

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan materi pelajaran. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Menurut Nurfadhillah et al., (2021), pembelajaran interaktif merujuk pada pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk menggunakan berbagai indera, seperti pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan, termasuk melalui kegiatan menulis. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat mereka sambil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik secara individu maupun kelompok. Sistem pembelajaran ini lebih menekankan pada proses daripada hasil, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan hanya dengan menghafal. Sementara itu, media pembelajaran interaktif adalah produk atau layanan digital (multimedia) yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, eksplorasi, serta pemahaman terhadap materi

yang diajarkan. Media ini mencakup teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, hingga permainan video.

Penggunaan media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan menerima umpan balik berdasarkan input yang diberikan. Konsep utama dari pembelajaran interaktif adalah bahwa pembelajaran adalah suatu proses dua arah yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik (Nurdiniah, 2024). Melalui diskusi, percakapan, kerja kelompok, dan pemecahan masalah secara langsung, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran ini tidak hanya melibatkan pengajaran berbasis ceramah, tetapi juga mendorong eksplorasi, penemuan, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang lebih nyata dan relevan.

Teknologi sering kali menjadi komponen penting dalam pembelajaran interaktif, terutama dalam bentuk media digital, perangkat lunak, dan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih menarik (F. Rahmawati & Atmojo, 2021). Misalnya, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer atau perangkat mobile yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian masalah .

Menurut Tarigan, Tiara Lisa (2024), menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif juga mengedepankan konsep pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam hal ini, peserta didik belajar dengan cara melakukan aktivitas praktis, seperti eksperimen, simulasi, atau studi kasus yang menggambarkan penerapan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran interaktif menghubungkan teori dengan praktik, sehingga peserta didik dapat melihat relevansi materi yang mereka pelajari terhadap dunia luar.

Salah satu aspek penting dari pembelajaran interaktif adalah kolaborasi (Said, 2023). Dalam suasana interaktif, peserta didik didorong untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas atau masalah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, melalui diskusi dan umpan balik yang konstruktif, peserta didik dapat mengoreksi pemahaman mereka dan memperdalam pengetahuan yang mereka miliki.

Secara keseluruhan, pembelajaran interaktif bertujuan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, membangun pemahaman yang lebih mendalam, serta mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan. Pembelajaran ini juga berfokus pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan

kemampuan untuk bekerja dalam tim. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat menjadi pembelajar yang lebih mandiri, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran IPA, media interaktif sangat efektif untuk menggambarkan konsep-konsep ilmiah yang abstrak atau kompleks, seperti proses metamorfosis. Media ini memberikan gambaran yang lebih jelas dan memungkinkan peserta didik untuk melihat dan merasakan secara langsung setiap tahap perubahan yang terjadi dalam siklus hidup hewan tertentu, misalnya metamorfosis pada kupu-kupu atau katak.

2. Penggunaan *Canva* dalam Pembelajaran Interaktif

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai jenis media visual, termasuk presentasi interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. *Canva* memungkinkan pembuatan tampilan yang menarik dan dinamis melalui kombinasi elemen visual seperti gambar, teks, ikon, audio, dan tautan interaktif. Dalam konteks pengajaran materi IPA tentang metamorfosis, *Canva* dapat digunakan untuk menggambarkan setiap tahap metamorfosis dalam bentuk visual yang terstruktur dan mudah dipahami.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena memberikan representasi konkret terhadap konsep yang diajarkan (I.

Rahmawati et al., 2023). Dalam hal ini, tampilan visual yang menggambarkan perubahan bentuk dari telur menjadi ulat, kemudian menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu, membantu peserta didik memahami proses tersebut secara lebih sistematis. *Canva* memungkinkan penyajian media pembelajaran tidak hanya melalui gambar statis, tetapi juga dengan elemen interaktif seperti transisi, tautan, dan ilustrasi yang membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar.

