

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi meliputi pengembangan potensi peserta didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya. Bagaimanapun peserta didik bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik.

Pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiaikan manusia (Silvia Wardani, Masduki Asbari, 2023). Pandangan ahli tentang pengertian ilmu Pendidikan menurut Carter V. Good dalam Seluma (2024) Ilmu pendidikan adalah suatu bangunan pengetahuan sistematis yang mencakup aspek-aspek kuantitatif dan objektif dari proses belajar, dan juga menggunakan instrumen secara seksama dalam mengajukan hipotesis-hipotesis pendidikan untuk diuji berdasarkan pengalaman yang sering kali dalam bentuk eksperimen.

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya bergantung pada proses belajar-mengajar, tetapi juga ditentukan oleh kurikulum yang dirancang secara komprehensif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman, Kurikulum sendiri dapat diartikan sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendapat S. Nasution kurikulum adalah usaha-usaha pendidikan dan administrasi pendidikan sekalipun kurikulum selalu menyangkut persoalan mengenai yang hendak diajarkan. Namun kurikulum tidak hanya mata pelajaran yang dipersoalkan, tetapi menyangkut pula bagaimana mata pelajaran itu diorganisasikan menjadi pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Kurikulum bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun, mengorganisasikan pelajaran, dan sebagai pedoman bagi guru untuk mengadakan evaluasi. Sedang fungsi kurikulum bagi sekolah adalah sebagai pedoman dalam Mengadakan fungsi supervisi yaitu memperbaiki situasi belajar, Melaksanakan fungsi supervisi dalam mencapai bantuan kepada guru untuk memperbaiki situasi belajar peserta didik kearah yang lebih baik, pengembangan kurikulum lebih lanjut, dan mengadakan evaluasi kemajuan belajar mengajar (Ritonga et al., 2023). Fungsi kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan sangat penting untuk memastikan proses pembelajaran di kelas berjalan terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penerapan kurikulum yang efektif sangat berpengaruh

terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran di kelas harus dirancang secara menarik dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami materi, salah satunya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, guru perlu mengaitkan konsep-konsep sains dan sosial dengan pengalaman nyata peserta didik. Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman dasar peserta didik mengenai fenomena alam dan prinsip-prinsip ilmiah. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan landasan bagi peserta didik dalam memahami dunia fisik di sekitar mereka dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS yang efektif tidak harus berfokus pada teori, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti eksperimen dan observasi (Aprina et al., 2024). Meskipun demikian, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar di Indonesia menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPAS di SD adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama pada sekolah yang terletak di daerah terpencil. Banyak sekolah yang tidak memiliki fasilitas laboratorium IPAS yang memadai dan alat peraga yang diperlukan untuk kegiatan eksperimen atau praktikum. Hal ini mengurangi kesempatan

peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang seharusnya dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPAS. Kualitas guru juga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran IPAS di SD. Guru yang kurang terlatih dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang inovatif sering kali mengandalkan bahan ajar. Menurut Kuswanto dalam Nata & Putra (2021), melalui penggunaan media penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik, peserta didik lebih interaktif, waktu pembelajaran berjalan lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nata & Putra, 2021). Guru yang kompeten dan terlatih, serta sarana prasarana yang memadai, sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Dukungan dari pemerintah dalam bentuk kebijakan yang jelas dan penyediaan fasilitas yang memadai juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi peserta didik.

Pembelajaran IPAS di SD dikenalkan dengan materi Proses metamorfosis. Dengan memahami proses metamorfosis, peserta didik juga dapat diajarkan tentang konsep keberlanjutan dan perlunya menjaga lingkungan. Metamorfosis mengajarkan bahwa perubahan adalah bagian dari kehidupan dan bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran penting dalam ekosistem. Pendidikan lingkungan sangat penting untuk membangun kesadaran peserta didik tentang isu-isu lingkungan yang dihadapi manusia, seperti perubahan iklim dan pencemaran (Santika et al.,

2022). Menekankan bahwa pembelajaran IPAS di luar kelas dapat digunakan guru untuk membangun interaksi peserta didik dengan lingkungan dalam membentuk karakter peduli lingkungan. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar sains, tetapi juga belajar untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Proses metamorfosis menggambarkan siklus kehidupan yang berkaitan erat dengan keberadaan makhluk hidup di bumi. Melalui pembelajaran tentang metamorfosis, peserta didik diajak untuk melihat bagaimana makhluk hidup beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sebagai contoh, metamorfosis kupu-kupu dari telur menjadi ulat, kemudian menjadi kepompong, dan akhirnya menjadi kupu-kupu yang indah, merupakan gambaran nyata dari proses perubahan dan adaptasi. Hal ini mengajarkan peserta didik tentang pentingnya siklus kehidupan dan bagaimana setiap tahap memiliki peran yang krusial dalam kelangsungan hidup suatu spesies. Pemahaman ini dapat membantu peserta didik menyadari betapa pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dan melestarikan keanekaragaman hayati. Ilmu Pengetahuan Alam sebagai jantungnya bumi karena dalam mempelajari IPAS bisa membantu perkembangan keterampilan proses & sikap ilmiah yang terjadi di bumi dan sebagai guru seharusnya memberikan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam bereksplorasi untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan seperti penjelasan guru harus memiliki peran yang besar (Wahyuni & Sayekti, 2023).

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh Isa (2024), di SD Negeri 10 OKU, ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas III, ketika guru menyampaikan materi pelajaran kurangnya minat peserta didik dalam belajar, hal itu disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru serta penyampaian materi kepada peserta didik masih menggunakan metode ceramah dan latihan, untuk mengembangkan kualitas dalam bidang pendidikan perlu mengambil langkah-langkah dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran. Habitat hewan atau pentingnya konservasi spesies tertentu (Isa et al., 2024).

Pembelajaran yang berfokus pada ceramah membuat peserta didik kurang terlibat dan kehilangan minat. Menurut Wirabumi (2020), kekurangan dari metode ceramah yang bisa dianalisis oleh para ahli yang bisa dikumpulkan adalah sebagai berikut ; minimnya kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, proses penyerapan pengetahuan kurang dikarenakan bertumpu pada satu arah, kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, guru yang kurang kreativitas akan mengakibatkan situasi kelas yang monoton, serta kurangnya kemampuan guru dalam berorasi yang baik akan membuat peserta didik cepat bosan (Wirabumi, 2020).

Menurut Hasnanto & Kholifah (2022), tersedianya media pembelajaran interaktif akan sangat mempermudah peserta didik dalam

belajar, sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Pembelajaran yang aktif tidak hanya mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dengan memahami metamorfosis, peserta didik dapat mengaplikasikan pemikiran kritis mereka untuk mempertimbangkan bagaimana perubahan lingkungan dapat mempengaruhi siklus hidup makhluk hidup.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menjadi solusi yang sangat efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk melihat visualisasi proses metamorfosis secara langsung, yang dapat memperkuat pemahaman mereka. Penggunaan media interaktif dapat menghidupkan materi pelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Maladerita et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pendidikan, membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik. Dengan media yang menarik, peserta didik tidak hanya belajar tentang metamorfosis tetapi juga terinspirasi untuk lebih memahami dan menghargai kehidupan dan lingkungan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi metamorfosis pada

mata pelajaran IPAS di kelas III SD. *Canva* dipilih sebagai media pembelajaran untuk materi metamorfosis karena kemampuannya dalam menyajikan materi secara dinamis dan interaktif. *Canva* memungkinkan pembuatan pembelajaran interaktif yang menggambarkan proses metamorfosis secara visual, sehingga peserta didik dapat melihat langsung bagaimana suatu makhluk hidup berkembang dari tahap larva, pupa, hingga menjadi dewasa. Dengan media ini, peserta didik dapat menyaksikan perubahan tersebut secara bertahap dan jelas, yang tentunya lebih mudah dipahami dibandingkan hanya dengan penjelasan verbal atau gambar statis. Media interaktif yang ditampilkan dapat memperlihatkan setiap tahapan metamorfosis secara berurutan, memberikan gambaran yang lebih utuh tentang bagaimana proses tersebut terjadi.

Salah satu alasan utama memilih *Canva* adalah kemampuannya untuk menyajikan proses metamorfosis secara visual dan dinamis. Proses metamorfosis sering kali sulit dipahami oleh peserta didik hanya melalui teks atau gambar statis, karena melibatkan perubahan bentuk yang kompleks dan berlangsung dalam waktu yang lama. Dengan aplikasi *Canva*, guru dapat membuat video interaktif yang menunjukkan tahapan-tahapan metamorfosis secara jelas, memungkinkan peserta didik untuk melihat bagaimana makhluk hidup berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya, misalnya dari ulat menjadi kepompong, lalu menjadi kupu-kupu. Hal ini membuat materi yang sulit dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. media yang menarik dan interaktif cenderung lebih memikat perhatian peserta didik, menjadikannya lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang disertai dengan media visual seperti animasi dan gambar dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah terlibat dalam materi yang diajarkan (Jannah et al., 2022). Dalam konteks materi metamorfosis, *Canva* tidak hanya menyajikan proses perubahan bentuk, tetapi juga dapat memperkenalkan peserta didik pada berbagai jenis hewan yang mengalami metamorfosis, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap dunia alam.

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi desain berbasis online ini menyediakan berbagai pilihan desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan cover Facebook (Musannadah & Jannah, 2022). Menurut Agustiyani et al., (2024), penggunaan *Canva* mempermudah guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, mengasah keterampilan, serta menumbuhkan kreativitas. Selain itu, desain yang dihasilkan melalui *Canva* terbukti dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendorong motivasi mereka melalui penyajian materi serta bahan ajar yang lebih menarik.

Canva merupakan media pembelajaran interaktif yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, desain visual yang dibuat menggunakan *Canva* dapat dilengkapi dengan penjelasan suara, teks, maupun elemen multimedia lainnya, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami lebih dalam tentang setiap tahap metamorfosis. Fitur interaktif seperti tautan, animasi ringan, serta elemen visual yang menarik memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, seperti mengklik bagian tertentu dari gambar untuk melihat informasi lebih lanjut mengenai tahap-tahap metamorfosis. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih personal dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi jika perlu, atau mengeksplorasi konsep-konsep secara lebih luas.

Canva juga memberikan fleksibilitas dalam pengembangan konten pembelajaran. Desain yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan preferensi pengajaran, sehingga guru dapat membuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Selain itu, media yang dikembangkan melalui *Canva* dapat dibagikan dengan mudah kepada peserta didik melalui berbagai platform digital, seperti *Google Classroom*, *WhatsApp*, atau situs web sekolah. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran yang fleksibel dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif yang

dikembangkan menggunakan *Canva* dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami konsep-konsep ilmiah secara visual dan kontekstual (Nurdiniah, 2024).

Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk materi metamorfosis di SD memberikan banyak keuntungan. Selain mempermudah pemahaman peserta didik terhadap proses metamorfosis yang kompleks, media ini juga meningkatkan respon dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami, peserta didik dapat belajar secara lebih menyenangkan dan memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara aktif. Oleh karena itu, *Canva* merupakan pilihan yang efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmiah yang sulit dan abstrak, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 yang penting dalam dunia pendidikan saat ini.

Diharapkan dengan penggunaan media ini, peserta didik tidak hanya akan lebih memahami proses metamorfosis, tetapi juga akan lebih termotivasi untuk belajar dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Dengan pendekatan yang inovatif, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 02 Tawangrejo” karena peneliti ingin menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran materi metamorfosis merupakan hal yang penting. Selain dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep biologi, pendekatan ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan kesadaran lingkungan peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *Canva* dalam pendidikan, peserta didik diharapkan dapat menjadi individu yang lebih kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model dan desain produk media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan model dan desain produk media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS Kelas III sekolah dasar.
2. Untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS Kelas III sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada materi metamorfosis di mata pelajaran IPAS Kelas III SD:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam penerapan media interaktif dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan khususnya PGSD dan pengembangan media pembelajaran.
 - b. Pengayaan Literatur: Penelitian ini akan menambah khazanah literatur yang membahas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, serta spesifik pada materi metamorfosis, yang masih tergolong sedikit.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta didik
Pengembangan media interaktif berbasis *Canva* dapat berperan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan pemahaman dan

minat peserta didik terhadap konsep metamorfosis. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

b. Bagi Guru:

- 1) Sumber Pembelajaran yang Inovatif: Penelitian ini dapat memberikan alternatif sumber belajar yang inovatif bagi guru, sehingga mereka dapat menggunakan media interaktif dalam mengajarkan konsep-konsep sulit seperti metamorfosis dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Peningkatan Keterampilan Guru: Melalui pengembangan dan penerapan media ini, guru juga dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi pendidikan, serta merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

c. Bagi Sekolah

produk media yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan saran terhadap perbaikan kualitas pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan kualitas belajar dalam pembelajaran menggunakan media interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti

Hasil yang diperoleh dari penelitian dapat dimanfaatkan untuk memberikan referensi dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya. Penelitian yang dilakukan dapat memberikan wawasan, pengetahuan, serta keterampilan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas III ketika nanti menjadi guru.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan media interaktif berbasis *Canva* untuk materi metamorfosis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD bertujuan untuk membantu peserta didik memahami proses metamorfosis pada hewan, khususnya serangga seperti kupu-kupu dan belalang. Dengan memanfaatkan fitur desain visual dan interaktif *Canva*, media ini menyajikan konten yang menarik dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Media interaktif ini memiliki beberapa fitur menarik. Pertama, desain visual yang informatif menampilkan setiap tahap metamorfosis secara bertahap, mulai dari telur, larva, pupa, hingga dewasa. Peserta didik dapat mengeksplorasi elemen-elemen di dalamnya, seperti menekan gambar atau ikon tertentu untuk menampilkan penjelasan materi.

Media ini juga dilengkapi dengan fitur kuis interaktif yang dirancang menggunakan elemen desain *Canva*, untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mempelajari konten. Desain responsif dan format presentasi memungkinkan media ini diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan ponsel, baik secara online maupun *offline* melalui unduhan atau tautan berbagi. Target pengguna dari media ini adalah peserta didik kelas III SD yang sedang mempelajari materi metamorfosis, serta guru yang dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu ajar dalam proses pembelajaran. Keberhasilan produk diukur melalui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep metamorfosis, peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, dan tanggapan positif dari guru terhadap penggunaan media ini di kelas.

Teknologi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah platform *Canva*, yang mendukung pembuatan konten visual edukatif dengan elemen interaktif dan multimedia. Media ini dirancang agar mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring, serta kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan platform digital pendidikan.

Kelebihan produk ini antara lain adalah peningkatan daya tarik pembelajaran melalui visualisasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif, mendukung pembelajaran mandiri, serta memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik. Rencana implementasi mencakup beberapa tahap, dimulai dari perancangan konten dan desain media, dilanjutkan dengan uji

coba terbatas di kelas untuk memperoleh masukan dari peserta didik dan guru, serta perbaikan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Dengan spesifikasi ini, diharapkan media interaktif berbasis *Canva* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep metamorfosis, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media interaktif memiliki potensi untuk mengubah cara peserta didik memahami dan belajar tentang metamorfosis. Melalui desain visual yang menarik, infografis, serta elemen multimedia interaktif seperti tautan, audio, dan animasi sederhana yang dapat dibuat di *Canva*, peserta didik dapat melihat proses metamorfosis secara bertahap dan terstruktur. Hal ini memudahkan mereka untuk memahami setiap tahapan metamorfosis secara lebih konkret dan visual. Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara statis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik.

Urgensi pengembangan media ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dalam konteks pendidikan dasar, peserta didik kelas III SD berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan kejadian

yang dapat diamati secara langsung. Dengan demikian, penyajian materi melalui media visual interaktif seperti *Canva* akan membantu mereka memahami konsep yang abstrak, seperti metamorfosis, dengan cara yang lebih mudah dicerna dan menarik.

Penelitian menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya yang berkaitan dengan proses biologis. Hasil observasi di lapangan juga memperlihatkan rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada metode ceramah dan hafalan. Dengan menghadirkan media interaktif berbasis *Canva*, pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan visual, sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta membuat proses belajar menjadi lebih bermakna.

Pentingnya pengembangan media interaktif ini juga berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan literasi sains sejak dini. Pemahaman terhadap konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam, seperti metamorfosis, sangat penting dalam membentuk pola pikir ilmiah yang kritis dan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam di sekitar mereka. *Canva*, sebagai platform desain yang mudah digunakan dan kaya fitur, memberikan kesempatan bagi guru untuk membuat materi visual yang relevan dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik.

Dalam rangka mengatasi tantangan-tantangan ini, penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Canva* menjadi sangat relevan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan alat pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, tetapi juga sebagai upaya merumuskan solusi konkret terhadap rendahnya pemahaman peserta didik pada materi metamorfosis. Melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan evaluasi yang komprehensif, diharapkan media ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam memahami materi IPAS.

Secara keseluruhan, pengembangan media interaktif berbasis *Canva* untuk materi metamorfosis pada mata pelajaran IPAS kelas III SD bukan hanya sekadar inovasi teknologi pendidikan, melainkan juga merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan pendekatan visual yang komunikatif, peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif, menyenangkan, dan siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Canva* untuk materi metamorfosis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD, terdapat beberapa istilah penting yang perlu didefinisikan agar pemahaman mengenai konteks dan tujuan penelitian ini lebih jelas. Berikut adalah definisi istilah yang relevan:

1. Media Interaktif

Media interaktif merujuk pada alat atau sumber pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan. Dalam konteks penelitian ini, media interaktif mencakup elemen-elemen animasi, audio, dan kuiz yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep metamorfosis.

H. Batasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*); namun, untuk menyesuaikan kebutuhan dan ruang lingkup penelitian, tahapan *Implementation* tidak dibahas. Fokus penelitian dibatasi pada empat tahapan, yaitu analisis, perancangan media, pengembangan produk, dan evaluasi.