

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) definisi istilah, (8) spesifikasi pengembangan, dan (9) asumsi penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan fundamental sebagai fondasi utama kehidupan yang secara strategis berfungsi membekali individu dengan keterampilan relevan dalam menghadapi dinamika perubahan zaman. Prinsip ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Dengan demikian, tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik (*student engagement*) dalam proses pembelajaran bukan hanya menjadi tujuan akhir, melainkan indikator penting keberhasilan pelaksanaan pendidikan dan efektivitas strategi pengajaran yang digunakan di dalam kelas (Rambe et al., 2025; Trisnantari & Jabbar, 2025).

Pada konteks Sekolah Dasar (SD), pembelajaran harus dirancang secara inovatif, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan peserta didik. Jenjang ini merupakan fondasi awal pendidikan formal, di mana anak-anak tidak hanya belajar mengenai pengetahuan faktual, tetapi juga mulai menginternalisasi nilai moral, keterampilan sosial, serta pola pikir kritis yang akan menjadi bekal mereka pada jenjang berikutnya (Melianti dkk., 2023). Dengan kata lain, pembelajaran di sekolah dasar tidak sekadar sarana penyampaian materi pelajaran, melainkan juga wadah pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Lubis dkk., 2025). Salah satu materi

pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya diarahkan pada pendekatan yang lebih holistik, kreatif, serta relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa dan tuntutan zaman (Anggraini dkk., 2025). Dalam Kurikulum Merdeka, implementasi pembelajaran IPS diwujudkan melalui model integratif dengan hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menggabungkan unsur ilmu alam dan sosial. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman belajar yang utuh, bermakna, dan kontekstual bagi siswa (Evitasari, 2025). Meski demikian, pada fase C (kelas V dan VI), materi ilmu sosial diajarkan secara terpisah dengan ilmu alam. Hal ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dimensi sosial, budaya, sejarah, geografi, dan ekonomi, sehingga mereka dapat membangun wawasan sosial yang lebih komprehensif (Hasanah, 2023).

Walaupun kehadirannya tidak berdiri sendiri, IPS tetap menempati posisi penting di sekolah dasar karena bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta mendukung terbentuknya warga negara yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab terhadap realitas sosial di sekitarnya. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS dirancang secara kontekstual agar dekat dengan pengalaman nyata peserta didik, melalui eksplorasi potensi daerah, sejarah lokal, dan isu-isu sosial aktual yang relevan dengan lingkungan tempat mereka hidup (Yudiana dkk., 2024). Salah satu topik penting dalam pembelajaran IPS di SD adalah topik “Daerahku Kebanggaanku” yang hadir di kelas V.

Topik “Daerahku Kebanggaanku” mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam memperkuat identitas budaya dan karakter lokal, sekaligus menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai sosial, nasionalisme, dan rasa *sense of belonging* terhadap daerah asal (Musa & Sukmawati, 2025). Topik ini juga sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada fase operasional konkret, di mana pemahaman konsep sangat bergantung pada contoh nyata, visualisasi, dan pengalaman langsung dalam pembelajaran

(Susanto dkk., 2021). Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa, sehingga proses belajar berkembang dari sekadar menghafal informasi menjadi eksplorasi yang bermakna. Dengan demikian, topik pembelajaran “Daerahku Kebanggaanku” menjadi momentum pedagogis strategis untuk menjembatani konsep sosial, ekonomi, dan sejarah yang sering kali bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami melalui penggunaan media konkret dan berbasis konteks lokal. Penguatan pembelajaran pada topik tersebut bukan sekadar alternatif, melainkan kebutuhan pedagogis yang esensial agar pembelajaran IPS mampu berkontribusi optimal terhadap pengembangan karakter, penguatan identitas dan pemahaman lokal, serta kesiapan siswa sebagai warga masyarakat yang reflektif, kritis, dan bertanggung jawab.

Topik “Daerahku Kebanggaanku” memuat tiga materi pokok, yaitu kondisi geografis wilayah sekitar, keadaan sosial budaya masyarakat sekitar, dan kegiatan ekonomi masyarakat sekitar. Dari ketiga materi tersebut, materi kondisi sosial budaya menjadi fokus dalam penelitian ini karena menunjukkan permasalahan yang paling signifikan dalam pembelajaran. Secara faktual, pembelajaran pada materi sosial budaya masih cenderung disampaikan secara abstrak, tekstual, dan kurang dikaitkan dengan realitas kehidupan siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami nilai, norma, serta dinamika budaya di lingkungan sekitarnya, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemaknaan terhadap materi. Berbeda dengan materi geografis dan ekonomi yang relatif lebih mudah diamati secara langsung, aspek sosial budaya menuntut pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif agar dapat dipahami secara utuh.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan pembelajaran pada materi kondisi sosial budaya, sebagai upaya untuk mengatasi kesenjangan antara karakteristik materi yang kontekstual dengan praktik pembelajaran yang masih belum optimal, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa secara lebih bermakna.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang secara ideal diarahkan untuk menjadi proses aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa, namun kenyataan di

lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara harapan dan implementasi. Salah satu masalah yang paling sering ditemukan adalah rendahnya keterlibatan siswa (*student engagement*) secara aktif dalam kegiatan belajar IPS. Hal ini sejalan dengan temuan Sihpiwelas (2024) yang dalam penelitiannya menunjukkan bahwa hanya 41.6% siswa yang terlibat aktif secara fisik, mental, dan emosional dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kondisi rendahnya keterlibatan ini seringkali terjadi karena metode pembelajaran IPS yang masih didominasi ceramah, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif (Aditya & Mulyani, 2025). Hendrizal (2020) menjelaskan bahwa partisipasi siswa yang rendah dalam proses pembelajaran memiliki konsekuensi serius, termasuk pemahaman konsep yang tidak mendalam dan penurunan motivasi belajar yang berlangsung dalam jangka panjang. Lebih lanjut, jika situasi ini dibiarkan berlanjut, perkembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang esensial dalam pembelajaran IPS akan terhambat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Semarang Kuning mengidentifikasi adanya kesenjangan signifikan antara harapan ideal dan praktik implementasi pembelajaran IPS. Ditemukan bahwa implementasi pembelajaran IPS masih kental dengan metode konvensional, didominasi oleh ceramah dan ketergantungan pada buku teks. Observasi awal menunjukkan bahwa guru cenderung menekankan penguasaan hafalan konsep, alih-alih memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berdiskusi, atau mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pola pengajaran yang monoton ini berdampak langsung pada rendahnya *student engagement*, yang ditandai secara kuantitatif melalui hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil evaluasi harian siswa kelas V pada materi “Daerahku Kebanggaanku” hanya mencapai 63.8, angka yang berada signifikan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 70. Data ini menunjukkan kegagalan dalam pencapaian kompetensi kognitif siswa.

Rendahnya hasil belajar tersebut diperkuat oleh indikator kualitatif *student engagement*. Data observasi perilaku siswa menunjukkan bahwa 60% siswa kurang terlibat secara aktif, ditandai oleh minimnya partisipasi, rendahnya respons, dan munculnya kejenuhan belajar selama proses berlangsung. Masalah

afektif ini diperkuat oleh data kuesioner, di mana tingkat motivasi intrinsik siswa hanya mencapai 51%, mengindikasikan bahwa proses belajar tidak menarik perhatian emosional mereka. Kesenjangan ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan Guru Kelas V, I Kadek Hendra Dwi Saputra, S.Pd., yang menegaskan bahwa akar permasalahannya terletak pada keterbatasan variasi media dan minimnya alat visual interaktif. Kondisi ini konsisten dengan temuan Suryani dkk. (2024), yang menyimpulkan bahwa dominasi metode konvensional dalam IPS menjadi penyebab kesulitan siswa dalam memahami konsep sosial yang abstrak, sehingga gagal mengaktifkan dimensi kognitif, emosional, dan perilaku yang diperlukan untuk *student engagement* yang efektif.

Permasalahan *student engagement* yang rendah menunjukkan bahwa pembelajaran gagal mengaktifkan ketiga dimensinya yakni perilaku, emosi, dan kognisi (Fredricks dkk., 2004). Ketika pembelajaran hanya berfokus pada hafalan, siswa kehilangan ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan dengan konteks sosial yang relevan (Hardiyati dkk., 2025). Kondisi ini berdampak pada berkurangnya motivasi intrinsik dan munculnya rasa jenuh serta minimnya keterlibatan emosional siswa. Faktor ini diperburuk oleh minimnya variasi media pembelajaran, di mana penggunaan media yang terbatas pada buku teks menjadikan suasana terasa monoton dan kurang menarik. Rhodinia dkk. (2025), secara tegas menyatakan bahwa penggunaan media yang kurang variatif berdampak signifikan pada penurunan motivasi, kepercayaan diri, dan penghambatan perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Kondisi ini berisiko membuat IPS dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak relevan, padahal IPS idealnya berfungsi penting dalam membantu siswa membangun identitas diri dan mengembangkan keterampilan hidup yang mendukung keterlibatan aktif dalam masyarakat (Andaresta, 2025).

Kesenjangan antara kondisi aktual dan harapan pembelajaran IPS yang terjadi di SD Negeri 1 Semarapura Kangin diperkuat oleh teori perkembangan kognitif. Proses pembelajaran di jenjang SD idealnya dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 7–12 tahun, yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget (Susanto dkk., 2021). Pada tahap ini, pemahaman siswa sangat

bergantung pada objek nyata, visualisasi, dan pengalaman langsung. Ketidaksesuaian antara media atau strategi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif ini berkontribusi besar terhadap rendahnya keterlibatan, minat, dan hasil belajar siswa (Sugiarti, 2025). Dengan kata lain, pembelajaran yang terlalu abstrak berpotensi menimbulkan kesulitan. Oleh karena itu, guru wajib mengadaptasi metode dan media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif melalui kegiatan yang nyata dan terarah sesuai tahap perkembangannya, yang juga didukung oleh teori Van Hiele mengenai kebutuhan pengamatan visual konkret (Qur'ani dkk., 2024). Hal ini menegaskan bahwa solusi inovasi yang tepat diperlukan untuk menjawab permasalahan tersebut dan memastikan keterlibatan siswa terjadi secara optimal pada ketiga dimensi *engagement*.

Menanggapi urgensi ini, beberapa studi menawarkan solusi melalui pengembangan media pembelajaran visual dan interaktif berbasis teknologi, yang terbukti meningkatkan minat, partisipasi, dan daya serap siswa terhadap materi abstrak (Pramudita dan Sunarso, 2024; Abdullah, 2023). Strategi penggunaan media interaktif, seperti video animasi (Hasibuan dkk., 2025) atau aplikasi digital (Nandawika dkk., 2024; Alga dkk., 2024), memungkinkan komunikasi dua arah, menjadikan siswa subjek aktif, serta selaras dengan pendekatan diferensiasi Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan media interaktif dalam IPS SD, terutama untuk materi kontekstual, merupakan kebutuhan pedagogis yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Beberapa studi lima tahun terakhir menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran visual dan interaktif yang berbasis teknologi. Penelitian oleh Pramudita dan Sunarso (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS secara signifikan. Hal serupa dikemukakan oleh Abdullah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan partisipasi dan daya serap siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Selain itu, media berbasis budaya lokal dan aplikasi Android seperti *Kersosmi Bunisa* juga terbukti

efektif dalam menjembatani pemahaman siswa terhadap topik-topik IPS (Nandawika dkk., 2024).

Lebih lanjut, penelitian oleh Alga dkk. (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi IPS yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit dipahami. Penelitian lainnya oleh Hasibuan dkk. (2025), menyatakan bahwa video animatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan. Selain mendukung penguasaan materi, media interaktif juga dapat membentuk suasana belajar yang lebih kolaboratif dan aktif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS SD bukan hanya pelengkap, melainkan kebutuhan pedagogis yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik abad 21. Dalam konteks kebutuhan tersebut, pemilihan alat pengembangan media memegang peranan krusial. Dalam upaya mengatasi kesenjangan ini, aplikasi desain grafis berbasis *cloud* seperti Canva dipilih sebagai alat pengembangan media yang ideal dan strategis. Pemilihan Canva didasarkan pada prinsip kepraktisan dan efisiensi, karena ia menawarkan kemudahan penggunaan (*user-friendly*) berkat antarmuka visual dan fitur *drag-and-drop* yang intuitif. Keunggulan ini memungkinkan para guru sebagai pengembang media untuk fokus sepenuhnya pada aspek pedagogi dan kualitas konten pembelajaran, tanpa perlu menguasai perangkat lunak desain yang kompleks, sehingga guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Selain itu, Canva memuat banyak *template* yang bisa memudahkan guru menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan menarik (Hapsari & Zulherman, 2021; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Integrasi Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar merespons tuntutan akan media yang tidak hanya komunikatif secara visual, tetapi juga interaktif. Melalui fitur-fitur unggulannya, guru dapat menyajikan materi pembelajaran IPS yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif ketimbang sekadar menjadi penerima informasi yang pasif. Penelitian

terdahulu (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022; Amaliatus Sholikhah & Irma Soraya, 2025) menunjukkan bahwa efektivitas media berbasis Canva berdampak signifikan pada motivasi dan pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif melalui Canva harus dipandang sebagai bagian integral dari strategi modernisasi pembelajaran, guna memenuhi standar kompetensi yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka.

Meski demikian, implementasi media inovatif ini masih belum optimal di banyak sekolah, dan ini menciptakan *research gap* yakni belum terdapat pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya visual dan interaktif, tetapi juga berbasis pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa dan relevan dengan konteks budaya mereka. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan visualisasi yang konkret dan kontekstual untuk materi IPS, khususnya topik “Daerahku Kebanggaanku” untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin, dengan tujuan menjembatani pemahaman siswa dan secara signifikan meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran IPS. Melalui media ini, diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga memperkaya praktik pengajaran guru dan memperluas integrasi IPTEKS dalam dunia pendidikan dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya keterlibatan (*student engagement*) siswa dalam pembelajaran IPS. Praktik pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan hafalan membuat siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar, baik dari sisi perilaku, emosional, maupun kognitif.
2. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Guru masih mengandalkan metode konvensional dan buku teks sebagai satu-satunya sumber utama. Hal ini tidak sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa di tahap operasional konkret yang membutuhkan visualisasi,

pengalaman langsung, dan media yang konkret untuk memahami materi IPS yang seringkali bersifat abstrak.

3. Minimnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dan literasi sosial. Pembelajaran yang berfokus pada hafalan dan transfer informasi tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengaitkan materi dengan konteks sosial, dan menumbuhkan karakter yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat.
4. Kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman, implementasi media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi belum optimal. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi dan kesiapan guru dalam menggunakannya untuk menunjang pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang dikaji.

Penelitian ini difokuskan pada masalah yang ditemukan yakni rendahnya *student engagement* siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V akibat penggunaan metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Penelitian difokuskan pada pengembangan media dan uji kelayakan produk serta pengukuran efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD di SD Negeri 1 Semarapura Kangin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang layak digunakan untuk meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran IPS pada topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD Negeri 1 Semarang Kangin?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan berdasarkan respon guru serta siswa?
4. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran IPS pada topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD Negeri 1 Semarang Kangin?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang layak digunakan untuk meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran IPS pada topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD Negeri 1 Semarang Kangin.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan berdasarkan respon guru serta siswa.
4. Untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran IPS pada topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD Negeri 1 Semarang Kangin.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dari dilaksanakannya penelitian pengembangan ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran IPS jenjang sekolah dasar, serta memberikan kontribusi pada teori pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

1. Bagi siswa: Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi abstrak.
2. Bagi guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Bagi sekolah: Memberikan model implementasi Kurikulum Merdeka melalui media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal.
4. Bagi peneliti lain: Memberikan tambahan sumber pengetahuan dan informasi, referensi serta motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi IPS kelas V sekolah dasar, topik “Daerahku Kebanggaanku”. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Format media: Presentasi interaktif berbasis Canva yang dilengkapi fitur permainan edukatif;

2. Konten materi: IPS kelas V SD, tema “Daerahku Kebanggaanku”;
3. Interaktivitas: Menyediakan materi berupa bacaan dan video, kuis, teka-teki, animasi, dan elemen eksploratif yang memerlukan partisipasi siswa;
4. Keterpaduan visual: Menampilkan ilustrasi budaya lokal daerah Klungkung secara visual untuk memperkuat pemahaman;
5. Kesesuaian kurikulum: Mengacu pada Kurikulum Merdeka

1.8 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk media interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas 5 ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD memiliki kemampuan menggunakan media digital dengan bimbingan guru.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Validasi ahli dan respon pengguna dapat menjadi indikator kelayakan media yang dikembangkan.

1.9 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah serta kata-kata yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan: Upaya atau proses perbaikan untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan sistematis yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya.
2. Media pembelajaran interaktif: Media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran yang disajikan secara visual, digital, dan memungkinkan manipulasi konten oleh pengguna.

3. *Student engagement*: kondisi siswa dalam pembelajaran yang tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga berpikir, merasa, dan bertindak secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Canva: platform desain grafis berbasis web.
5. Daerahku Kebanggaanku: Materi dalam kurikulum IPS kelas V SD yang membahas tentang keanekaragaman budaya, sosial, dan geografis di lingkungan daerah tempat tinggal siswa.

