

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran tidak hanya proses interaksi antara guru dengan peserta didik, tetapi ada interaksi antara media yang digunakan oleh guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima dapat memahami pesan tersebut dengan baik (Afifah et al., 2022). Menurut Rohana (Fikri & Madona, 2018:9) Media merupakan segala bentuk perantara yang dipakai manusia dalam menyebar ide, sehingga ide atau gagasan tersebut sampai kepada penerima. Pengertian media menurut ahli pendidikan yaitu: Gerlach dan Ely (Suparlan, 2019:182) mengatakan bahwa media jika dimaknai secara harfiah merupakan gabungan dari manusi, materi yang bertujuan untuk membuat peserta didik mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media tidak terlepas dari proses pembelajaran di sekolah, yang pada umumnya digunakan sebagai alat untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyebarkan ide dan gagasan kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, mengacu

pada kombinasi antara manusia dan materi yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, media memiliki peran yang krusial dalam proses pembelajaran di sekolah, berkontribusi untuk membuat pengalaman belajar lebih efektif dan efisien. Dapat dikatakan juga bahwa media merupakan alat dan bahan yang berisikan informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berpengaruh terhadap indera dan mampu mendukung serta membantu pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran (Kamila & Kowiyah, 2022). Media pembelajaran merupakan elemen penting saat penyediaan sumber daya pendidikan di sekolah, yang bertujuan agar meningkatkan mutu pembelajaran (Agustin et al., 2024).

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan oleh beberapa pakar diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu yang vital dalam pendidikan, berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk alat maupun peralatan baik berupa perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pada proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam penyampaian materi yang tersusun dengan benar sesuai dengan tujuan, yang dibantu dengan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik mampu menyampaikan materi dengan terarah sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu, media dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang baik (Nurfadhillah, 2021:8). Pembelajaran dapat dijadikan sebagai sesuatu yang mudah dan dengan adanya media pembelajaran pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi kepada peserta didik, apalagi media pembelajaran sangat bermanfaat bagi para pendidik, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang kualitas saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Elya Rosalina¹, 2021) Kemudian (Rahmawati & Ayu, 2021:146) media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat disampaikan berupa pesan menjadi lebih jelas dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat (Wastriami & Mudinillah, 2022).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media membantu pendidik menyampaikan materi dengan terarah, mempermudah pemahaman peserta didik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, serta motivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain itu, media membuat penyampaian pesan lebih jelas, efektif, dan efisien, mendukung keberhasilan pembelajaran secara maksimal.

c. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran terdapat beberapa prinsip dan syarat yang harus diperhatikan, hal ini bertujuan untuk mendukung media agar sesuai dengan materi yang akan dipilih, menjadi keunikan tersendiri bagi media serta berbagai macam dan hal tersebut akan mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, prinsip pemilihan media pembelajaran hendaknya bukan atas kesukaan guru melainkan harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik materi pembelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan karakteristik individual peserta didik dapat sesuai. Pemilihan media pembelajaran hendaknya dilandaskan pada kecocokan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik (Rohani, 2020).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya pembuatan media harus memperhatikan beberapa hal yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kompetensi yang akan dicapai, media harus tahan lama atau tidak mudah rusak, penggunaannya mudah dan tidak berbahaya bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, membuat peserta didik mendapatkan informasi serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, terdapat 5 jenis dasar dalam media pembelajaran (Asyhar, 2011:44-45) yaitu:

1) Teks

Dasar dalam penyampaian informasi yang memiliki jenis dan bentuk tulisan atau memberikan daya tarik dalam penyampaian informasi atau materi dalam proses pembelajaran.

2) Media Audio

Menyampaikan informasi dengan lebih berkesan serta menambah daya tarik terhadap suatu informasi. Jenis-jenis audio termasuk suara latar, musik, atau suara rekaman lainnya.

3) Media Visual

Media yang mampu memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti foto, gambar, sketsa, diagram, peta konsep, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lain sebagainya.

4) Media Audio – Visual

Media yang menggabungkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Contohnya yaitu Televisi, Film, dan sebagainya (Fernando, *dkk.* 2020:63).

5) Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran terdiri dari lima jenis utama. Pertama, teks digunakan sebagai dasar penyampaian informasi dalam bentuk tulisan yang menarik. Kedua, media audio menyampaikan informasi melalui suara, seperti musik atau rekaman, untuk meningkatkan kesan pembelajaran. Ketiga, media visual menggunakan elemen visual, seperti gambar, diagram, dan grafik, untuk merangsang indera penglihatan. Keempat, media audio-visual menggabungkan suara dan gambar, seperti televisi atau film, untuk memaksimalkan pengalaman belajar. Terakhir, multimedia mengintegrasikan berbagai media dan perangkat untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif.

2. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Pembelajaran akan mudah dipahami peserta didik apabila didukung dengan penggunaan suatu media pembelajaran. Tercapainya tindakan dan tujuan yang sudah ditetapkan dalam proses pembelajaran

tergantung dari penyampaian dan penggunaan media pembelajaran itu sendiri. Media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan konten. Dalam konteks pendidikan, media interaktif mencakup berbagai format, seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi, video interaktif, dan simulasi. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, tetapi juga memberi mereka kontrol atas proses belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas dan menerima umpan balik secara *real-time*. Dengan demikian, media interaktif berperan penting dalam memperdalam pemahaman dan meningkatkan daya ingat informasi (Jafnihirda et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran mandiri. Media pembelajaran interaktif direncanakan untuk proses pembelajaran individual karena peserta didik diberikan kebebasan dalam mengoperasikan media tersebut. Sudah sepatutnya dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat menambahkan stimulus belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai penggunaan media pembelajaran dapat menjadi manfaat atau nilai tertentu dari segi pemakaiannya. Keefektifan dan kemenarikan penggunaan alat ini membantu peserta didik belajar sesuai tujuan pembelajaran serta bias membawa kepada keadaan belajar yang sebelumnya "*learning with effort*" dapat digantikan dengan "*learning with fun*". Oleh karena itu, media

pembelajaran menjadi komponen penentu pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan sehingga tidak ada keterpaksaan dari peserta didik dalam melakukannya (Prasetya et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang berbentuk interaktif dan efektif serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang memadukan tulisan digital, grafik, video, gambar bergerak, dan suara yang berguna untuk membantu pendidik berinteraksi dengan peserta didik (Purnama & Pramudiani, 2021). Media pembelajaran interaktif adalah penemuan yang bisa mendukung pemikiran bagaimana mencapainya. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu memperoleh pembelajaran yang layak dan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif merupakan alat yang efektif untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan memadukan elemen digital seperti teks, grafik, video, gambar bergerak, dan suara. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan konten, meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan daya ingat mereka. Dirancang untuk pembelajaran mandiri, media interaktif memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi peserta didik, dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Manfaat Media Interaktif

Penggunaan media interaktif memberikan banyak manfaat dengan kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia. Visualisasi dan konten multimedia yang kaya dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik. Simulasi interaktif dan video pembelajaran dapat memberikan ilustrasi yang lebih jelas tentang berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan langsung. Dengan adanya media interaktif ini, peserta didik dapat belajar dengan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman mereka terkait berbagai materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif juga mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rika Widianita, 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat melalui visualisasi dan konten multimedia yang kaya, sehingga membantu peserta didik memahami konsep sulit secara lebih mudah. Simulasi dan video interaktif mampu menjelaskan fenomena atau proses kompleks secara jelas, yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan lisan. Selain memperdalam pemahaman, media interaktif juga mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Canva

a. Pengertian Canva

Canva merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai macam peralatan presentasi, *resume*, poster, pamphlet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, pengembangan media pembelajaran, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Mahyudin, 2023).

