

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman awal peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu. Suhelayanti, dkk (2023: 4) mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan”. Pembelajaran IPAS diharapkan mampu menumbuhkan sikap ilmiah, kemampuan berpikir kritis, serta kepedulian terhadap lingkungan sejak dini, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar yang mulai memasuki tahap berpikir operasional konkret menuju formal.

IPAS sebagai mata pelajaran integratif menuntut siswa untuk memahami keterkaitan antara konsep-konsep alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Azhari (2024), IPAS mempelajari interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, baik dari sisi alam maupun sosial, sehingga peserta didik mampu memahami hubungan manusia dengan lingkungan sekitar secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak cukup disampaikan melalui hafalan konsep, tetapi harus diarahkan pada pemahaman yang bermakna dan kontekstual agar siswa mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan

realitas di sekitarnya.

Namun, kondisi pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep IPAS secara mendalam. Menurut Ovilia Savitri dan Septi Fitri Meilana (2022), pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru mengakibatkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep siswa menjadi rendah. Materi IPAS kelas V banyak memuat konsep yang bersifat abstrak, seperti ekosistem, rantai makanan, perubahan lingkungan, dan interaksi manusia dengan alam.

Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep tersebut sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi dangkal dan mudah dilupakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fuji Rahayu dkk. (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep abstrak dalam pembelajaran

IPAS di sekolah dasar. Selain itu, Syifa Nasirotn Nisa dan Faruq Haroky (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media visual seperti diorama dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan bermakna.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Samosir dkk. (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih memerlukan inovasi media pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna. Media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang termotivasi dan pasif dalam proses pembelajaran IPAS. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar melalui visualisasi, animasi, dan aktivitas yang mendorong eksplorasi konsep IPAS secara aktif dan menyenangkan.

Penelitian Kusumawati dan Kusumawati & Prastiwi (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi metamorfosis. Media yang dirancang secara visual dan interaktif membantu siswa memahami proses perubahan makhluk hidup secara lebih jelas.

Hasil serupa juga ditemukan oleh Afidah dkk. (2025), yang menyimpulkan bahwa pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva di sekolah dasar efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Media tersebut membantu siswa memahami materi IPAS dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton.

Selain meningkatkan minat belajar, media pembelajaran interaktif juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Pasaribu & Lubis

(2025), menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar saja belum cukup apabila siswa hanya memahami materi secara permukaan. Pembelajaran IPAS membutuhkan pendekatan yang mendorong siswa untuk memahami konsep secara mendalam, mengaitkan antar konsep, serta mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Salah satu pendekatan yang di terapkan kepada siswa untuk mendalami konsep adalah pendekatan Deep Learning .

Pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran IPAS menekankan pada proses belajar yang berorientasi pada pemahaman konsep, refleksi, dan keterlibatan aktif siswa. Pendekatan ini sangat relevan dengan karakteristik IPAS yang menuntut siswa berpikir kritis dan memahami hubungan sebabakibat dalam fenomena alam dan sosial. Dengan itu, sehubungan dengan berkembangnya zaman yang dimana siswa zaman sekarang mudah bosan saat melakukan pembelajaran karena pembelajaran yang hanya berbasis ceramah, maka membutuhkan alat bantu pengajaran yang menarik, efektif dan relevan digunakan.

Al-Ifrah dkk. (2025), menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang secara tepat dapat membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih mendalam, terutama pada materi kenampakan alam. Hal ini menunjukkan bahwa media dan pendekatan pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran IPAS yang bermakna.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan konsep-konsep sains alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena kehidupan secara holistik, baik yang berkaitan dengan lingkungan alam maupun interaksi sosial manusia. Andriyani & Yulianti (2024), IPAS adalah pembelajaran yang menggabungkan ilmu sains, geografi, dan ilmu sosial sehingga memberikan pemahaman menyeluruh tentang dunia nyata, sedangkan Nur Ibad et al. (2023), IPAS merupakan integrasi dari IPA dan IPS yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka untuk menjawab kebutuhan pembelajaran kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman.

Perkembangan IPAS memiliki hubungan yang erat dengan Deep Learning (pembelajaran mendalam berbasis kecerdasan buatan). Menurut Juergen Schmidhuber (2015), Deep Learning merupakan bagian dari kecerdasan buatan yang menggunakan jaringan saraf berlapis untuk mengenali pola dan memproses data kompleks secara efektif, sehingga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS yang menekankan analisis fenomena nyata dan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Deep Learning mampu mengolah data besar dan kompleks yang sering ditemukan dalam kajian IPAS, seperti data lingkungan, perubahan sosial, dan fenomena global. Integrasi keduanya terlihat pada penggunaan teknologi Deep Learning untuk menganalisis pola, memprediksi fenomena, serta mendukung pembelajaran berbasis data dalam IPAS, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman

konseptual siswa, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah secara lebih mendalam dan kontekstual.

IPAS ialah mapel yang menggabungkan dua mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga tidak dapat diajarkan hanya melalui metode ceramah dan penggunaan papan tulis semata. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS juga memerlukan inovasi dalam praktik atau proses pembelajaran agar siswa dapat memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara utuh. menurut Evitasari, Pancasari, dan Sugoyanta (2024), pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh kepada peserta didik mengenai hubungan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual.

Kurangnya inovasi dapat menyebabkan hasil pembelajaran kurang optimal. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran pada IPAS di sekolah dasar masih berorientasi pada hafalan dan minim eksplorasi, sehingga minat belajar pada siswa masih rendah, kurang aktif dalam berdiskusi, serta mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Rinjani dan Subiyantoro (2024), rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, Nurmasitah, Ramadhani, dan Rafli (2025) menyatakan bahwa penggunaan

model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam pembelajaran IPAS.

Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif secara dangkal, tetapi juga mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara mendalam, reflektif, dan bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan yaitu pendekatan Deep Learning . pendekatan ini lebih menekankan pemahaman konsep secara mendalam keterkaitan antar ide, dan aplikasi pengetahuan dalam konteks yang lebih luas. Menurut Marton dan Säljö (1976), Deep Learning merupakan pendekatan belajar yang berorientasi pada upaya memahami makna materi pembelajaran secara menyeluruh, bukan sekadar menghafal informasi.

Dalam pendekatan ini, peserta didik ditantang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan pemahaman mereka. Biggs dan Tang (2011) menjelaskan bahwa pendekatan Deep Learning mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata sehingga hasil belajar menjadi lebih tahan lama dan aplikatif.

Di sisi kurikulum, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V Sekolah Dasar menuntut pendekatan yang menumbuhkan pemahaman konseptual serta kemampuan berpikir kritis dan keterampilan praktik sederhana sesuai Kurikulum 2013.

Materi IPAS pada kelas V mencakup topik-topik seperti ekosistem, energi (cahaya dan bunyi), serta aspek kehidupan sehari-hari yang ideal disajikan

dengan media visual dan interaktif agar anak SD dapat mengamati, bereksperimen, dan menarik kesimpulan sendiri. Menurut Jannah dan Atmojo (2022), penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa karena media yang sesuai dengan karakteristik anak dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, Ningsih, Suciptaningsih, dan Faizah (2024) menjelaskan bahwa media interaktif berbasis digital pada pembelajaran IPAS SD dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, perkembangan teori dan praktik pembelajaran menekankan pendekatan Deep Learning (dalam arti pedagogis bukan hanya cabang kecerdasan buatan) yang bertujuan mencapai pemahaman mendalam, transfer pengetahuan, dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Pendekatan Deep Learning menuntut proses pembelajaran yang mengacu pada pengalaman, reflektif, dan berpusat pada peserta didik sehingga media pembelajaran yang interaktif dan mendukung eksplorasi menjadi sangat relevan. Pendekatan deep learning terjadi ketika siswa berusaha memahami makna dari materi yang dipelajari, bukan sekadar mengingat informasi. Mereka mencari hubungan antar konsep, mengaitkan materi dengan pengalaman sebelumnya, dan menerapkannya pada situasi baru. Menurut Biggs dan Tang (2011), Deep Learning merupakan pendekatan belajar yang mendorong peserta didik memahami materi secara mendalam melalui

pengaitan konsep, refleksi, dan penerapan pengetahuan dalam berbagai situasi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, Hasani dkk. (2025), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran IPA sekolah dasar mampu membantu siswa memahami konsep yang kompleks secara bertahap. Temuan ini memperkuat bahwa media visual interaktif sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas V. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Platform desain grafis berbasis web seperti Canva banyak dimanfaatkan guru dan siswa untuk membuat materi pembelajaran visual mulai dari poster, infografik, hingga modul interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas penyajian materi.

Menurut Rahmawati dan Atmojo (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa karena penyajian materi menjadi lebih visual, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas siswa, keterlibatan, dan pemahaman konsep (contoh studi implementasi Canva dan evaluasi efektivitasnya).

Media pembelajaran interaktif telah muncul sebagai sebuah inovasi menarik efektif serta interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran. Interaktivitas media

pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman langsung. Beragam fitur, termasuk simulasi, kuis, dan permainan edukatif, memungkinkan peserta didik dengan gaya belajar berbeda menemukan apa yang terbaik bagi mereka.

Menurut Daryanto (2016), Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah sebuah perangkat lunak pembelajaran yang menggabungkan audio, animasi, gambar, dan video secara terpadu melalui penggunaan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan media. Hijrah (2021) menjelaskan bahwa Canva termasuk sebuah aplikasi yang tergolong desain grafis yang dapat membantu seseorang serta memudahkan dalam membuat materi materi yang kreatif berbasis online. Oleh karena itu, media pembelajaran dituntut untuk terus mengalami pembaruan agar tetap relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

Kebaharuan media merujuk pada kemampuan suatu media untuk terus beradaptasi dan menghadirkan inovasi yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat, sehingga tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga ruang interaksi yang dinamis dan partisipatif. Dalam era digital, kebaruan media terlihat dari munculnya platform-platform baru yang mengintegrasikan berbagai format seperti teks, audio, dan visual secara simultan, serta memanfaatkan kecerdasan buatan dan algoritma untuk memberikan pengalaman yang lebih personal kepada pengguna. Hal ini mendorong perubahan cara individu mengonsumsi

informasi, dari yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan selektif, sekaligus menuntut para pelaku media untuk terus kreatif, kritis, dan responsif terhadap perubahan zaman agar tetap relevan dan dipercaya oleh publik. Dalam kajian ilmiah, konsep ini dapat dikaitkan dengan pemikiran Denis

McQuail (2010) dalam McQuail's Mass Communication Theory yang menekankan bahwa media selalu mengalami transformasi seiring perubahan sosial dan teknologi, serta diperkuat oleh penelitian Henry Jenkins (2006) dalam jurnal dan bukunya tentang convergence culture yang menjelaskan bagaimana kebaruan media ditandai dengan konvergensi berbagai platform dan partisipasi aktif audiens.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang disusun dengan prinsip Deep Learning diyakini dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD. Namun masih diperlukan penelitian pengembangan (R&D) yang sistematis untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan di kelas dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* yang dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* untuk pembelajaran IPAS Kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* untuk pembelajaran IPAS kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan isi dan desain media melalui penilaian ahli.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Canva* untuk pembelajaran IPAS Kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Menambah khazanah kajian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform desain daring (*Canva*) serta penerapan pendekatan Deep Learning dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: menyediakan alternatif media siap pakai yang menarik, interaktif, dan mudah dikustomisasi untuk pembelajaran IPAS kelas V.
- b. Bagi siswa: meningkatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan pemahaman konsep IPAS secara mendalam.

c. Bagi peneliti selanjutnya: menjadi rujukan pengembangan media sejenis dan studi lanjutan tentang integrasi alat digital dengan pendekatan pedagogis Deep Learning. (Argumen tentang keefektifan Canva dan relevansi model pengembangan media didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menilai Canva sebagai alat pembelajaran yang efektif dan model pengembangan ADDIE / R&D yang sering dipakai dalam penelitian pengembangan.)

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif IPA berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dengan mengintegrasikan pendekatan Deep Learning . Media pembelajaran ini berbentuk digital dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, maupun smartphone, baik secara daring maupun luring. Produk dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka, dengan materi IPA yang disajikan secara kontekstual, sistematis, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti tampilan visual yang menarik, infografis, ilustrasi, animasi sederhana, video pembelajaran, serta tombol navigasi interaktif yang memudahkan peserta didik dalam menjelajahi materi. Penyajian materi dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, peta konsep, penjelasan materi inti, contoh penerapan, serta latihan soal yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta

didik. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Pendekatan Deep Learning diintegrasikan dalam setiap bagian media pembelajaran melalui penyajian masalah kontekstual, pertanyaan pemantik, aktivitas berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kegiatan refleksi di akhir pembelajaran. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menghafal konsep, tetapi juga memahami makna materi, mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata, serta menerapkan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan evaluasi interaktif berupa soal-soal berbasis pemahaman konsep dan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang disertai umpan balik, sehingga dapat digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif IPA berbasis Canva ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis Canva dengan pendekatan Deep Learning pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan kompetensi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut peserta didik untuk menghafal konsep-konsep IPA, tetapi juga memahami makna konsep

tersebut serta mampu mengaitkannya dengan fenomena alam dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi penting karena media digital yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Canva sebagai platform desain digital menyediakan berbagai fitur seperti ilustrasi, animasi, video, dan infografis yang dapat menyajikan materi IPA secara konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, peserta didik tidak mudah merasa bosan, sehingga proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan. Pendekatan Deep Learning dalam media pembelajaran ini memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mencapai pemahaman konsep yang mendalam. Melalui penyajian masalah kontekstual, pertanyaan pemantik, aktivitas berpikir kritis, dan kegiatan refleksi, peserta didik dilatih untuk menganalisis, menalar, serta memecahkan masalah berdasarkan konsep IPA yang dipelajari. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menghafal informasi, tetapi membangun pengetahuan secara aktif dan mampu mentransfernya ke dalam situasi nyata, sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini penting untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada

pembelajaran diferensiatif dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Media berbasis Canva memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi, baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis digital. Guru juga dapat menggunakan media ini 16 sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri peserta didik, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis Canva dengan pendekatan Deep Learning menjadi sangat penting karena tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, relevan dengan perkembangan teknologi, serta mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan masa depan.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sumber pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media ini biasanya mencakup unsur visual, audio, animasi, serta umpan balik langsung yang mendukung pemahaman konsep yang lebih baik dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Canva adalah sebuah aplikasi desain digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif,

dengan kemampuan menggabungkan teks, gambar, animasi, video, dan elemen multimedia lainnya untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih dinamis.

3. Pendekatan Deep Learning adalah pendekatan yang bertujuan menekan peserta didik untuk paham akan sebuah konsep dengan lebih dalam, paham kaitan antar konsep, serta mampu memiliki kompetensi yang bisa menerapkan pengetahuan pada situasi nyata.
4. Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran hasil penggabungan IPA dan IPS yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami interaksi antar manusia, makhluk hidup, lingkungan alam dan sosial secara holistik.