Canva juga mendukung integrasi elemen suara atau narasi yang memberikan penjelasan tambahan, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi atau kuis sederhana yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih lanjut topik yang mereka pelajari.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Materi Metamorfosis

Materi tentang metamorfosis dalam pelajaran IPA Kelas III SD melibatkan pemahaman tentang perubahan bentuk yang dialami oleh hewan-hewan tertentu dalam siklus hidup mereka. Metamorfosis merupakan konsep yang cukup kompleks bagi peserta didik usia SD, karena melibatkan perubahan bertahap dari satu bentuk ke bentuk lainnya, yang biasanya terjadi dalam waktu yang relatif lama.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk mengajarkan materi metamorfosis sangat efektif karena animasi dapat menunjukkan setiap langkah dalam perubahan yang terjadi. Dengan

melihat media interaktif yang menggambarkan metamorfosis, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari guru atau membaca materi, tetapi juga dapat melihat dan mengikuti proses perubahan secara visual dan dinamis. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi tersebut dan membantu mereka mengingat setiap tahap metamorfosis dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran ini perlu dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek berikut:

- a. **Desain yang Menarik:** Media interaktif harus dibuat dengan desain yang menarik dan sesuai dengan usia peserta didik. Penggunaan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang mudah dikenali akan membuat peserta didik lebih tertarik dan fokus dalam belajar.
- b. **Penyajian Tahapan yang Jelas:** Setiap tahap metamorfosis harus dijelaskan secara rinci dengan animasi yang menggambarkan perubahan bentuk secara jelas danurut, dari telur, ulat, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu. Setiap tahap bisa diiringi dengan teks yang memberikan penjelasan singkat.
- c. **Interaktivitas:** Agar pembelajaran lebih efektif, animasi yang dibuat dapat disertai dengan fitur interaktif seperti kuis, soal, atau pilihan yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih lanjut materi yang sedang dipelajari.
- d. **Umpan Balik:** Setelah peserta didik menyelesaikan animasi, mereka bisa diberikan umpan balik berupa penilaian atau

pertanyaan diskusi yang membantu mereka merefleksikan apa yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya.

4. Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Beberapa keunggulan penggunaan *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran untuk materi metamorfosis antara lain:

a. Visualisasi yang Jelas dan Menarik:

Canva memungkinkan pembuatan animasi yang mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik. Proses metamorfosis yang kompleks dapat ditampilkan dalam bentuk visual yang sederhana namun informatif.

b. Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik:

Dengan fitur interaktif seperti klik untuk melihat tahap berikutnya atau pilihan untuk menjelajahi berbagai aspek metamorfosis, peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

c. Pengalaman Pembelajaran yang Lebih Mendalam:

Animasi memungkinkan peserta didik untuk "melihat" proses yang terjadi, yang membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, terutama pada konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks.

d. **Fleksibilitas Pembelajaran:**

Media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Mereka bisa mengulang animasi atau berinteraksi dengan media untuk memperkuat pemahaman mereka.

e. **Pembelajaran Mandiri:**

Selain di dalam kelas, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, memperdalam pemahaman mereka tanpa tergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.

5. Penerapan Media Pembelajaran dalam Kelas III SD

Penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam Kelas III SD, khususnya untuk materi metamorfosis, dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. **Perencanaan dan Pengembangan Materi:**

Guru perlu merencanakan materi dengan cermat, menentukan tujuan pembelajaran, serta memilih tahapan metamorfosis yang akan diajarkan. Materi yang kompleks harus disederhanakan agar mudah dipahami oleh peserta didik Kelas III.

b. **Pembuatan Media Interaktif :**

Menggunakan *Canva*, guru atau pengembang media dapat membuat animasi yang menggambarkan setiap tahap metamorfosis

secara berurutan, dengan penjelasan teks yang menjelaskan proses tersebut secara sederhana.

c. Integrasi Elemen Interaktif:

Menambahkan elemen interaktif seperti kuis atau permainan kecil yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi, serta memberikan umpan balik yang membangun.

d. Evaluasi Pembelajaran:

Setelah peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran, guru dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan memberikan soal atau pertanyaan terkait dengan materi metamorfosis. Evaluasi ini dapat berupa tes tulis, tanya jawab, atau diskusi kelompok.

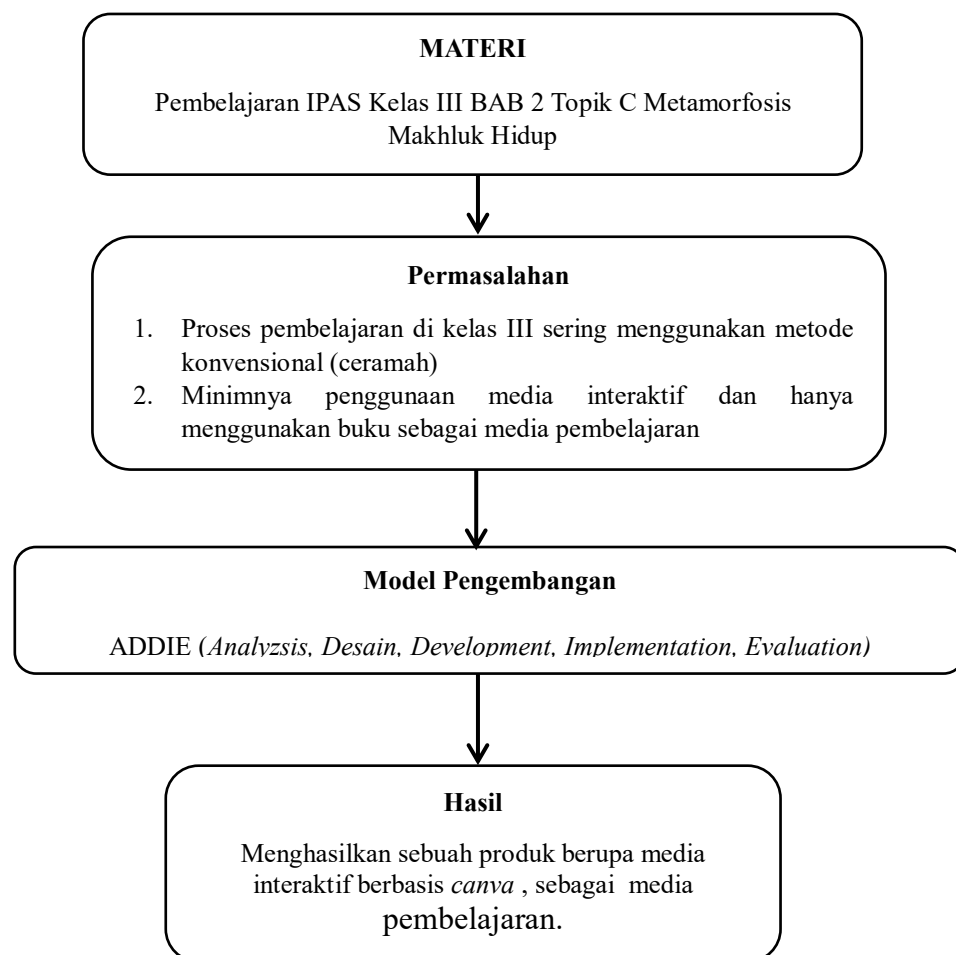
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan pertama merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh Rodinatul Ginayah (2024), Judul penelitian tersebut adalah “pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk keterampilan membaca permulaan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas sebesar 93%, yang berarti media tersebut masuk dalam kategori "Sangat baik". Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi sebagian besar kriteria yang diharapkan, dengan hanya sedikit area yang mungkin memerlukan peningkatan. Dengan demikian, media ini dapat dianggap layak untuk digunakan dalam konteks yang sesuai dengan kriteria validitas tersebut. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, kualifikasi diperoleh persentase

sebesar 58%. Kriteria kelayakan produk menunjukkan bahwa produk dengan kualifikasi “cukup baik”.

Penelitian kedua merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh Lubis, Lisda (2024) dengan Judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu”. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sangat valid, dengan persentase kevalidan mencapai 88%. Uji praktikalitas media dilakukan dengan melibatkan guru dan peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh guru dan peserta didik, dengan persentase kepraktisan mencapai 90% untuk guru dan 94% untuk peserta didik. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan melalui eksperimen perbandingan antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan peserta didik yang tidak menggunakannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji one sample t-test yang menunjukkan thitung $6,91 > t_{tabel} 2,06$ pada tingkat signifikansi 0,05. Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan peserta didik yang menggunakan media ini juga lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakannya. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah teruji validitasnya, kepraktisannya, dan keefektifannya.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu praduga sementara yang belum terbukti serta difungsikan untuk menafsirkan suatu fakta. Berdasarkan kajian pustaka diatas maka hipotesis penelitian ini adalah:

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria dan layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.