Canva adalah suatu aplikasi desain *online* yang memiliki berbagai menu *editing* untuk membuat berbagai macam desain grafis, canva dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dan memudahkan guru pada saat menerangkan materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi canva peserta didik dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan, serta mampu meningkatkan fokus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik (Diana & Jaya, 2021). Aplikasi canva dapat membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta mempunyai berbagai macam fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (R. J. Putri & Mudinillah, 2021).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, media pembelajaran, dan desain grafis lainnya. Canva memudahkan guru dalam menyusun materi

pembelajaran dengan tampilan menarik yang mencakup teks, video, suara, animasi, dan gambar. Selain membantu menyampaikan materi secara efektif, Canva juga meningkatkan fokus peserta didik melalui desain visual yang menarik. Aplikasi ini dapat diakses tanpa perlu diunduh, dengan berbagai fitur yang memungkinkan penggabungan elemen artistik sesuai kebutuhan.

b. Keunggulan dan Kelemahan Canva

Beberapa keunggulan menggunakan aplikasi canva dibandingkan dengan aplikasi yang sejenis lainnya, yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki beragam desain yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran.
3. Banyak fitur yang tersedia
4. Membuat media pembelajaran secara praktis
5. Dapat membuat tombol interaktif
6. Tersedia diberbagai perangkat sehingga memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya dimana saja
7. Dapat membuat pengguna untuk bekerjasama dalam proyek yang sama secara *real-time*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya canva memiliki berbagai keunggulan dibandingkan aplikasi sejenis lainnya, seperti menyediakan desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik, serta memiliki beragam fitur yang memudahkan pembuatan media pembelajaran secara praktis, termasuk tombol

interaktif. Canva juga dapat diakses di berbagai perangkat, memungkinkan pengguna untuk bekerja di mana saja, dan mendukung kolaborasi real-time, sehingga memudahkan pengguna untuk bekerja bersama dalam proyek yang sama.

Selain terdapat keunggulan dari aplikasi canva, terdapat juga kelemahan dari penggunaan aplikasi canva, yaitu sebagai berikut :

1. Harus memiliki akses internet ketika menggunakannya
2. Keterbatasan fitur gratis apabila tidak di beli (canva pro)
3. Tidak dapat mengunci layar pada setiap halamannya
4. Tidak dapat dipublikasi secara *offline*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan akses internet untuk digunakan dan keterbatasan fitur gratis jika tidak berlangganan Canva Pro. Selain itu, aplikasi ini tidak memiliki fitur untuk mengunci layar pada setiap halaman dan hasil desainnya tidak dapat dipublikasikan secara *offline*.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah cabang ilmu yang paling banyak manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari hal yang paling sederhana hingga hal yang paling kompleks (Yolanda & Wahyuni, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara dikarenakan sebagai bagian dari kemampuan dasar

seseorang yaitu seperti berhitung, dan matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sukardjo & Salam, 2020). Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran matematika mempunyai peran dalam membangun dan menumbuhkan keterampilan berpikir objektif, sistematis, logis, dan kritis. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif (M. A. Putri et al., 2023).

Pembelajaran matematika bukan hanya bagaimana peserta didik dapat mengetahui rumus-rumus hitung yang digunakan, namun dalam pembelajaran matematika peserta didik harus memahami konsep-konsep dalam menentukan suatu cara atau rumus dalam menghitung sehingga yang dipelajari dapat tertanam dengan baik dalam pemahaman peserta didik, serta mampu memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru mengenai matematika melalui serangkaian kegiatan yang telah terencana dan terstruktur dengan baik (Ulva & Amalia, 2020). Standar isi pada pembelajaran matematika

bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep dasar matematika. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang, menyelesaikan, serta menafsirkan solusi yang telah diperoleh. 4) Menginformasikan ide dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Dan 5) Memiliki sikap saling menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Yolanda & Wahyuni, 2020).

Beberapa definisi yang telah dipaparkan beberapa pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana, yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, serta kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika.

b. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Sesuai dengan kurikulum merdeka mata pelajaran matematika. Pada kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan peraturan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi

nomor 032 tahun 2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka.

Berdasarkan kurikulum merdeka nomor 032 tahun 2024 dapat disimpulkan bahwasanya kurikulum merdeka untuk mata pelajaran matematika mencakup capaian pembelajaran, tujuan, dan indikator pencapaian yang sesuai dengan peraturan terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (Skala dan satuan).

b. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Tujuan

Tabel 2. 1 tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran
Analisis Data dan Peluang	Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala dan satuan).	Peserta didik dapat mengurutkan dan membandingkan data	1.1 Peserta didik dapat mengurutkan (C1) data dari terkecil ke terbesar dengan tepat. 1.2 Peserta didik dapat membandingkan (C2) data dengan benar. 1.3 Peserta didik dapat menyajikan (C3) data ke dalam tabel dengan benar. 1.4 Peserta didik dapat menganalisis (C4) data dengan tepat.

(Sumber : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2024)

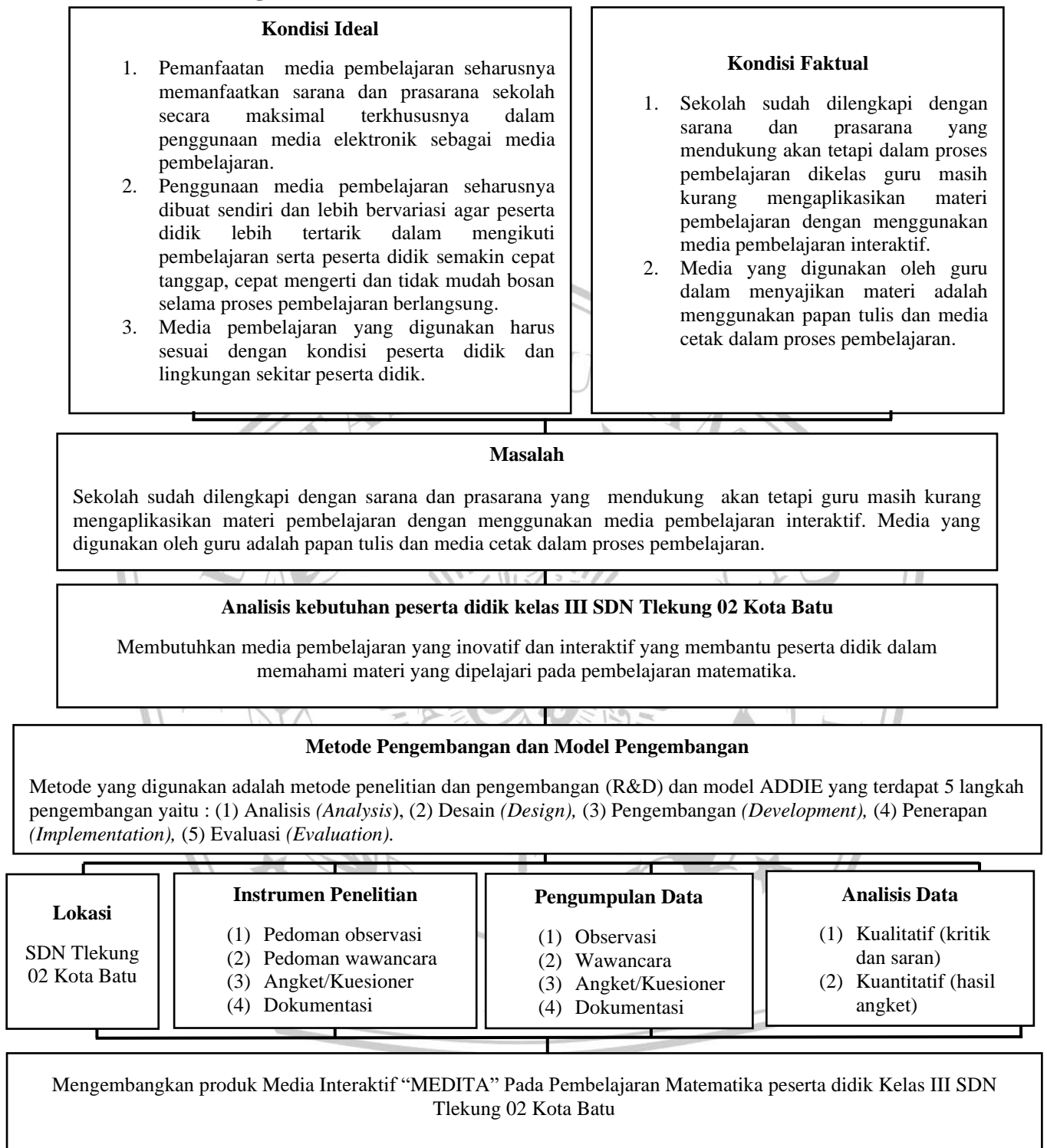
B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 2 kajian penelitian yang relevan

No.	Judul dan identitas peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan canva pada pembelajaran tematik sekolah dasar (Aisyah & Rhosyida, 2024)	Pemanfaatan media ini dikatan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh para ahli media dan materi menunjukkan bahwa skor rata-rata dari ahli media pertama dan kedua adalah 95,60%, yang memenuhi syarat sebagai "sangat valid". Hasil validasi dari ahli materi pertama dan kedua menunjukkan perolehan skor rata-rata sebesar 97,65%, yang juga memenuhi syarat sebagai "sangat valid". Media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantu Canva valid, untuk itu guru bisa menggunakannya sebagai media pembelajaran di kelas."Guru bisa menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif	Sama-sama menggunakan model ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation dan evaluation</i>).	Penelitian ini hanya terfokus pada pembuatan <i>powerpoint</i> dan menggunakan KI dan KD yang berisikan mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika.
2	Pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran pai & bp fase c - sekolah dasar (Mahyudin, 2023)	Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran canva sebagai produk pengembangan untuk Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Fase C kelas V di Sekolah Dasar (SD) dapat digunakan dengan memperhatikan Langkah dan ketentuan model pengembangan dan aplikasi canva yang tersedia dan dapat digunakan guru dalam pembelajaran dengan mudah, cepat, tepat dan efektif.	Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (<i>Research and Development</i>) serta menggunakan model ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation dan evaluation</i>).	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada pembuatan poster sebagai media pembelajaran.
3	Pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis Canva pada materi pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar (Amalia & Kowiyah, 2022)	Media edukasi tersebut layak dan bisa diterapkan menjadi media pembelajaran pada materi pecahan. Bisa ditunjukkan dari presentase hasil validasi dari ahli materi yang mendapatkan skor 93% dengan Pengembangan sangat layak dan hasil validasi ahli media yang mendapatkan skor 93% dengannkategori sangat layak untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.	Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (<i>Research and Development</i>) serta menggunakan model ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation dan evaluation</i>) dan sama-sama	Penelitian ini tidak menggunakan animasi 3D.

No.	Judul dan identitas peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
4	Pengembangan media interaktif gamsuya berbasis wordwall dan canva mapel IPAS DI SD (Yulianti, <i>dkk.</i> , 2024)	Media interaktif GAMSUYA (game keberagaman suku dan budaya di indonesia) berbasis wordwall dan canva melalui empat tahapan sesuai dengan model pengembangan 4D dan telah melewati uji kelayakan dan keefektifan, sehingga GAMSUYA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas 4 Sekolah Dasar materi keberagaman suku dan budaya di indonesia. Kelayakan media interaktif GAMSUYA berdasarkan hasil validasi materi dengan persentase 93% dan validasi media dengan persentase 89% maka dinyatakan sangat layak. Keefektifan media interaktif GAMSUYA berdasarkan angket respon peserta didik dengan persentase 90% dan respon guru dengan persentase 89% maka dinyatakan sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif GAMSUYA layak digunakan.	menghasilkan produk berbasis interaktif Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (<i>Research and Development</i>)	Penelitian ini menggunakan model 4D (<i>Define, Design, Develop, Dissiminate</i>) dan berbasis wordwall.
5	Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar (Hafidh & Lena, 2023)	Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”. Produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Selain itu produk yang dikembangkan mudah dipahami karena bahasa yang digunakan cocok untuk siswa kelas V Sekolah Dasar sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami media pembelajaran. Media pembelajaran juga di desain semenarik mungkin sehingga peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran.	Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (<i>Research and Development</i>).	Penelitian ini menggunakan model 4D (<i>Define, Design, Develop, Dissiminate</i>) dan menghasilkan video animasi pembelajaran.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpiki