

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran E Modul Berbasis Canva

Media pembelajaran adalah alat penting dalam proses pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran secara lebih efektif dan menarik. Media yang tepat dapat membantu siswa dalam pendidikan dasar memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Seiring dengan kemajuan teknologi, pengembangan sumber daya pembelajaran berbasis digital menjadi perlu untuk mendukung pendidikan di abad ke-21. Media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dapat secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Wardani et al., 2024).

Analisis kebutuhan siswa, desain media, pengembangan konten, dan evaluasi kelayakan produk adalah semua langkah yang harus diambil dalam pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi, adalah model pengembangan yang umum digunakan di bidang pendidikan. Selama proses ini, media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berguna untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Penelitian Zulkarnain et al. (2025) menemukan bahwa penerapan model ADDIE dalam pembuatan media pembelajaran IPA meningkatkan kualitas instruksional dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran harus mempertimbangkan interaktivitas sebagai komponen penting yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, selain elemen desain. Media interaktif seperti simulasi digital, *e-modul*, dan video pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan daya ingat mereka. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Khulaifatuzzahra et al. (2024), media interaktif, khususnya dalam pelajaran yang kompleks seperti sains, memiliki efek yang signifikan terhadap perkembangan afektif dan kognitif siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengembang media untuk memasukkan fitur interaktif yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.

Menggunakan teknologi digital seperti platform desain Canva memudahkan guru membuat bahan ajar yang visual, interaktif, dan menarik. Canva memungkinkan penggabungan berbagai komponen, seperti animasi, gambar, video, dan *hyperlink*, ke dalam satu media, yang mendukung pendekatan pembelajaran multimodal. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa membuat media digital yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk membuat pembelajaran yang aktif dan bermakna.

E-modul merupakan perkembangan dari modul konvensional yang disajikan dalam format digital. Menurut (Sutama et al., 2021), *e-modul*

adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif. Perbedaan utama antara modul konvensional dan *e-modul* terletak pada karakteristik interaktivitas dan fleksibilitas yang dimiliki oleh *e-modul*.

(Sutama et al., 2021) mendefinisikan *e-modul* sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik. *E-modul* memiliki beberapa karakteristik, antara lain: (1) self-instructional, yaitu dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik; (2) self-contained, yaitu seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul; (3) stand-alone, yaitu tidak tergantung pada media lain; (4) adaptif, yaitu dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; (5) user-friendly, yaitu bersahabat dengan penggunaannya; dan (6) konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

Pengembangan *e-modul* sebagai media pembelajaran digital memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan modul konvensional. Menurut (Redy Winatha et al., 2018), keunggulan *e-modul* antara lain: (1) dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi; (2) memungkinkan umpan balik segera; (3) memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; (4) dapat diakses kapan saja dan di mana

saja; dan (5) dapat mengurangi penggunaan kertas sehingga lebih ramah lingkungan.

Dalam konteks pembelajaran sains di sekolah dasar, *e-modul* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh (Endaryati et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *E-modul* memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui integrasi gambar, video, dan animasi yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual seperti presentasi, poster, infografis, dan konten media sosial. Platform ini menyediakan berbagai template, elemen desain, dan fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain visual yang menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis yang mendalam.

Menurut (Alia et al., 2024), Canva memiliki beberapa keunggulan sebagai alat pengembangan media pembelajaran, antara lain: (1) antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan; (2) tersedia berbagai template dan elemen desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran; (3) memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa; (4) dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk computer desktop dan perangkat mobile.

Penelitian yang dilakukan oleh (Setiani et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dalam konteks pengembangan *e-modul*, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat desain visual yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur Canva seperti kemampuan untuk menambahkan tautan, animasi, dan elemen interaktif lainnya memungkinkan pengembangan *e-modul* yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. (Syafitri et al., 2021) mendefinisikan berpikir kritis sebagai pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada penentuan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. (Rositawati, 2019) mengidentifikasi enam keterampilan kognitif inti dalam berpikir kritis, yaitu: (1) interpretasi, (2) analisis, (3) evaluasi, (4) inferensi, (5) penjelasan, dan (6) regulasi diri.

Menurut Ennis (Firdaus et al., 2019) terdapat 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan ke dalam lima aktivitas utama. (1) memberikan penjelasan sederhana, yaitu kemampuan untuk mengklarifikasi pertanyaan, jawaban, dan argumen serta mengidentifikasi asumsi yang mendasari suatu pernyataan. (2) membangun keterampilan dasar, yang mencakup kemampuan mengamati, mempertimbangkan laporan hasil

observasi, dan memahami penggunaan bahasa secara tepat. (3) menyimpulkan, yaitu kemampuan menarik kesimpulan secara logis serta mengidentifikasi implikasi dari suatu informasi. (4) memberikan penjelasan lanjut, yaitu kemampuan menyampaikan hasil penalaran dan memberikan alasan yang kuat untuk mendukung pendapat. (5) mengatur strategi dan teknik, yaitu kemampuan untuk memantau proses berpikir sendiri serta mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah secara efektif.

Mengacu pada teori diatas pada tingkat sekolah dasar, kemampuan berpikir kritis dapat diajarkan dan dikembangkan melalui berbagai strategi pembelajaran. Menurut (Saputra et al., 2019), keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas-aktivitas seperti mengajukan pertanyaan, menganalisis argumen, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Harahap et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menggali informasi, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat argumen dan memecahkan masalah berdasarkan proses penggalan informasi, analisis, evaluasi, inferensi dan regulasi diri.

Penelitian ini mengadaptasi enam indikator kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis yang dianggap relevan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran sains. (Reeder, 2011) Ennis mendefinisikan berpikir kritis sebagai *“thinking that is reasonable and reflective and focused on deciding what to believe or do”*. Enam indikator tersebut meliputi: (1) interpretasi, (2) analisis, (3) evaluasi, (4) inferensi, (5) penjelasan, dan (6) regulasi diri. Masing-masing indikator ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen tes kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan manusia..

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator
1.	Interpretasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami makna informasi dari teks, gambar, tabel, atau grafik. • Mengidentifikasi ide utama dari materi sistem pencernaan manusia
2.	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan informasi menjadi bagian-bagian kecil. • Membedakan fakta dan opini dalam materi
3.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai keakuratan dan relevansi informasi • Membandingkan dan mengevaluasi berbagai sumber terkait fungsi organ pencernaan
4.	Inferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Menarik Kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia • Memprediksi kemungkinan akibat gangguan organ pencernaan
5.	Penjelasan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan hasil pemikiran secara jelas dan logis • Menyusun penjelasan runtut tentang proses pencernaan makanan
6.	Regulasi Diri	<ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi dan memantau proses berpikir sendiri • Mengevaluasi langkah berpikir dalam menyelesaikan masalah tentang sistem pencernaan

Dalam konteks pembelajaran sistem pencernaan manusia, pengembangan *e-modul* yang memuat aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, seperti pertanyaan penuntun, studi kasus, dan pemecahan masalah, diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak biasa, dan menciptakan sesuatu yang bernilai baik secara personal maupun sosial. Menurut (Wasahua, 2021) kemampuan berpikir kreatif merupakan berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif/orisinal sesuai dengan keperluan. Sedangkan menurut (Febrianingsih, 2022) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain.

Berdasarkan pandangan para ahli diatas ditarik sebuah simpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang tidak hanya berfokus pada penciptaan ide-ide baru, tetapi juga pada keberanian untuk berpikir berbeda, mandiri, dan orisinal dalam menyikapi permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif tidak dapat dilepaskan dari aspek berpikir *divergen* seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, yang menjadi dasar dalam menilai sejauh mana seseorang mampu menghadirkan gagasan yang variatif dan bernilai. Selain itu, karakteristik personal seperti rasa ingin tahu, daya imajinasi, serta keberanian mencoba

hal baru juga menjadi indikator penting yang memperkaya makna kreativitas itu sendiri.

Menurut Munandar (Hamzah B et al., 2011: 252), berpendapat bahwa indikator berpikir kreatif sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal) 10) dapat bekerja sendiri 11) senang mencoba hal-hal baru 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Menurut Torrence dalam (Appulembang, 2017) Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) mengukur 4 aspek yaitu fluency, originality, abstractness of titles, and elaboration. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif yaitu :

- a. Fluency (Kelancaran) kemampuan menghasilkan banyak ide, jawaban, atau solusi terhadap suatu masalah dalam waktu singkat.

- b. Flexibility (Keluwesan) kemampuan menghasilkan gagasan yang bervariasi atau mengubah cara pandang terhadap suatu permasalahan.
- c. Originality (Keaslian): kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik, tidak biasa, dan jarang dipikirkan oleh orang lain.
- d. Elaboration (Elaborasi) kemampuan untuk mengembangkan, memperinci, dan memperkaya suatu ide agar menjadi lebih kompleks dan menarik.

Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai strategi pembelajaran. Menurut (Abda'u Ansya & Salsabilla, 2024), kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui aktivitas-aktivitas yang mendorong eksplorasi, eksperimen, dan kolaborasi. Lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas adalah lingkungan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Auliya et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide, menggali informasi dari berbagai sumber, dan mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang kreatif.

Penelitian ini menggunakan 4 indikator kemampuan berpikir kreatif yang diadaptasi dari Torrance (Appulembang, 2017). Adapun indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan adalah sebagai berikut:



Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Aspek Kreatif	Indikator	Deskripsi
1	Kelancaran	Banyaknya ide yang dihasilkan	Siswa mampu menghasilkan berbagai ide atau jawaban atas suatu permasalahan secara cepat dan lancar.
2	Keluwesannya	Keanekaragaman ide yang dihasilkan	Siswa mampu berpikir dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan beragam jenis ide atau solusi.
3	Keaslian	Kebaruan ide yang dihasilkan	Siswa mampu mengemukakan ide unik dan berbeda.
4	Elaborasi	Pengembangan detail dari ide	Siswa mampu mengembangkan ide dengan memperkaya detail, memperjelas, atau memperluas gagasan yang dihasilkan.

Dalam konteks pembelajaran sistem pencernaan manusia, pengembangan *e-modul* yang memuat aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, seperti proyek-proyek kecil, desain visual, dan pembuatan model, diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa.

4. Pembelajaran Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Materi ini mencakup konsep-konsep tentang organ-organ pencernaan, fungsi masing-masing organ, proses pencernaan makanan, dan gangguan pada sistem pencernaan.

Menurut (Indrajatun & Desstya, 2022) dalam Kurikulum Merdeka, kompetensi dasar yang terkait dengan materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar antara lain: (1) menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan

manusia; dan (2) menyajikan hasil penyelidikan tentang organ pencernaan manusia dan hewan.

Pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar memiliki beberapa tantangan, antara lain: (1) konsep-konsep yang abstrak dan kompleks; (2) keterbatasan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut; dan (3) keterbatasan waktu pembelajaran di kelas. Menurut (Feronica Tamara et al., 2019), materi sistem pencernaan manusia termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang tepat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. *E-modul* sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantu Canva guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh:

1. (Ciptaningtyas et al., 2022) dengan judul penelitian Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd membahas tentang mengembangkan *e-book* interaktif berbasis Canva untuk materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD.

Hasilnya menunjukkan bahwa media berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

2. (Endaryati et al., 2021) dengan judul penelitian Analisis *E-modul* Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran IPA terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa SD melalui penyajian materi yang lebih interaktif.
3. (Setiani et al., 2024) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan kemudahan interaksinya.
4. (Hasnawiyah & Maslena, 2024) dengan judul penelitian Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa menjelaskan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sains meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa, dibandingkan dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks biasa.
5. (Aini et al., 2024) dengan judul penelitian Eksplorasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPA: Tinjauan Sistematis terhadap Literatur yang Ada dan Arah Riset Masa Depan menekankan pentingnya pengintegrasian pendekatan pedagogis dalam pengembangan media digital agar efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Berikut adalah tabel perbandingan kebaharuan penelitian yang akan peneliti lakukan:

Tabel 2. 3 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian Nama Jurnal Nama Penulis ISSN	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian	Kebaharuan Penelitian
1	<p>A New Approach to Elementary Learning: An Interactive Digital Module for Critical Thinking with Articulate Storyline Yuli Mulyawati,Elly Sukmanasa,R. Teti Rostikawati,Nurafifah Deas Maharani,Aisyah Nur Azizah 30 Dec 2024 - Pedagogia: jurnal ilmiah pendidikan (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan) - Vol. 16, Iss: 2, pp 97-102 e-ISSN: 2460-2175</p>	<p>Penelitian (Mulyawati et al., 2024) sama-sama pengembangan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.</p>	<p>Pengembangan modul digital interaktif menggunakan Articulate Storyline</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan e - modul berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif</p>
2	<p>Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Melatih Kemampuan Critical Thinking Ardian Setyo Nugroho,Sukirman SukirmanState University of Semarang 17 Nov 2023 - Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika</p>	<p>Penelitian (Nugroho & Sukirman, 2023) sama-sama pengembangan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.</p>	<p>Pengembangan media interaktif berbasis augmented reality (AR) bukan Canva</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan e - modul berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif</p>

No	Judul Penelitian Nama Jurnal Nama Penulis ISSN	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian	Kebaharuan Penelitian
3	<p>Pengembangan media interaktif berbasis S.id berbantuan canva pada pembelajaran materi siklus air kelas V siswa sekolah dasar</p> <p>Dina Fitriana RosyadaGadjah Mada University 30 Mar 2023- COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education) ISSN : 2614-4085</p>	<p>Penelitian (Rosyada et al., 2023) s a m a - s a m a pengembangan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis</p>	<p>pengembangan media interaktif berbasis S.ID menggunakan Canva untuk mengajarkan siklus air kepada siswa kelas 5.</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan e - m o d u l berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif</p>
4	<p>Development of lectora inspire assisted learning media to improve students' critical thinking skills Mahmud Mahmud,Hesty Parbuntari,Vini Wela Septiana,Debi Anggaraini 23 Jun 2024 - Auladuna (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar) - Vol. 11 e-ISSN: 2621-0282</p>	<p>Penelitian (Parbuntari et al., 2024) s a m a - s a m a pengembangan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis</p>	<p>pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire, bukan Canva</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan e - m o d u l berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif</p>
5	<p>Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar</p>	<p>Penelitian (Kusnadi & Azzahra, 2024) s a m a - s a m a pengembangan media</p>	<p>Bukan pengembangan media interaktif,melainkan penggunaan wordwall dalam</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan e - m o d u l berbasis Canva untuk</p>

No	Judul Penelitian Nama Jurnal Nama Penulis ISSN	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian	Kebaharuan Penelitian
	Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya Edi Kusnadi, Syifa Aulia Azzahra Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 12 No 2 : Juli 2024 ISSN 2303-3800	interaktif	pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

C. Kerangka Pikir

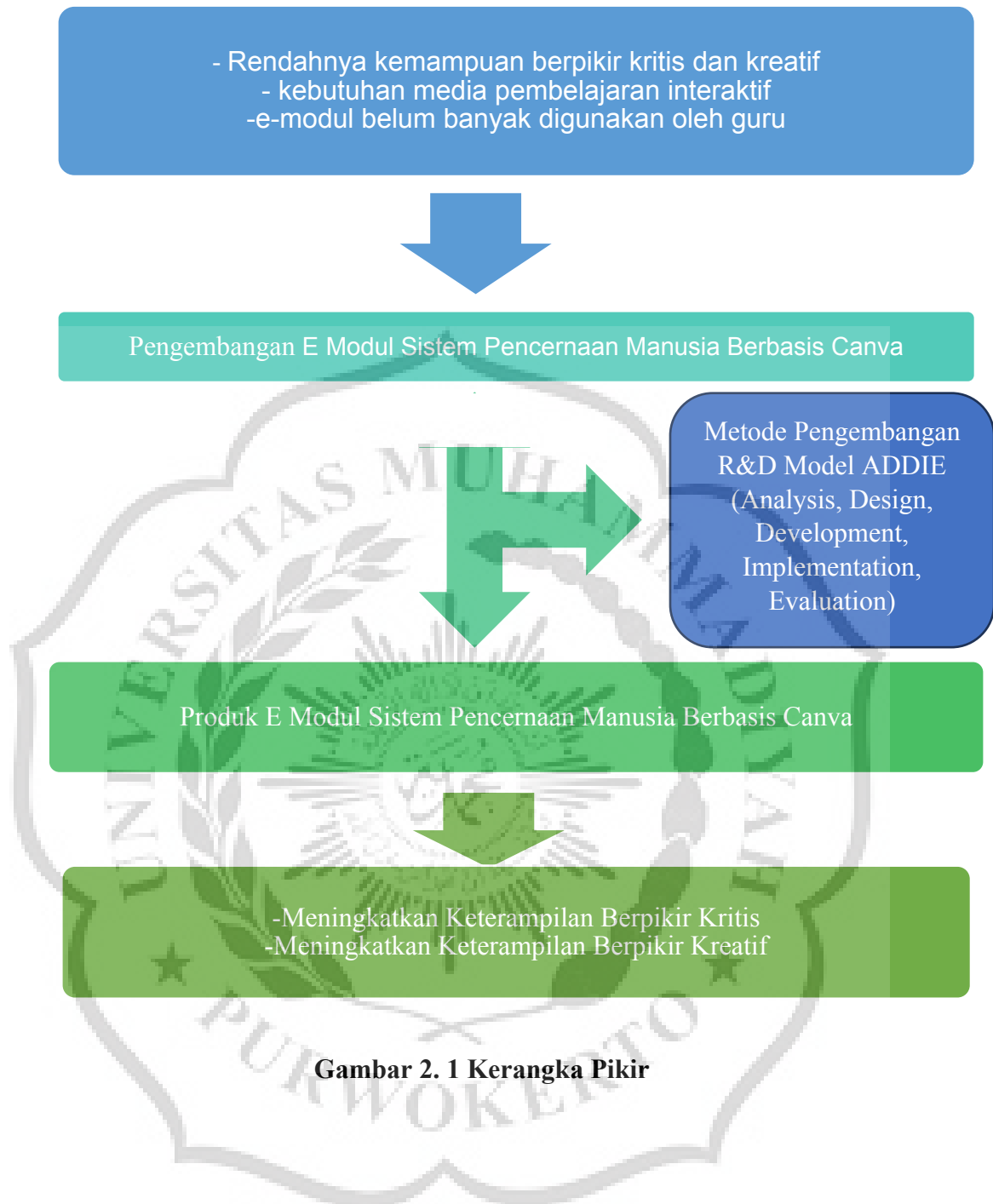
Pendidikan di Kabupaten Cilacap khususnya kecamatan Cilacap Utara menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih menghadapi hambatan besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya memanusiakan siswa, karena masih bersifat konvensional dan minim interaksi. Akibatnya, siswa kurang diberi ruang untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri, dan lebih sering diposisikan sebagai penerima informasi pasif, bukan sebagai subjek pembelajaran yang otonom dan penuh potensi.

Pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan, seperti konsep yang abstrak dan kompleks, keterbatasan media visual, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Untuk

mengatasi hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi konkret dan memungkinkan siswa belajar mandiri. *E-modul* menjadi salah satu solusi efektif karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta animasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit.

Pengembangan *e-modul* berbasis Canva menawarkan keunggulan tambahan berupa desain visual yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur Canva seperti tautan aktif, animasi, dan elemen interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. *E-modul* ini akan dirancang untuk memuat aktivitas-aktivitas yang mendorong kemampuan berpikir kritis yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan dan relugasi diri. Selain itu di dalam *e-modul* juga terdapat aktivitas-aktivitas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif seperti kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Untuk menghasilkan *e-modul* yang berkualitas, metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dari penjelasan di atas, dapat digambarkan skema kerangka berpikir secara jelas dari permasalahan yang ada, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir