

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai delapan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pada tahun 2024/2025, pemerintah Indonesia resmi memberlakukan kurikulum pendidikan terbaru yaitu kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar (Arisanti, 2022). Penyesuaian pembelajaran di kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar dan berupaya membenahi luaran sumber daya manusia yang dituntut memiliki keterampilan literasi numerasi, keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kreatifitas dan keterampilan kolaborasi siswa (Lestari, 2023). Namun, implementasi kurikulum merdeka menghadapi tantangan, seperti kesenjangan infrastruktur dan akses teknologi yang tidak seimbang antara daerah perkotaan dan pedesaan. Selain itu, kesiapan guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang relevan dengan

kurikulum menjadi perhatian utama (Claudia, 2023). Meskipun demikian, kurikulum ini diharapkan mampu mencetak generasi unggul yang siap menghadapi tantangan global.

Literasi sains merupakan kemampuan individu untuk memahami konsep-konsep sains, mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan fenomena ilmiah dan membuat keputusan berdasarkan bukti-bukti ilmiah (Fuadi, Robbia, Jamaluddin, & Jufri, 2020). Mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kemampuan literasi sains menjadi sangat penting bagi siswa sekolah dasar dan tidak bisa diabaikan. Dengan kemampuan literasi sains, siswa sekolah dasar dapat mengembangkan pola pikir kritis, analitis dan membantu siswa memahami fenomena alam di sekitar mereka, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar (Chairan et al., 2025). Kemampuan ini juga berperan dalam membentuk karakter siswa yang mampu memecahkan masalah secara efektif. Dengan demikian, literasi sains menjadi dasar penting dalam mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dan perubahan di masa depan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dari ilmu alam dan sosial yang bertujuan memberikan pemahaman holistik kepada siswa tentang interaksi antara manusia dan lingkungannya (Canda, Pratama, Agung, Agung, & Parmiti, 2024). Integrasi literasi sains dalam pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori tentang sains, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks nyata atau secara kontekstual (Zakarina & Ramadya, 2024). Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS melatih sikap ilmiah, seperti keingintahuan yang tinggi dan

kemampuan berpikir kritis. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui eksperimen, observasi, dan diskusi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Utari & Muadin, 2023). Oleh karena itu, integrasi literasi sains dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam pengembangan literasi sains siswa sekolah dasar. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga melatih siswa dalam keterampilan proses sains, seperti mengamati, mengklasifikasi, dan menyimpulkan (Darmayanti, Wijaya, Sanjayanti, & Janawati, 2021). Dengan demikian, siswa belajar untuk berpikir secara sistematis dan logis. Selain itu, pembelajaran IPAS yang efektif dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan dan sosial, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam upaya pelestarian lingkungan (Sawitri, Priyanti, Wanah, & Prayogo, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS yang terintegrasi dengan literasi sains dapat membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga peduli terhadap masyarakat dan lingkungannya (Barus, 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan dalam kurikulum merdeka.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang menekankan kemampuan literasi

sains tercermin dalam proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya (Astria, Wardani, Nurwahidah, & Hasnawati, 2022). Pembelajaran dirancang untuk memberi ruang eksplorasi ilmiah melalui kegiatan observasi, eksperimen sederhana, pengumpulan data, serta diskusi berbasis bukti (Yanti, 2024). Literasi sains tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan konsep sains dalam pengambilan keputusan sehari-hari secara bertanggung jawab. Peran guru dalam pembelajaran IPAS sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses inkuiri ilmiah dan menstimulasi rasa ingin tahu mereka terhadap dunia sekitar (Nurhanifah & Diah, 2023).

Menurut (Anzelina dkk., 2024) media pembelajaran adalah perantara yang memfasilitasi penyaluran informasi dari sumber informasi, seperti guru, kepada penerima informasi yaitu siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran maka pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih efektif dan siswa lebih efektif dan siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dan kontekstual, seperti e-komik atau multimedia interaktif, dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Arifin dan Muhlis, 2024). Lingkungan belajar yang mendukung, baik dari segi fasilitas, budaya kelas, maupun pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, sangat penting untuk mewujudkan literasi sains yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS yang ideal harus terintegrasi dengan pengembangan literasi sains agar siswa tidak hanya mampu memahami sains, tetapi juga menggunakannya secara bijak dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu sekolah SD negeri 03 Ungasan yang terletak di Kabupaten Badung, pembelajaran IPAS di kelas V masih berlangsung menggunakan media berupa video pembelajaran yang ada di youtube. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa melibatkan aktivitas inkuiri atau eksplorasi langsung oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hanya berupa buku paket dan lembar kerja. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias dan cepat kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran penggunaan media dan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Menurut kemendikbudristek (2022) kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka yaitu rentang nilai 80-89 dikategorikan baik dan 90-100 dikategorikan sangat baik. Sehingga diharapkan nilai peserta didik pada pelajaran IPAS di atas 80.

Hasil observasi didukung dengan hasil belajar peserta didik kelas VA pada materi ekosistem menunjukkan capaian yang kurang memuaskan. Dari 28 siswa, hanya 13 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu diatas nilai 80. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekosistem hingga dampaknya terhadap lingkungan disekitar. Di dalam koreksi tugas dan soal evaluasi, terlihat juga bahwa siswa belum mampu memahami dengan benar dari materi ekosistem tersebut. Hal ini diduga kuat karena pembelajaran belum mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan belum menyentuh aspek literasi sains secara mendalam.

Media visual yang menarik juga turut menjadi faktor penyebab kurangnya

pemahaman konsep dan literasi sains siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Hasil wawancara dengan salah satu guru wali kelas V mengungkapkan bahwa guru menghadapi kendala dalam menyampaikan materi IPAS, terutama pada materi ekosistem. Guru mengakui bahwa keterbatasan waktu dan banyaknya muatan pelajaran membuat pembelajaran IPAS kurang optimal. Disampaikan juga bahwa sebagian siswa tampak kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih monoton. Guru mengatakan belum banyak menggunakan media pembelajaran digital karena kurangnya pelatihan dan fasilitas yang memadai. Dalam pandangannya, pembelajaran IPAS seharusnya dibuat lebih interaktif dan dikaitkan dengan lingkungan sekitar agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Guru juga menyampaikan harapan akan adanya media pembelajaran yang mampu menyampaikan konsep sains dalam pembelajaran IPAS dengan cara yang mudah diaplikasikan dan menarik sehingga disukai anak-anak.

Untuk mengatasi literasi sains siswa kelas V dalam materi ekosistem, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam menjembatani literasi sains pada pembelajaran IPAS di kelas V yaitu media pembelajaran e-komikkuis interaktif yang dilengkapi dengan kuis pembelajaran yang menantang. E-komikkuis menggabungkan unsur narasi visual dan interaktivitas untuk menyajikan konsep ekosistem yang abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami (Waisakanitri, Ganing, & Wulandari, 2023).

Melalui karakter dan alur cerita yang menarik, siswa diajak untuk memahami

materi sambil terlibat dalam aktivitas kuis yang menguji pemahaman mereka secara langsung. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan literasi sains siswa karena, penggunaan media digital e-komikkuis sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka (Ummah, Saputra, Zibar, Parisu, & Wahyudi, 2022).

Model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, baik dari segi efektivitasnya maupun efesiansinya. (Anzelina dkk., 2023) Penggunaan media visual digital dalam pembelajaran didasarkan pada teori kognitif bahwa visualisasi melalui gambar dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik (Fransiska, Suarni, & Margunayasa, 2024). Menurut penelitian Novianti et al., (2022), bahan ajar berbasis literasi sains yang teruji layak mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Handayani, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis STEM secara signifikan meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Putri, (2020) menemukan bahwa media komik digital dan teks multimodal memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan-temuan ini mendukung bahwa media komik digital interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan literasi sains siswa. Oleh karena itu, pengembangan e- komikkuis didasari oleh landasan teori dan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media komik digital dalam pembelajaran sains.

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas komik digital

dalam pembelajaran sains, pengembangan e-komikkuis menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan komik digital interaktif dan kuis dalam satu media pembelajaran. Kombinasi ini belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pengembangan ini menyediakan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik melalui komik, tetapi juga mengukur dan meningkatkan pemahaman siswa secara langsung melalui kuis interaktif. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di bagian latar belakang masalah, maka diputuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-komikkuis Berbasis Aplikasi Canva pada Muatan IPAS dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum memenuhi KKTP pada pembelajaran IPAS sebanyak 15 siswa dari 28 siswa di kelas V A.
2. Belum tersedia media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan narasi visual dengan fitur evaluasi interaktif dalam satu platform pembelajaran IPAS.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga dalam pembelajaran kurang menarik bagi siswa dalam hal media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah ruang lingkup kajian permasalahan yang ditemukan cukup luas, agar penelitian ini dapat dilaksanakan lebih efektif maka perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap kajian masalah penelitian yaitu masalah di batasi pada hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum memenuhi KKTP pada pembelajaran IPAS sebanyak 15 siswa dari 28 siswa di kelas V A dan belum tersedia media pembelajaran digital yang mengintegrasikan narasi visual dengan fitur evaluasi interaktif dalam satu platform pembelajaran IPAS. Sehingga penelitian ini di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa media E-Komikkuis berbasis aplikasi canva pada pelajaran IPAS dalam meningkatkan literasi sains siswa kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah penelitian, maka peneliti merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD?
2. Bagaimanakah validitas dari media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD?
3. Bagaimanakah keefektifan dari media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dilaksanakan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun media media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD.
2. Mengetahui kevalidan media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD.
3. Mengetahui efektifitas media e-komikkuis berbasis canva pada pelajaran IPAS materi ekosistem dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas V SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian pengembangan ini berupa pengembangan media pembelajaran e-komikkuis berbasis aplikasi canva pada materi ekosistem dalam pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi antara komik digital edukatif dengan kuis interaktif yang dirancang secara menarik, menyenangkan, dan mudah diakses melalui perangkat digital. E-komikkuis dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi desain canva karena kemampuannya dalam menghasilkan tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, dan muatan IPAS kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi antara komik digital edukatif dengan kuis interaktif yang dirancang secara menarik, menyenangkan, dan mudah diakses melalui perangkat digital. E-komikkuis dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi desain canva karena kemampuannya

dalam menghasilkan tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, dan dapat dipublikasikan dalam berbagai format digital. Dalam media ini, siswa tidak hanya membaca komik berisi materi ekosistem, tetapi juga langsung mengerjakan soal kuis interaktif berbentuk pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat setelah menyelesaikan satu bagian cerita. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan literasi sains siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam memahami dan mengkaji konsep ekosistem melalui narasi visual dan pertanyaan reflektif. Media ini juga selaras dengan pendekatan student centered learning dan gaya belajar siswa era digital yang cenderung menyukai visual dan aktivitas interaktif. Adapun spesifikasi dari produk e-komikkuis berbasis canva ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Komik Digital Interaktif Berbasis Canva

Komik dirancang menggunakan Canva dengan format digital (PDF/link Canva) yang dapat diakses melalui laptop, tablet, atau smartphone. Komik terdiri atas beberapa episode cerita yang memuat karakter fiktif yang mengalami situasi atau permasalahan terkait materi ekosistem. Setiap halaman menyajikan ilustrasi menarik, percakapan ringan, serta infografik sederhana yang mendukung siswa tentang konsep-konsep IPAS. Tampilan komik dikemas secara horizontal (landscape) untuk kemudahan pembacaan dan menyisipkan elemen visual seperti ikon, panah, dan efek animasi ringan agar lebih dinamis.

1.6.2 Kuis Interaktif Terintegrasi dalam Komik

Setiap akhir episode atau subtopik dalam komik dilengkapi dengan kuis interaktif berupa pertanyaan pilihan ganda, benar-salah, dan pertanyaan reflektif

singkat. Kuis dirancang menggunakan fitur Canva. Tujuan dari kuis ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibaca dalam bentuk yang menyenangkan dan tidak membebani.

1.6.3 Materi Pembelajaran Ekosistem IPAS Kelas V SD

Materi utama yang diangkat dalam media ini adalah ekosistem, yang mencakup harmoni dalam ekosistem, rantai makanan, jaring-jaring makanan, piramida makanan serta pelestarian lingkungan. Penyajian materi dikemas dalam bentuk naratif dan kontekstual melalui dialog antar tokoh dalam komik, sehingga siswa dapat memahami konsep secara runtut dan kontekstual.

1.6.4 Navigasi dan Interaktivitas Sederhana

E-komikkuis dilengkapi dengan petunjuk navigasi berupa tombol *next*, *back*, dan *home* yang memudahkan siswa dalam menelusuri halaman komik. Elemen interaktif seperti klik untuk menjawab, *pop-up* informasi, dan tautan ke kuis dirancang agar mudah digunakan oleh siswa SD, tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Komik dapat diakses secara daring maupun luring dengan format PDF interaktif.

1.6.5 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media e-komikkuis berbasis aplikasi canva pada materi ekosistem pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar ini adalah sebagai berikut.

(a) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran e-komikkuis berbasis canva dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas V SD telah memiliki kemampuan membaca dan memahami teks sederhana serta mampu mengikuti alur cerita komik edukatif yang disajikan secara visual dan naratif.
2. Siswa kelas V SD sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *handphone*, laptop, atau dengan pengawasan guru atau orang tua, serta memiliki akses minimal terhadap jaringan internet untuk membuka link atau mengunduh media interaktif.
3. Media e-komikkuis dapat membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih kontekstual dan menyenangkan melalui pendekatan visual, cerita, dan latihan soal yang terintegrasi.
4. E-komikkuis mampu meningkatkan literasi sains siswa dengan melatih kemampuan membaca informasi ilmiah, menalar, dan mengevaluasi pengetahuan sains melalui pertanyaan-pertanyaan berbasis konten yang mereka baca dalam komik.
5. Penggunaan *canva* sebagai *platform* pengembangan media mendukung fleksibilitas desain, kemudahan akses, dan integrasi elemen interaktif yang dapat menstimulasi ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.
6. Guru kelas V dapat memfasilitasi dan memandu penggunaan media ini dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas atau dalam kegiatan belajar mandiri siswa.

(b) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran e-

komikkuis berbasis canva ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan ini berdasarkan pada analisis kebutuhan di kelas V SD Nomor 3 Ungasan, sehingga karakteristik media, isi materi, dan bentuk penyajiannya disesuaikan dengan kondisi siswa dan sekolah tersebut.
2. Pengembangan media hanya difokuskan pada satu materi pembelajaran yaitu ekosistem dalam muatan IPAS kelas V, sehingga penerapannya untuk topik atau jenjang lain memerlukan penyesuaian materi dan struktur komik.
3. Media ini dikembangkan dengan mengandalkan akses perangkat digital dan koneksi internet, sehingga dapat menjadi kendala jika digunakan di sekolah atau lingkungan yang memiliki keterbatasan teknologi.
4. Penggunaan e-komikkuis ini belum mengakomodasi siswa dengan kebutuhan khusus secara spesifik, sehingga perlu adaptasi atau modifikasi dalam penerapannya sesuai dengan keberagaman peserta didik.

(c) Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah bagian metodologi riset yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu seperti media pembelajaran, prototipe, desain, materi pembelajaran, strategi, alat evaluasi pendidikan dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
3. E-Komikkuis adalah singkatan dari elektronik komik dan kuis/ komik digital dan kuis, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menggabungkan cerita bergambar (komik) dengan kuis atau soal-soal evaluatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan literasi sains siswa terhadap materi pelajaran IPAS. Komik disajikan secara naratif dan visual untuk menarik minat baca siswa, sedangkan kuis disisipkan diakhir cerita untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa.
4. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk visual seperti presentasi, poster, infografik, video pendek, dan media pembelajaran. Canva menyediakan ribuan template dan animasi yang dapat disesuaikan, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dan interaktif, termasuk komik digital.
5. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar. IPAS menggabungkan unsur-unsur ilmu alam dan ilmu sosial untuk membekali siswa dengan pemahaman holistik mengenai alam sekitar, lingkungan hidup, masyarakat, dan peran manusia dalam

menjaga keseimbangan kehidupan. Pembelajaran IPAS menekankan pada kegiatan eksploratif, inkuiri, dan berbasis proyek untuk membangun kesadaran ilmiah dan tanggung jawab sosial pada diri peserta didik.

6. Literasi sains adalah kemampuan individu untuk memahami konsep dan proses sains yang diperlukan dalam pengambilan keputusan yang berlandaskan bukti, baik dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat, maupun lingkungan global. Literasi sains mencakup kemampuan untuk mengakses informasi ilmiah, memahami maknanya, menginterpretasikan data, serta menerapkannya.

