

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Informasi Pembelajaran

Media informasi pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, serta materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara terencana dan sistematis. Media informasi pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi yang membantu peserta didik dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Miftah, 2021), media informasi pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyampaian materi sehingga informasi yang diterima peserta didik menjadi lebih mudah dipahami dan tidak bersifat abstrak.

Media informasi pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran. Informasi yang disampaikan melalui media yang tepat akan membantu guru mengurangi kesalahan pemahaman serta meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pembelajaran. (Sanjaya, 2021) menyatakan bahwa media informasi pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga secara visual.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam pendidikan, pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pada bagian ini, akan dibahas berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar,

terutama untuk anak usia dini. Dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara yang mengonversi konsep abstrak menjadi representasi konkret sehingga mempermudah peserta didik dalam memproses informasi. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting karena perkembangan kognitif anak membutuhkan rangsangan visual, audio, dan interaktif. Kajian sistematis mengenai integrasi teknologi dalam peningkatan kemampuan bahasa menemukan bahwa media berbasis teknologi memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, terutama melalui penyajian konten visual dan audio yang menarik serta interaksi yang mendukung keterlibatan belajar (Sarjani, Syarfuni, & Nasution, 2023). Pemaknaan ini menguatkan posisi media sebagai elemen fundamental dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup fungsi motivasional, edukasional, dan representasional. Media mampu meningkatkan perhatian peserta didik, mengurangi verbalisme, memperjelas konsep, serta membantu siswa mengorganisasi informasi dengan lebih

baik. Dalam praktiknya, media pembelajaran membantu memecahkan masalah kesenjangan antara pemahaman lisan dan pengalaman nyata peserta didik. Fungsi ini tampak dalam penelitian pengembangan gim edukasi berbasis Android yang menunjukkan bahwa integrasi visual interaktif, narasi, dan tantangan berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika secara signifikan (Widiastuti, Jihad, & Riva Lesta Ariany, 2025). Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai bagian dari strategi pedagogik.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran mencakup peningkatan kualitas interaksi belajar, memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan pemahaman konseptual, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Bagi anak usia dini, media pembelajaran berperan dalam membangun kemampuan bahasa, memperkuat atensi, dan merangsang kreativitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media teknologi memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini melalui penyajian konten visual dan audio yang terstruktur serta mudah diakses (Sarjani et al., 2023). Dalam konteks pendidikan agama, media digital seperti aplikasi *Holy Quran* juga memberikan manfaat signifikan, membantu siswa memahami bacaan dan hukum tajwid secara mandiri melalui fitur audio, navigasi interaktif, dan tampilan visual yang informatif (Fauzi & Darojat, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran berlaku lintas bidang studi.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual, audio, audiovisual, multimedia, dan media berbasis teknologi digital. Media visual berupa gambar, grafik, poster, dan diagram, berfungsi membantu peserta didik memahami konsep melalui representasi visual. Media audio seperti rekaman suara mendukung pembelajaran yang mengutamakan pendengaran. Media audiovisual menggabungkan kedua elemen tersebut melalui video dan animasi. Seiring perkembangan teknologi, multimedia digital menjadi semakin relevan karena memungkinkan integrasi teks, audio, gambar, video, dan animasi dalam satu platform. Pengembangan multimedia digital ini memungkinkan pengalaman belajar yang adaptif dan personal serta mendukung pembelajaran mandiri. Salah satu bentuk perkembangan ini tampak dalam media gim edukasi matematika berbasis Android, yang memadukan animasi, teks, dan interaktivitas sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui eksplorasi dan praktik langsung (Widiastuti et al., 2025).

2.2.5 Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran digital adalah bentuk evolusi dari media konvensional yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan mudah diakses. Media berbasis digital memungkinkan integrasi suara, animasi, video, dan interaktivitas dalam satu platform. Keunggulan media digital meliputi fleksibilitas akses, kemampuan personalisasi pembelajaran, serta fitur analitik yang dapat membantu guru memantau perkembangan peserta didik. Dalam pembelajaran agama, penggunaan aplikasi *Holy Quran* merupakan implementasi nyata media pembelajaran digital, yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, memperkuat hafalan, dan

memahami makna ayat melalui fitur audio dan visual yang mudah digunakan (Fauzi & Darajat, 2022). Untuk anak usia dini, media digital memberikan peluang besar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kaya akan stimulus visual dan interaktif. Hal ini didukung oleh temuan bahwa teknologi meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui interaksi dengan konten digital yang dirancang sesuai tahap perkembangan (Sarjani et al., 2023).

2.3 Implementasi Media Pembelajaran

Implementasi media pembelajaran merupakan tahap penerapan media yang telah dirancang ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap implementasi bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif oleh guru serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. (Sugiyono, 2021). Implementasi merupakan proses penerapan suatu rancangan, metode, atau produk agar dapat digunakan dalam kondisi nyata sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Implementasi media pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media di dalam kelas, tetapi juga mencakup kesiapan guru, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana pendukung. Media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu menyampaikan informasi secara jelas dan menarik (Yaumi, 2021).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, implementasi media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak, seperti kemampuan konsentrasi yang terbatas, ketertarikan terhadap warna dan gambar,

serta kebutuhan akan media yang bersifat konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang diimplementasikan harus sederhana, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Suyadi & Dahlia, 2021).

Pada penelitian ini, implementasi dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva sebagai media informasi pembelajaran di PAUD An-Nisa. Media pembelajaran dirancang agar dapat digunakan dalam dua bentuk, yaitu media digital dan media cetak. Penggunaan media digital dilakukan apabila fasilitas pendukung tersedia, sedangkan media cetak digunakan sebagai alternatif apabila terdapat keterbatasan sarana seperti proyektor atau perangkat digital.

2.4 Media Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pada bagian ini, akan dibahas mengenai penerapan media pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD merupakan tahap awal dalam pendidikan anak yang sangat menentukan perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran pada usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak, yang membutuhkan rangsangan visual dan interaktif. Pemilihan media yang tepat akan mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa anak. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan perhatian dan minat anak untuk belajar, serta membantu mereka memahami konsep dasar seperti angka, huruf, dan warna dengan cara yang menyenangkan.

2.4.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang terencana dan sistematis agar anak mampu mengembangkan potensi fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan spiritual. Implementasi

PAUD menuntut adanya penyelenggaraan layanan yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan anak secara optimal. Penelitian kebijakan PAUD menunjukkan bahwa keberhasilan penyelenggaraan PAUD sangat dipengaruhi oleh pemenuhan standar layanan, mulai dari kesiapan tenaga pendidik hingga penyediaan sarana pembelajaran (Kertati, 2021). Hal ini menegaskan bahwa pendidikan usia dini tidak dapat dilepaskan dari konteks kebijakan dan perencanaan sistematis yang mendukung stimulasi perkembangan anak.

Dalam kerangka pendidikan modern, PAUD mencakup pendekatan inklusi yang memungkinkan anak dengan berbagai latar belakang kemampuan belajar dalam lingkungan yang sama. Implementasi pendidikan inklusi pada PAUD membutuhkan adaptasi pembelajaran, metode, serta media yang memastikan setiap anak dapat terlibat secara optimal (Insiatun, Karya, Ediyanto, & Sunandar, 2021). Penerapan inklusi menuntut guru memahami keberagaman gaya belajar anak dan kemampuan mereka berinteraksi dengan media yang disediakan

2.4.2 Peran Media Pembelajaran dalam PAUD

Media pembelajaran dalam PAUD berperan sebagai alat yang menghubungkan kemampuan alami anak untuk bereksplorasi dengan tujuan pendidikan. Pada tahap usia dini, media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang merangsang kematangan perkembangan anak. Media dapat memperluas dunia anak, memperjelas konsep, memfasilitasi interaksi sosial, serta mengembangkan keterampilan motorik, bahasa, dan kognitif.

Peran pertama media dalam PAUD adalah memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan. Media yang baik mampu memvisualisasikan

konsep abstrak menjadi pengalaman konkret. Misalnya, penggunaan media interaktif berbasis *e-learning* memungkinkan anak memahami konsep melalui animasi, gambar, dan suara yang menarik (Christian & Ehuwinae, 2021).

Peran kedua adalah mendukung pendidikan inklusi. Media yang adaptif memungkinkan semua anak terlibat, baik anak reguler maupun anak dengan kebutuhan khusus. Media visual, manipulatif, dan multimedia dapat membantu anak memahami konsep sesuai kemampuan mereka masing-masing (Insiatun et al., 2021).

Peran ketiga adalah mendukung pembentukan karakter dan nilai kemanusiaan. Konsep humanisasi pendidikan menekankan bahwa pembelajaran harus memperkuat jati diri anak melalui pengalaman bermakna, bukan hanya penguasaan akademik (Sya'baniah & Kuswanto, 2025).

Peran keempat adalah mendukung mitigasi bencana melalui media yang menyajikan instruksi sederhana dan visual untuk memperkenalkan langkah penyelamatan dasar pada anak usia dini. Kompetensi guru PAUD dalam mitigasi bencana sangat bergantung pada penggunaan media yang informatif dan mudah dipahami (Mulyani, Nur Inten, Neneng Permatasari, & Aziz, 2023) Peran kelima adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Gim edukatif berbasis teknologi telah terbukti memberikan efek positif pada keterlibatan anak karena struktur permainan yang interaktif dan menarik secara visual (Aditya, Iradianty, & Kotama, 2023).

2.5 Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran dengan mudah. Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai aplikasi Canva dan bagaimana aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva memungkinkan pembuatan berbagai jenis materi, seperti poster, infografis, dan buku cerita, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Penggunaan Canva dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi ajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kreatif.

2.5.1 Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* merupakan platform desain grafis berbasis *web* dan *mobile* yang mendukung pembuatan berbagai jenis konten visual, termasuk poster, video, infografis, hingga *flashcard*. Canva dirancang untuk pengguna tanpa keahlian desain profesional sehingga guru maupun siswa dapat menggunakannya dengan mudah. Dalam pembelajaran, Canva telah terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena tampilannya yang atraktif dan kemudahan navigasinya. Pemanfaatan Canva sebagai media audio-visual, terutama pada pembelajaran IPAS, dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan relevan (ASHAR, W, & ISKANDAR, 2024). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), Canva juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang memperkaya penyampaian materi melalui simbol, warna, dan ilustrasi yang mempermudah pemahaman siswa (Syifa, Salsabila, & Farhurohman, 2025).



Gambar 2.1 Logo Cnva

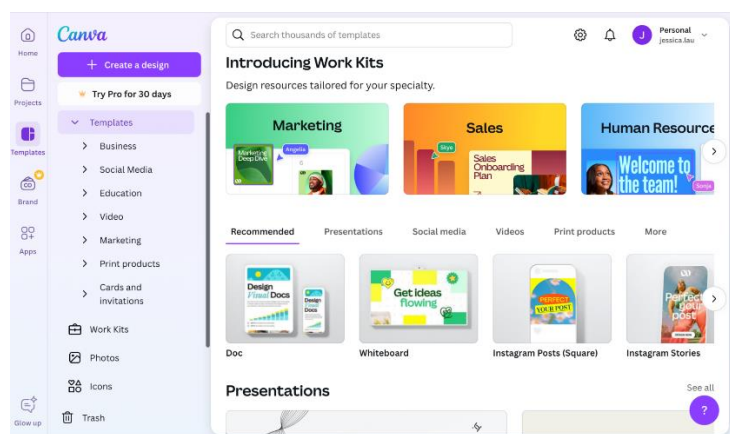
Sumber : <https://www.canva.com>

Gambar tersebut menampilkan logo platform desain grafis Canva dengan gaya visual yang sederhana namun menarik. Logo Canva ditulis dengan font tulisan tangan yang halus dan mengalir, menunjukkan kesan kreatif dan ramah pengguna. Latar belakangnya merupakan gradasi warna mulai dari hijau toska di sisi kiri atas, bertransisi melalui biru yang lembut, hingga ke ungu di sisi kanan bawah. Kombinasi warna yang bergradasi ini memberikan efek visual yang segar, modern, dan dinamis, sehingga mencerminkan sifat alat desain digital yang fleksibel dan inspiratif. Logo putih di tengah kontras kuat dengan latar belakang berwarna cerah, membuat nama “Canva” terlihat jelas dan mudah dikenali.

2.5.2 Fitur-Fitur Aplikasi Canva

Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran. Fitur *template* memungkinkan guru memilih desain siap pakai yang dapat disesuaikan dengan topik pelajaran. Fitur *drag-and-drop* memudahkan pengguna menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya. Canva juga menyediakan *library* berisi gambar, ilustrasi, grafik, dan video yang dapat

dipakai secara gratis. Selain itu, Canva mendukung pembuatan video pembelajaran melalui fitur *video editor* sederhana. Penelitian menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan dalam pengembangan *digital scrapbook* untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. Fitur tersebut mempermudah siswa dalam menggabungkan gambar, teks, dan ilustrasi sehingga meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir visual (Mevia, Murjainah, & Ayurachmawati, 2022). Pada pembelajaran IPA, Canva juga digunakan untuk membuat materi eksperimen berbasis visual yang membantu siswa memahami langkah-langkah kerja (Badariah, Hariyati, & Hafiz, 2025).



Gambar 2.2 Antarmuka Editor Canva dengan Panel Template Interaktif

Sumber : <https://www.canva.com>

Gambar ini memperlihatkan tampilan antarmuka editor Canva secara lengkap, menampilkan berbagai elemen yang tersedia untuk membuat desain visual. Di bagian kiri layar terlihat panel navigasi yang berisi menu seperti *Home*, *Templates*, *Projects*, *Photos*, *Icons*, dan *Trash*, memudahkan pengguna berpindah antara fitur–fitur utama. Di tengah tampilan terdapat bagian utama dengan pencarian template, serta contoh–contoh kategori seperti *Marketing*, *Sales*, dan *Human Resources* yang

dirancang untuk kebutuhan desain spesifik. Underneath, ada rekomendasi konten seperti *Presentations*, *Whiteboard*, dan *Instagram Posts*, yang menunjukkan beragam template siap pakai. Antarmuka ini dirancang intuitif: setiap elemen dan teks dapat dipilih, diubah ukuran, digeser, atau diedit sesuai kebutuhan pembelajaran atau pembuatan materi visual lainnya.

2.5.3 Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran di PAUD

Penggunaan Canva di PAUD memiliki relevansi yang sangat kuat karena anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang kaya visual, berwarna, mudah dipahami, serta mendukung eksplorasi dan imajinasi. Canva memungkinkan guru membuat *flashcard*, kartu huruf, kartu angka, poster tema, dan buku cerita bergambar yang relevan dengan dunia anak. Penelitian mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran agama di sekolah dasar menemukan bahwa Canva membantu meningkatkan pemahaman konsep karena visualisasi memperjelas makna materi (Wahhab, Sedagadi, & Ruslin, 2023). Pada PAUD, fungsi tersebut lebih penting karena anak usia dini memerlukan representasi konkret untuk memahami konsep awal.

Guru PAUD dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi yang menarik seperti *storytelling cards*, *alphabet posters*, lembar kerja motorik halus, dan media permainan berbasis gambar. Canva juga dapat digunakan untuk membuat buku cerita digital yang mendukung perkembangan bahasa, kemampuan naratif, dan imajinasi anak. Media digital seperti Canva membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif sesuai karakteristik belajar anak usia dini.

2.6 Perancangan Sistem Menggunakan Flowchart

Perancangan sistem merupakan tahap penting dalam penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan alur proses kerja secara sistematis sebelum dilakukan implementasi. Pada penelitian ini, perancangan sistem dilakukan menggunakan flowchart. Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur proses penyampaian informasi pembelajaran, baik pada kondisi sebelum menggunakan media Canva maupun setelah media tersebut diimplementasikan.

Penggunaan flowchart dinilai sesuai karena penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan perangkat lunak atau sistem berbasis database, melainkan pada analisis dan implementasi media pembelajaran. Flowchart mampu menyajikan alur proses secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh berbagai pihak, khususnya dalam konteks pendidikan (Jogiyanto, 2021).

2.6.1 Konsep Flowchart

Flowchart merupakan representasi grafis yang digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah suatu proses atau sistem secara logis dan sistematis. Flowchart menyajikan alur proses menggunakan simbol-simbol standar yang menunjukkan aktivitas, keputusan, input, dan output dari suatu proses.

Menurut (Jogiyanto, 2021), flowchart digunakan sebagai alat bantu analisis untuk memahami dan menjelaskan alur kerja suatu sistem secara menyeluruh. Dalam konteks penelitian pendidikan, flowchart sering dimanfaatkan untuk menggambarkan proses pembelajaran, alur penggunaan media, serta interaksi antara pengguna dan media pembelajaran.

2.6.2 Jenis-Jenis Flowchart

Flowchart memiliki beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan analisis sistem. Dalam penelitian ini, flowchart digunakan untuk membandingkan kondisi proses pembelajaran sebelum dan sesudah implementasi media Canva. Oleh karena itu, jenis flowchart yang digunakan adalah flowchart sistem lama dan flowchart sistem baru.

2.6.2.1 Flowchart Sistem Lama

Flowchart sistem lama digunakan untuk menggambarkan alur proses pembelajaran yang berjalan sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva. Pada sistem lama, proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dengan keterbatasan media visual dan interaktif.

Menurut (Pressman & Maxim, 2023), analisis sistem lama bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan, kelemahan, dan kebutuhan yang belum terpenuhi dalam suatu proses. Dalam penelitian ini, flowchart sistem lama membantu peneliti memahami kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran serta respon siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

2.6.2.2 Flowchart Sistem Baru

Flowchart sistem baru menggambarkan alur proses pembelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Canva. Pada sistem baru, proses penyampaian informasi dilakukan dengan bantuan media visual yang dirancang secara menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

(Sommerville, 2022) menyatakan bahwa perancangan sistem baru bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan pada sistem sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, flowchart sistem baru menunjukkan bagaimana media Canva digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran, mulai dari tahap persiapan media hingga penyampaian materi kepada siswa.

Flowchart sistem baru diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan efektivitas proses pembelajaran serta kemudahan guru dalam menyampaikan informasi kepada anak usia dini.

2.7 Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem digunakan sebagai pedoman dalam menyusun tahapan penelitian agar proses yang dilakukan berjalan secara sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian ini, model pengembangan sistem diperlukan untuk membantu peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang alur sistem, serta mengimplementasikan media pembelajaran secara terencana. Model pengembangan yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC), karena metode ini mampu menggambarkan tahapan pengembangan secara jelas mulai dari analisis hingga implementasi.

2.7.1 Pengertian Metode SDLC

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan suatu kerangka kerja yang digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan pengembangan sistem secara sistematis dan terstruktur, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. SDLC digunakan untuk memastikan bahwa sistem atau media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat diimplementasikan secara efektif. Menurut (Sommerville, 2022), SDLC berfungsi sebagai panduan pengembangan

yang membantu pengembang dalam mengelola proses analisis, desain, implementasi, dan evaluasi secara terkontrol.

Dalam konteks penelitian ini, SDLC digunakan sebagai metode pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, bukan sebagai pengembangan sistem perangkat lunak yang kompleks. Penerapan SDLC difokuskan pada alur kerja pengembangan media, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi penggunaan media di lingkungan PAUD.

2.7.1.1 Konsep Dasar System Development Life Cycle (SDLC)

Konsep dasar SDLC terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan. Tahapan tersebut umumnya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan bahwa sistem atau media yang dikembangkan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

(Pressman & Maxim, 2023) menjelaskan bahwa konsep SDLC menekankan pada pendekatan bertahap (*phased approach*), di mana setiap tahap harus diselesaikan dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pendekatan ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan, meningkatkan kualitas hasil pengembangan, serta memastikan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dan produk yang dihasilkan.

Pada penelitian ini, konsep SDLC diterapkan secara sederhana dan adaptif, disesuaikan dengan karakteristik penelitian pendidikan. Tahapan SDLC digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran di PAUD, merancang media Canva, mengimplementasikan media dalam proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi berdasarkan respon guru dan peserta didik.

2.7.1.2 Alasan Penggunaan Metode SDLC

Penggunaan metode SDLC dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, SDLC memiliki alur pengembangan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Kedua, SDLC memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan secara mendalam sebelum media dikembangkan, sehingga media yang dihasilkan lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu, SDLC memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam proses implementasi dan evaluasi media pembelajaran. Menurut (Sommerville, 2022), penerapan SDLC dapat membantu meningkatkan efektivitas pengembangan sistem karena setiap tahapan dirancang untuk menghasilkan output yang terukur dan dapat dievaluasi. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis dan mengimplementasikan media Canva sebagai media informasi pendidikan anak usia dini.

Alasan lain penggunaan SDLC adalah fleksibilitasnya untuk disesuaikan dengan konteks penelitian non-perangkat lunak. SDLC tidak hanya digunakan dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran dan sistem informasi sederhana (Rosa & Shalahuddin, 2021). Oleh karena itu, metode SDLC dinilai tepat dan relevan untuk mendukung proses analisis dan implementasi media pembelajaran berbasis Canva.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memberikan wawasan penting mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran digital. Pada bagian ini, akan dibahas beberapa penelitian terkait yang relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini. Melalui tinjauan literatur ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana teknologi, seperti *Canva*, telah diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini dan apa saja hasil serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Penelitian terdahulu juga akan memberikan gambaran mengenai celah atau peluang yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian ini.

Tabel 2.1 penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Tahun	Data dan Metode yang Digunakan	Hasil
Atik Kurnia Jayanti, Novitasari, Daimul Hasanah	Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA SDN 3 Getas	2024	Data: Penilaian oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 guru, dan 28 siswa. Metode: Kuesioner dengan skala lima dan analisis persentase.	Media pembelajaran digital berbasis Augmented Reality valid dan praktis digunakan, dengan hasil uji validitas: 93,99% (ahli materi), 85,99% (ahli media), 91,25% (kepraktisan guru), dan 92,5% (kepraktisan siswa).
Dian Wahyu Putri Bintang, Adharina	Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses	2024	Data: Wawancara dan observasi pada kepala	Teknologi memudahkan guru dalam menyusun materi dan

Dian Pertiwi, Azainil	Pembelajaran di PAUD		sekolah, guru, dan siswa PAUD. Metode: Kualitatif naratif.	asesmen. Meskipun memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terdapat tantangan seperti ketergantungan pada teknologi dan keterbatasan fasilitas.
Ni Ketut Rachmawati dan Sri Sulistiyani	Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran Anak Usia Dini	2022	Data: Wawancara dengan 5 guru PAUD, observasi kelas, dan dokumentasi materi pembelajaran yang dihasilkan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> . Metode: Pendekatan kualitatif dengan teknik observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur.	Penggunaan <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran berbasis gambar dan teks memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini meningkatkan partisipasi aktif anak dalam belajar, terutama dalam mengenal huruf, angka, dan konsep dasar lainnya.
Euis Kurniati, Maya Lestari, Lia Aprilianti,	Digitalisasi Sistem Informasi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini	2021	Data: Kuesioner kepada mahasiswa, dosen, alumni, dan	Sistem informasi berbasis website meningkatkan aksesibilitas informasi secara cepat, efisien, dan

Anita Febiyanti	untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pengelolaan Data		masyarakat umum. Metode: Educational Design Research (EDR), analisis tematik kualitatif.	efektif, mempermudah pengelolaan data dan dokumen di program studi PAUD.
Nova Yesyca Naipospos, Suci Dianthiny, Lathifah Tsamratul Ain	Analisis Keterampilan Guru dalam Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital	2025	Data: Wawancara dan observasi pada 15 guru di Yaspend Ar-Rasyid Usmani Binjai. Metode: Penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.	Hanya 5 guru yang dapat mengoperasikan aplikasi Canva secara efektif. Diperlukan pelatihan lanjutan agar penggunaan aplikasi Canva dapat dimaksimalkan untuk media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam hal penerapan teknologi Augmented Reality (AR) berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, yang belum banyak dieksplorasi dalam studi sebelumnya. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini mengintegrasikan AR dengan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh siswa, terutama melalui platform Android, yang dapat mengatasi keterbatasan media konvensional seperti gambar atau video. Keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AR untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan aplikasi

yang sudah familiar seperti Canva untuk mendesain marker AR yang menarik dan relevan dengan materi. Algoritma yang digunakan dalam penelitian ini memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan mudah dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan desain grafis profesional, menjadikannya lebih praktis dan efisien dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

2.9 Flowchart Kerangka Penelitian

Flowchart adalah alat visual yang digunakan untuk menggambarkan alur atau tahapan dalam suatu proses. Dalam konteks penelitian ini, flowchart akan digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang diambil dalam penelitian dari awal hingga akhir. Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, analisis kebutuhan sistem, hingga implementasi dan evaluasi sistem. Flowchart kerangka penelitian ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana proses penelitian dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

2.9.1 Konsep Flowchart dalam Penelitian Sistem Informasi

Flowchart adalah alat pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan alur sistem secara visual, memudahkan pemahaman tentang proses-proses yang terlibat dalam penelitian sistem informasi. Sebagai representasi grafis dari langkah-langkah dalam suatu sistem atau penelitian, flowchart menyajikan tahapan yang jelas, menghubungkan setiap proses dengan garis atau panah yang menunjukkan urutan atau aliran data. Dalam konteks penelitian sistem informasi, flowchart memiliki peranan penting dalam memodelkan alur data atau alur kerja yang harus dijalani dalam suatu penelitian.

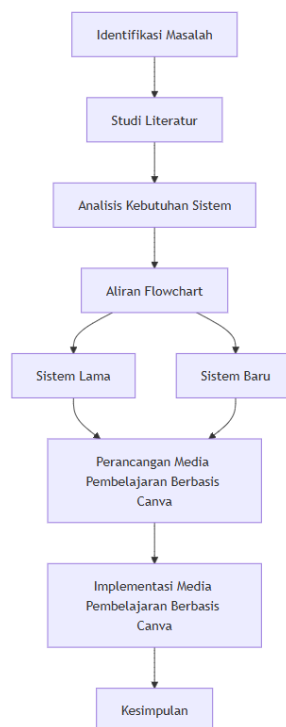
Flowchart memberikan gambaran yang konkret tentang bagaimana alur proses dalam penelitian sistem informasi berlangsung. Hal ini mencakup berbagai langkah yang dilakukan, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga hasil yang diharapkan. Dengan menggunakan flowchart, peneliti dapat memetakan langkah-langkah penelitian secara jelas dan sistematis, yang memudahkan identifikasi setiap tahapan yang perlu dilakukan. Sebagai alat bantu visual, flowchart memiliki keunggulan dalam menyederhanakan pemahaman tentang alur penelitian yang kompleks, terutama dalam penelitian sistem informasi yang melibatkan banyak proses teknis atau data yang harus diproses secara sistematis.

Selain itu, flowchart juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif, baik antara peneliti dengan tim penelitian, maupun dengan pihak eksternal yang terlibat dalam penelitian, seperti sponsor atau klien. Sebuah flowchart yang jelas dan terstruktur dengan baik dapat memudahkan pihak-pihak terkait untuk memahami alur penelitian tanpa harus membaca laporan yang panjang dan kompleks. Hal ini sangat berguna dalam konteks penelitian sistem informasi, yang seringkali melibatkan banyak pemangku kepentingan dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, flowchart memiliki peran yang sangat penting dalam penelitian sistem informasi, baik dalam merencanakan, mengorganisir, maupun memonitor jalannya penelitian. Dengan membantu visualisasi proses penelitian secara jelas dan sistematis, flowchart menjadi alat yang tak terpisahkan dalam penelitian yang melibatkan alur data atau sistem yang kompleks.

2.10 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan gambaran sistematis mengenai tahapan-tahapan penelitian yang disusun secara logis dan berurutan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka ini digunakan untuk memperjelas alur penelitian mulai dari tahap identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan, sehingga penelitian dapat dilakukan secara terarah dan terstruktur. Menurut (Sugiyono, 2021), kerangka penelitian berfungsi sebagai peta konsep yang membantu peneliti memahami hubungan antar tahapan penelitian dan memastikan bahwa setiap langkah yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, kerangka penelitian juga membantu meminimalkan kesalahan konseptual dalam proses penelitian karena seluruh tahapan telah dirancang secara sistematis sejak awal.



Gambar 1. 1 Flowchart Kerangka Penelitian

Berdasarkan flowchart kerangka penelitian tersebut, penelitian diawali dengan identifikasi masalah dan studi literatur untuk memperoleh dasar teori yang relevan. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan sistem untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung. Tahap berikutnya adalah penyusunan alur flowchart yang menggambarkan perbandingan antara sistem lama dan sistem baru. Hasil dari analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan media pembelajaran berbasis Canva, yang kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap akhir penelitian adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan.