

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pembelajaran Disekolah

Pembelajaran adalah sebuah proses untuk membantu peserta didik untuk memperoleh ide, informasi, keterampilan, cara berfikir, cara belajar, dan nilai. Dalam proses belajar harus melibatkan para peserta didik. (Chairudin, 2020) pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan alam berfikir sehingga dapat memahami dengan benar pengetahuannya (Chairudin, 2020).

Pembelajaran adalah kegiatan dimana peserta didik membangun pengetahuan dengan mencari menemukan sendiri makna dari apa yang dipelajari, dan merupakan suatu proses dimana konsep-konsep dan gagasan-gagasan baru disesuaikan dengan kerangka berpikir yang sudah ada dalam pikiran.

Dalam proses pembelajaran disekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapat hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat aktif maka seorang guru dituntut untuk mampu menerapkan berbagai macam pendekatan yang tepat.

b. Pengertian media

Kata Media merupakan bentuk dari kata “Medium” berasal dari Bahasa latin “*Medius*” secara yang berarti “Tengah”. Sehingga media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi atau pesan antara pemberi pesan dan penerima pesan. Media dapat diartikan juga sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menjadikan proses pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Media yang digunakan juga untuk meyalurkan ide-ide, sehingga gagasan sampai kepada penerima.

Media adalah orang, objek atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik (Gerlach & Ely, 1982) dalam (Kamila, 2019). Media adalah alat atau orang yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sesuatu isi materi pembelajaran, yang terdiri antara lain, video kamera, film, slide, *computer*, televisi, buku, foto dan gambar. (Gagne & Briggs, 2002) dalam (Azar Arsyad, 2014)

Dari uraian diatas, bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, objek atau perantara untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi serta mempermudah untuk tujuan pembelajaran yang diharapkan serta menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan motivasi peserta didik.

c. Fungsi media

Media Pembelajaran yang menjadi komponen sangat penting dalam pembelajaran, karena itu dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga akan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. Bahan pelajaran akan lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Metode mengajar juga akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berbentuk komunikasi verbal melalui lisan guru. Sementara itu, Fungsi media pembelajaran memiliki beberapa pendapat antara lain, Fungsi media pembelajaran ada 4 Levied & Lentaz 1989, (Dalam Wulandari. dkk., 2023), yakni sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau disertai dengan teks materi pembelajaran
2. Fungsi efektif, dapat dilihat dari tingkat kepuasan peserta didik dalam belajar atau membaca teks bergambar, selain itu peserta didik mampu bersikap emosional dan sikap peserta didik.

3. Fungsi kognitif, lambang visual dan media pembelajaran memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi atau mengingatkan pesan yang terkandung dalam materi
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian dan membantu peserta didik yang lambat menerima dan memahami materi yang disajikan dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran selain itu memiliki tujuh fungsi pembelajaran yaitu: Media sebagai sumber belajar; Fungsi semantic; Fungsi manipulative; Fungsi fiksatif; Fungsi distributif; Fungsi psikologis; Fungsi sosio-psikologis. Rayandra (Dalam Sugianto, 2013) Media pembelajaran memiliki Tujuan Fungsi pembelajaran antara lain:

1. Media sebagai sumber belajar, sumber belajar adalah media yang digunakan peserta didik dengan demikian, sumber belajar dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan baru.
2. Fungsi semantik, selama proses pembelajaran peserta didik mendapatkan kata-kata atau istilah atau simbol baru. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah simbol verbal yang dimana peserta didik mampu memahaminya.
3. Fungsi manipulative, kemampuan untuk menampilkan kembali sesuatu sesuatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, sesuai tujuan dan saran.
4. Fungsi fiksatif, dapat menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu peristiwa yang sudah lama terjadi.
5. Fungsi distributif, media yang memiliki kemampuan mengatasi batas ruang dan waktu dengan mengatasi keterbatasan manusia.

d. Manfaat Media

Manfaat Media Pembelajaran adalah mempelancarkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018). Manfaat media pembelajaran antara lain :

1. Penyimpanan materi pembelajaran dapat diselenggarakan.
2. Media memungkinkan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dilihat.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Media dapat mengembangkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
6. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
7. Merubah peran guru kearah ke arah yang lebih positif dan produktif.
8. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Menurut Hasan, (2021), Manfaat Media pembelajaran dapat dirasakan peserta didik dan Guru, berikut manfaat media pembelajaran yakni:

1. Dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, dan materi yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik
2. Peserta didik memperoleh penguatan materi yang lebih baik karena disampaikan melalui berbagai media dan mendapatkan ases kapan saja dan dimana saja.
3. Peserta didik berubah lebih aktif, adanya media pembelajaran yang baik membuat peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi.
4. Media pembelajaran menjadi lebih bervariasi

e. Macam / jenis media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan 3 jenis media antara lain Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Berikut penjelasan dari keempat penjelasan media tersebut antara lain: (Putri, 2020.)

1. Media Visual, alat atau sumber belajar yang didalamnya berisi tentang materi yang disajikan dengan cara yang kreatif dan menarik dengan menggunakan indera pengelihatan, sedangkan macam-macam media pembelajaran visual antara lain :
 - a. Foto atau gambar,
 - b. Peta konsep,
 - c. Diagram grafi,
 - d. Poster,
 - e. Globe atau peta,

2. Media Audio, adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan materi atau pesan yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Macam-macam media audio antara lain, yakni:
 - a. Laboratorium Bahasa
 - b. Radio
 - c. Alat perekaman pita magnetik
3. Media Audio Visual, media pembelajaran atau sumber pembelajaran yang berisikan informasi, pesan atau materi pembelajaran yang dibuat secara kreatif dan menarik dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Macam-macam media audio visual dibagi menjadi 2 antara lain :
 - a. Audio visual murni,
 - b. Audio visual tidak murni

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai banyak jenis yang dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dan diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung. Mengklasifikasi bahwasanya media masuk kedalam tujuh komponen media yaitu: (Rudi & Bratz, 2010)

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media audio
- g. Media cetak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ke kelas. Guru dapat mempergunakan media *Wubecode* (Wujud Benda Berbasis Barcode) sesuai dengan kebutuhan didalam kelas.

f. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar, selain itu, dapat dilihat dan didengarkan (Satrianawati, 2018). Media Audio Visual memiliki karakteristik yang lebih lengkap, media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio dan media visual semata (Basuki Wibana & Farida Mukti, 2001).

Menurut (Munadi 2013) jenis Media Audio Visual dibagi menjadi dua yakni :

1. Media Audio Visual dilengkapi dengan fungsi peralatan suara dan gambar dalam suatu media audio visual murni.
2. Media Audio Visual tidak murni adalah berupa slide, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara.

Media audio visual ini adalah media yang dibuat dari web *canva* yang didesain dengan bentuk video animasi untuk membantu peserta didik untuk belajar dalam materi perubahan wujud benda. Media audio visual bukan hanya penjelasan saja tetapi didalamnya memuat soal sederhana. Dalam media audio visual ini memuat beberapa materi didalam pembelajaran IPAS, pembelajaran yang akan dipelajari adalah wujud benda dan perubahannya.

Adapun kelebihan dan kekurangannya dalam media audio visual antara lain :

1. Siswa mampu berpartisipasi dalam pembelajaran
2. Dapat digunakan untuk materi wujud benda dan perubahannya.
3. Memuat beberapa materi
4. Dan membutuhkan waktu yang lama.

Media audio visual adalah media yang terdiri dari gambar dan suara menurut (Djamarah & Zain, 2006) (Dalam H. Imammudin, 2020). Menurut (Basuki Wibawa & Farida Mukti, 2001) (Dalam Sajidan dkk, 2012) media audio-visual seperti film dan video membantu mengatasi tantangan belajar.

2. Media Pembelajaran Berbasis Canva

a. Pengertian canva

Media pembelajaran *canva* adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain grafis media sosial, presentasi, poster, dokumentasi dan konten visual. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi, *android*, *web*, dan *iphone*.

Canva dimulai di Australia pada tahun 2011, *canva* yang memiliki pengguna sebanyak 750.000 dengan jumlah karyawan 2000-an. Lima tahun berjalan, tahun 2017 *canva* mencapai fase dimana perusahaan membuka laba. Saat itu, *canva* masih memperkerjakan 200 orang pegawai yang tersebar dikantor Australia dan Fransisco.

b. Manfaat media canva

Pendidikan memiliki beberapa manfaat *canva* yang sangat disukai para pengguna. (Marrisa Monoarfa, 20021) yaitu:

1. Menggali sisi kreatif peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajar mengajar.
2. Membuat materi pembelajar yang menarik sehingga mendorong hasil belajar peserta didik lebih meningkat.
3. Membantu guru menghemat waktu dengan menyediakan bahan ajar dalam format visual (gambar).
4. Membantu guru dalam membuat laporan sekolah dan materi promosi sekolah.
5. Membangun kolaborasi kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis.

c. Kelebihan dan kekurangan media canva

1. Kelebihan *canva*

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai berikut: 1. Mampu meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik dalam mendesai media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan 2. Memiliki beragam desain yang menarik. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara

praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

2. kekurangan *canva*

Kekurangan aplikasi *Canva*: 1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. 2. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri. 3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS sering disebut dengan ilmu kehidupan, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ahmad Susanto) bahwa IPAS merupakan kombinasi dari bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dapat dibangun atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu. Sedangkan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPAS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 dengan istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Ilmu sosial adalah ilmu yang berhubungan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Aspek manusia sebagai anggota masyarakat, antara lain:

- 1) Aspek antar-hubungan manusia dalam kelompok.
- 2) Aspek kebutuhan materi.
- 3) Aspek norma, peraturan, dan hukum.
- 4) Aspek kebudayaan.
- 5) Aspek komunikasi.
- 6) Aspek manusia dengan alam lingkungan.
- 7) Aspek pendidikan.
- 8) Aspek – aspek lainnya.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia, Matematika adalah sebagai bidang studi memiliki pemahaman yang cukup luas untuk dipelajari. Materi yang dipakai meliputi gejala - gejala dan masalah kehidupan manusia dan semua yang ada di bumi.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

1. Karakteristik dari aspek tujuan

Menurut (Handayani, 2020.) komponen tujuan pendidikan IPAS dapat dikelompokkan menjadi enam. tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Komponen-komponen tujuan pembelajaran antara lain:

- a. Memberi pemahaman tentang kehidupan sosial di masa lalu, , sekarang dan yang akan datang.
- b. Meningkatkan kemampuan mencari dan mengelola informasi.
- c. Meningkatkan prinsip-prinsip sikap demokrasi yang dianut oleh masyarakat.
- d. Memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Menurut (Ridwan, 2014.) Tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan. Dilain waktu (Ridwan, 2014.) juga menjelaskan bahwasanya tujuan pembelajaran IPS disekolah adalah ; (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau

lingkungan disekolah, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah dan isu yang berkembang di masyarakat; (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat; (5) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar dapat kemudian bertanggung jawab membangunkan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPAS merupakan proses yang dapat membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk memperbaiki segala ketimpangan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

2. Karakteristik dapat dilihat dari aspek ruang lingkup materi yang

Ditinjau dari ruang lingkup materi, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berisikan konsep materi, nilai-nilai sosial, kerja sama, dan kemandirian.
- b. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
- c. Mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam memperluas budaya dan berfikir
- d. Menggunakan pendekatan terpadu antara mata pelajaran yang sejenis.
- e. Mampu mendorong peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif dan inovatif dengan sesuai perkembangan mereka.

Dari kesimpulan diatas bahwa kajian budang studi IPS mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, dan ekonomi pemerintahan.

3. Karakteristik dapat dilihat dari aspek pendekatan pembelajaran

Menurut Supriya (2002) dalam (Su'udiah, dkk., 2016.) karakteristik bidang studi IPAS tergolong dalam ilmu-ilmu sosial diklasifikasikan ke dalam 2 kelompok umum, yaitu struktur ilmu yang bersifat sosial dan struktur ilmu yang bersifat generalisasi. Yang pertama kelompok struktur ilmu pengetahuan yang bersifat sosial, semua materi yang disiplin ilmu sosial bermula dari kenyataan, fakta, realitas sosial, perubahan sosial dan pergeseran sosial yang dialami oleh individu di masyarakat.

Selanjutnya struktur ilmu pengetahuan yang bersifat generalisasi, dari karakteristik materi yang bersifat konsep, produk akhirnya adalah kemampuan manusia dalam bermasyarakat untuk bisa menerapkan, menguji dan mengkonstruksikan kembali apa yang sebenarnya dikembangkan di dalam bidang ilmu sosial. Dalam produk sosial yang memenuhi kebutuhan keilmuan, maka diperlukan suatu generalisasi dari kajian dan analisis konsep yang telah ditetapkan di masyarakat sebelumnya. Dari karakteristik keduanya yang menjadi cikal bakal kebutuhan di bidang studi IPS ini mampu memberikan pemenuhan kebutuhan keilmuan dalam pemikiran-pemikiran manusia tentang masalah sosial, pergeseran sosial dan perubahan sosial serta alternatif pemecahannya.

4. Karakteristik anak Sekolah Dasar

Karakteristik peserta didik adalah salah satu variabel dalam desain pembelajaran yang biasanya didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik termasuk aspek-aspek lain yang ada pada diri mereka seperti kemampuan umum, ekspektasi terhadap pembelajaran dan ciri-ciri jasmani serta emosional peserta didik yang memberikan dampak terhadap keefektifan pembelajaran (Ardhana, 2017).. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik dimaksud untuk mengenali ciri-ciri dari setiap peserta didik yang nantinya akan menghasilkan berbagai data yang terkait dengan peserta didik dan sebagai informasi penting yang nantinya akan dijadikan pijakan dalam menentukan berbagai metode yang optimal untuk mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan adalah karakteristik turunan yang dimiliki sejak lahir, baik yang menyangkut faktor biologis maupun faktor sosial psikologis. Karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan faktor biologis cenderung lebih bersifat tetap, sedangkan karakteristik yang berkaitan dengan dengan sosial psikologis lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Karakteristik dan kebutuhan peserta didik antara lain : (Fitrah, 2021)

- a. Senang bermain, karakteristik ini menuntun Guru Sekolah Dasar untuk melaksanakan kegiatan yang bermuatan permainan lebih untuk kelas rendah.
- b. Senang bergerak, karakteristik ini menuntun Guru Sekolah Dasar untuk merancang model pembelajaran yang mungkin peserta didik berpindah atau gerak di dalam ruangan
- c. Senang bekerja dalam kelompok, dari pergaulan kelompok sebaya, peserta didik belajar aspek yang terpenting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan didalam kelompok, belajar setia kawan, dan menerima tanggung jawab. Karakteristik ini menuntun guru untuk merancang model pembelajaran yang mungkin peserta didik untuk belajar dan bekerja dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi.
- d. Seneng merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Teori perkembangan kognitif, peserta didik memasuki tahap operasiona konkret. Karakteristik ini menuntun guru untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Lindgren 1980 (Dalam Fitrah, 2021) mengklasifikasi kebutuhan peserta didik menjadi 4 aspek antara lain:

1. Kebutuhan jasmani pada anak usia SD
2. Kebutuhan kasih sayang
3. Kebutuuhan memiliki
4. Kebutuhan aktualisasi diri

4. Kajian penelitian yang relevan

Pada penelitian ini ada dua kajian relevan yang digunakan sebagai pembanding dalam pengembangan media pembelajaran *canva*. Dalam penelitian ini kajian yang relevan antara lain : Penelitian yang pertama ditulis ((Arafah, 2019)) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III Di SDN Jatimulyo 1 Malang Pada Materi Wujud Benda Pada Kelas IV SD. Dalam penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media diperuntukkan pada materi Merdeka belajar pada materi wujud benda pada kelas IV SD.

Penelitian dan pengembangan yang kedua ditulis oleh (Sarjianti 2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Dasar Pencak Silat Sekolah Dasar. dalam penelitian tersebut menunjukkan penggunaan diperuntukkan pada materi dau hidup hewan.

Penelitian dan pengembangan yang ketiga ditulis oleh (*Khalisatul kamila, .2022*) dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Berorientasi Model Pembelajaran STAD Pada Sub Tema IV Menyayangi Hewan Di Kelas III Sekolah Dasar, dalam penelitian tersebut menunjukkan penggunaan diperuntukkan pada materi dau hidup hewan.

Adapun pesaan dan perbedaan dalam penelitia media yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang reevan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Persamaan	Pebedaan
1. (Arafah, n.d.-b, 2019)	Pengembangan media Pembelajaran Audio Visual pada tema perkembangan teknologi kelas III di SDN Jatimulyo 1 Malang	1. Mengembangkan media pembelajaran audio visual 2. Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model ADDIE	a. Pengembangan media penelitian dulu digunakan untuk kelas 3 SD sedangkan pengembangan media penelitian digunakan untuk kelas 4 SD b. Materi penelitian terdahulu tentang teknologi sedangkan pengembangan media penelitian tentang wujud benda.
2. Sarjianto (2017)	Pengembangan media pembelajaran Audio Visual gerak dasar pencak silat sekolah dasar	1. Mengembangkan media pembelajaran audio visual	1. Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model borg and gall 2. Pengembangan media penelitian dulu digunakan untuk kelas 5 SD sedangkan pengembangan media penelitian digunakan untuk kelas 4 3. Materi penelitian terdahulu tentang gerak dasar pencak silat sedangkan pengembangan media penelitian tentang wujud benda.
3. (Khalisatul kamila n.d, 2022)	pengembangan media Audio Visual berorientasi model pembelajaran STAD pada sub tema IV menyanyi hewan di kelas III sekolah dasar	1. Mengembangkan media pembelajaran audio visual	1. Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model STAD 2. Materi penelitian terdahulu tentang sub tema IV menyanyi hewan sedangkan pengembangan media penelitian tentang wujud benda. 3. Pengembangan media penelitian dulu digunakan untuk kelas 3 SD sedangkan pengembangan media penelitian digunakan untuk kelas 4

5. Kerangka pikir

