaruan penelitian ini terletak pada spesifikasi indikator pemahaman konsep yang terukur secara khusus pada topik "Energi dan Perubahannya", yang diuji ketercapaiannya melalui desain eksperimental teruji, bukan sekadar gambaran umum pemahaman IPAS secara luas.
4.	Nama peneliti	Ahmad Aldhi Kurniawan
	Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar
	Tahun	2024
	Hasil	Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai hasil belajar setelah penggunaan media.
	Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kuantitatif eksperimen untuk mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis canva dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

	Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel dan fokus kajian. Penelitian terdahulu menitik beratkan pada hasil belajar IPAS secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengukur pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya sebagai indikator efektivitas media.
	Novelty	Kebaruhan penelitian ini terletak pada penyesuaian penggunaan media Canva untuk tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD (fase awal operasional konkret) serta pergeseran fokus kriteria dari sekadar "hasil belajar umum" menjadi kriteria terstruktur mengenai "pemahaman konsep sains".
5.	Nama peneliti	Elvina Khoirunnisa
	Judul	Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Bringinsari Kabupaten Kendal
	Tahun	2025
	Hasil	Terdapat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal, hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari pretest sebesar 53,48 menjadi 85,43 pada posttest, serta tingkat ketuntasan klasikal yang meningkat dari 8,70 % menjadi 95,65%.
	Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.
	Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada tingkat spesifikasi materi dan indikator pengukuran. Penelitian ini mengkaji hasil belajar IPAS secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep materi energi dan perubahannya pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

	Novelty	Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi efektivitas media interaktif Canva yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan materi kognitif tingkat dasar (Energi dan Perubahannya) bagi siswa kelas III, guna membangun pondasi pemahaman konsep sains awal sebelum mereka memasuki jenjang kelas yang lebih tinggi (kelas IV dan V).
--	---------	--

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah suatu cara pandang yang menjadi dasar bagi pemahaman lainnya, atau dapat disebut sebagai konsep yang paling fundamental dan menjadi landasan untuk setiap jenis pemikiran berikutnya. Disini juga, peneliti ingin menguraikan tentang kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Energi Dan Perubahannya”

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat sekolah dasar mengharuskan siswa untuk memahami ide-ide abstrak yang berkaitan dengan berbagai fenomena alam, seperti yang terlihat dalam materi tentang energi dan perubahannya. Pemahaman konsep dalam materi ini tidak hanya berfokus pada kemampuan untuk mengingat, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk mengaitkan ide dengan peristiwa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dalam praktiknya, pengajaran IPA masih sering dilakukan dengan cara tradisional, yang lebih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas variasinya. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta lemahnya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi, seperti Canva, menawarkan kombinasi berbagai elemen visual, teks, animasi, dan multimedia yang dapat membantu penyampaian materi dengan cara yang menarik, teratur, dan sesuai konteks. Canva membuka

kesempatan bagi guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan hidup, sementara siswa dapat ikut serta secara aktif dalam proses belajar yang lebih berarti.

Berikut ini gambaran dari kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Mayasari dan Safina, 2021: 80), dia berargumen bahwa hipotesis bisa dilihat sebagai jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah penelitian. Sebagai jawaban sementara, hipotesis hanya berpijak pada teori yang relevan, tanpa didukung oleh data empiris yang didapat melalui pengumpulan data.

Dapat disimpulkan hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang berlandaskan pada teori-teori yang ditemukan dalam tinjauan pustaka, dan perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta empiris yang dikumpulkan selama proses penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan dalam kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{a1} : Pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya setelah menggunakan media interaktif berbasis Canva meningkat.

H₀₁: Pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya setelah menggunakan media interaktif berbasis Canva tidak meningkat.

H_{a2}: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya di kelas III sekolah dasar.

H₀₂: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman konsep siswa pada materi energi dan perubahannya di kelas III sekolah dasar.