

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
IPAS TEKS DIGITAL PPT DENGAN BANTUAN APLIKASI CANVA
UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 32 UJUNG GADING
LABUHAN BATU SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Untuk Memenuhi Syarat dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*



OLEH :

**AULIA ERPINA DALIMUNTHE
NIM. 1914070113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2025 M / 1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

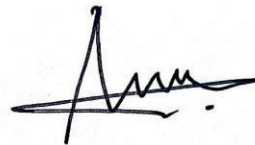
Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
NIM : 1914070113
Tempat, Tanggal Lahir : Hutogadang, 21 Juli 2002
Pekerjaan : Mahasiswa

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan”** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang atau perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidakorisinil, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 18 Februari 2025
Yang Menyatakan



Aulia Erpina Dalimunthe
NIM. 1914070113

PERSETUJUAN PEMBIMBING

AGENDA : B.01..Un.13/FTK/PP.00.91.02/25	
TGL. TERIMA : 7-25	PARAF : 

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS
Dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading ”
disusun oleh Aulia Erpina Dalimunthe, NIM 19140709113 telah memenuhi persyaratan
ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

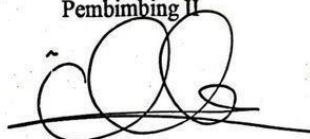
Padang, 7 Februari 2025

Pembimbing I



Dr. Marhamah S. Ag, M. Pd
NIP. 197904162005012007

Pembimbing II



Dwi Nur Umi Rahmawati, M. Pd
NIP. 199204092019082001

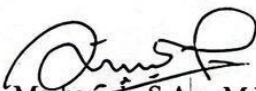
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan”, disusun oleh Aulia Erpina Dalimunthe, NIM. 1914070113 telah diuji dalam sidang *munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Selasa, 18 Februari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

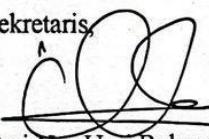
Padang, 18 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua,


Dr. Marhamah, S.Ag., M.Pd.
NIP.197105282005012003

Sekretaris,


Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd.
NIP. 199204092019082001

Anggota

Penguji I,


Drs. Alman Nasution, M.A.
NIP. 196505061994031005

Penguji II,


Mahmud, M.Pd.
NIP. 199108062019031009

Penguji III,


Dr. Marhamah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197105282005012003

Penguji IV,


Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd.
NIP. 199204092019082001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang



Yasmadi, M. Ag.
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Aulia Erpina Dalimunthe, NIM. 1914070113, **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan**, skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Program Sarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran masih menghadapi masalah, seperti beberapa siswa kurang fokus dalam proses belajar dan penggunaan contoh yang kurang jelas dalam menyajikan materi. Guru juga menyatakan bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diperkirakan karena penyampaian materi yang tidak variatif dan membosankan. Maka dari itu penulis perlu mengembangkan suatu Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Bantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, namun pada penelitian ini penulis hanya menggunakan 3 tahap pengembangan, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi, angket praktikalitas dan tes efektivitas berupa soal. Uji validasi multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan Aplikasi Canva diberikan kepada 3 orang validator ahli dinilai dari aspek bahasa, materi, dan media. Uji praktikalitas diberikan kepada 1 orang pendidik dan 23 orang peserta didik di SD Negeri 32 Ujung Gading dari aspek efisiensi waktu, kemudahan penggunaan media, dan manfaat multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan Aplikasi Canva. Uji efektivitas diberikan kepada 27 orang peserta didik di SD Negeri 32 Ujung Gading.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan Aplikasi Canva pada bab 2 “Harmoni dan Ekosistem” sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil validitas yang diperoleh dari aspek bahasa, materi, dan media memperoleh rata-rata validitas sebesar 73,77% dengan kategori valid, sedangkan hasil praktikalitas dari pendidik dan 23 peserta didik memperoleh rata-rata praktikalitas sebesar 90,65 % dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji efektivitas yang dilakukan kepada 27 orang peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 85,56 % dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan Aplikasi Canva dikategorikan valid, sangat praktis dan efektif terhadap peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Tiada kata yang indah dan bermakna yang patut penulis ucapkan kecuali rasa syukur Alhamdulillah kepada Tuhan yang Mahaesa, karena hanya dengan curahan rahmat dan karunianya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan pokok pembahasan ” **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan** “. Kemudian penulis ucapkan banyak terimakasih kepada kawan-kawan penulis yang telah memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga ada kemungkinan di sana sini masih terdapat kekurangn dan kesalahan baik dari segi bahasa, teknik penulisan maupun materi penyajiannya. Karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis mengharapkan masukan, koreksi, kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Secara khusus pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Marhamah, S.Ag., M.Pd dan ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd.

Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas ilmu dan pengetahuan yang diberikan.

2. Bapak Dr. Yasmadi, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

3. Ibu Raudhatul Jannah, M. Si sebagai ketua dan Bapak Rendy Nugraha Frasandy, M. Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Rendy Nugraha Frasandy, M. Pd, Bapak mahmud, S.Pd.I, M.Pd, dan Bapak Abdul Basit Annabhani, M. Pd sebagai validator produk Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva
5. Bapak/Ibu dosen, karyawan/ti, Staf administrasi, dan pimpinan Pustaka Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta pustaka UIN Imam Bonjol Padang yang telah memberikan ilmu, arahan, serta memfasilitasi segala administrasi dan buku-buku sejak penulis kuliah hingga sampai tahap penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik serta Peserta didik di SDN 32 Ujung Gading yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Ter istimewa Ibu Rosnimar Tanjung S.Pd. Panutanku, ibu yang hebat luar biasa yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat menghadapi kerasnya dunia ini. Skripsi ini penulis persembahkan juga untuk beliau. Terima kasih sudah melahirkan, berjuang sekuat tenaga untuk memberikan hidup yang layak untuk saya, akhirnya saya tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi ini. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan karna beliau. Tolong hidup lebih lama hidup di dunia ini, izin kan saya anak perempuan terakhirmu mengabdikan dan membalas semua pengorbanan yang telah ibu lakukan selama ini.

Cinta pertama dan panutanku, Zainuddin Dalimunthe, seorang ayah yang luar biasa dalam kehidupan saya beliau berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah, Alhamdulillah kini saya berada di tahap ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk beliau, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.

Kepada sahabat saya yang sudah saya anggap sebagai kaka atau sodara, Febriani Hasibuan, Ranti Sukma Dewi, Nadia Febrianis. Terimakasih selalu ada dalam titik terendah saya, dan teman-teman Program Studi PGMI Angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan mendapatkan pahala di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan oleh karena itu penulis penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan dalam penulisan dimasa yang akan datang. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Padang, Februari 2025
Penulis



Aulia Erpina Dalimunthe
Nim : 1914070113

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
G. Kegunaan/Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Multimedia.....	11
a. Pengertian Multimedia.....	11
b. Karakteristik dan Fungsi Multimedia Pembelajaran.....	13
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
d. Manfaat Media Pembelajaran	16
2. Media Pembelajaran Interaktif	17
a. Pengertian Pembelajaran Interaktif	17
b. Manfaat dan Kelebihan Multimedia Interaktif.....	18
c. Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	20
d. Elemen-Elemen Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	21
3. Aplikasi Canva	26
a. Pengertian Canva	26
b. Kelebihan Canva.....	28

c. Kekurangan Canva	28
d. Cara membuat multimedia PPT pada Aplikasi Canva	29
4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	31
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	36
D. Desain Uji Coba Produk	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode dan Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Desain Uji Coba Produk	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Uji Coba	49
3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	49
4. Metode Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Media	76
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Hasil Penilaian IPAS Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading	6
Tabel 2. 1. Korelasi Psikologi Antara Warna dan Manusia	25
Tabel 3. 1 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen.....	52
Tabel 3. 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Produk	54
Tabel 3.3. Kategori angket respon siswa	55
Tabel 3. 4, Kriteria Persentase Keefektifan Produk	56
Tabel 4. 1. Hasil Reabilitas Pratikalitas.....	52
Tabel 4. 2. Hasil Reabilitas Efektifitas	53
Tabel 4. 3. Hasil Wawancara Pendidik.....	59
Tabel 4. 4. Nama Tim Validasi	63
Tabel 4. 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	64
Tabel 4. 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4. 7. Hasil Validasi Ahli Media	66
Tabel 4. 8. Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi	67
Tabel 4. 9. Hasil Pratikalitas Pendidik	69
Tabel 4. 10. Hasil Pratikalitas Peserta Didik	70
Tabel 4. 11. Hasil Efektifitas Peserta Didik	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir	38
Gambar 2. 2. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva	39
Gambar 2. 3. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva	39
Gambar 2. 4. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva	40
Gambar 2. 5. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva	40
Gambar 3. 1. Alur pengembangan produk dengan model 4-D.....	48
Gambar 4. 1. Catatan dari Validator Bahasa	64
Gambar 4. 2. Catatan dari Validator Materi	66
Gambar 4. 3. Catatan dari Validator Ahli Media.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu upaya yang dilakukan guna membantu peserta didik dalam proses pengembangan diri, baik itu karakteristik kepribadiannya ataupun semua pengembangan potensi yang dimiliki supaya menjadi lebih baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya disebut pendidikan. (Setiani et al. 2024, 58)

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pendidikan dalam satuan pendidikan diterapkan dengan cara interaktif, inspiratif, tidak membosankan, memberikan tantangan dan motivasi agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif, berinovasi dan mampu meningkatkan kreativitasnya. Hal ini dikarenakan proses pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan potensi dan kepribadian manusia, yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. (Putra 2021, 88)

Penggunaan media pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi sampai atau tidaknya suatu informasi mengenai materi pelajaran secara lengkap dan tepat sasaran. Media juga dapat mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran. Dalam bahasa Arab, media adalah “perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap,

Pada proses pembelajaran media mempunyai peranan penting, melalui penggunaan media yang tepat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Secara umum media memiliki kegunaan untuk ''(1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peseryta didik dengan sumber belajar, (4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, dan (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama''.

(Wulandari et al. 2023, 3928)

[illegible]

(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (Q.S An-Nahl:89)

Fungsi media dalam pendidikan, “peran media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan, menjadikannya efisien dalam hal penggunaan waktu dan terngiang di hadapan guru yang berbakti. Kedua, membantu pembelajar. (Dewi 2024, 22)

Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya inggatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia, dan konsep sejenis lainnya dapat dikembangkan karena media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan 3 berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. (Dewi 2024, 23)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah-satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan. Dalam perkembangan hidup manusia sejak lahir sampai dewasa ini tidak terlepas dari lingkungan sekitar. Proses kehidupan manusia selalu berhubungan dengan makhluk

hidup dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan pengalaman hidup manusia yang dialaminya sejak lahir. Metode yang biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa adalah metode ceramah. Metode ceramah dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan guru kepada siswanya. Kegiatan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode ini hanya menyimak sambil sesekali mencatat. Hal inilah yang menyebabkan siswa bosan, kurang tertarik dan kurang termotivasi yang akhirnya tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Agar pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa, seperti menguasai materi yang diajarkan, mampu memilih metode yang tepat, serta menggunakan media atau alat peraga yang menarik untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. (Dewi 2024, 22)

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah-satu nya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secaran online mulai dari mendesain kartu

ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android. (Purba and Harahap 2022, 1327)

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga gurudengan mudah menjelaskan materi.

Penelitian sebelumnya media interaktif berbasis aplikasi canva telah dikembangkan oleh (Astutik, dkk, 2023, 775), Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media chromebook berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji. Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan keterampilan literasi digital dari siklus I ke siklus II yaitu kemampuan mengoperasikan laptop sebesar 25%, mengakses internet sebanyak 26%, mencari informasi secara digital sebanyak 22% dan kemampuan penggunaan aplikasi canva sebesar 26%, juga hasil belajar meningkat sebesar 13%.

Perbedaan dan kelebihan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva dari peneliti akan disajikan dengan bentuk yang lebih menarik dari segi tampilan, seperti

dengan menambahkan ayat pada beberapa materi dan menggunakan gambar yang dapat menunjang ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan peneliti mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi canva ini terfokus terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada waktu observasi di SD Negeri 32 Ujung Gading teridentifikasi bahwa beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran masih menghadapi masalah, seperti beberapa siswa kurang fokus dalam proses belajar dan penggunaan contoh yang kurang jelas dalam menyajikan materi. Guru juga menyatakan bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diperkirakan karena penyampaian materi yang tidak variatif dan membosankan. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil pemberian soal muatan IPA Tahun Pelajaran 2023/2024 di kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading pada tabel 1.1 Berikut ini:

Tabel 1. 1. Hasil Penilaian Muatan IPA Tahun Pelajaran 2023/2024 Di Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

KKM	Peserta Didik	Persentase	Keterangan
75	8 orang	40 %	Tuntas
	12 orang	60 %	Belum Tuntas

Sumber : Wali Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

Berdasarkan tabel diatas, penilaian peserta didik muatan IPA pada Kelas IV tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan sebagian

peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yang tuntas hanya 9 orang sedangkan yang belum tuntas ada 11 orang.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran”. Hal inilah yang melatar belakangi penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS masih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang ada dalam mata pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran yang dilakukan cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam memberikan materi, sedangkan partisipasi aktif siswa masih terbatas. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses belajar dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal.
3. IPAS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman berbasis pengalaman dan visualisasi konsep. Namun, keterbatasan media

yang digunakan menyebabkan siswa sulit menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

4. Guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital seperti multimedia interaktif belum diterapkan secara optimal, sehingga belum mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefetifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefetivan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading Labuhan Batu Selatan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif ini diperuntukkan siswa kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.
2. Berisi materi tentang Mata Pelajaran IPAS.
3. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva.

G. Kegunaan/Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak.

1. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi didalam rangka perbaikan pembelajaran IPAS.

2. Manfaaat bagi guru

- 1) Meningkatkan keefektifitasan proses belajar mengajar didalam kelas

2) Menghemat waktu proses pembelajaran

3. Manfaat bagi siswa

1) Membantu siswa untuk memudahkan memahami materi IPAS terutamadalam belajar secara individual

2) Media yang dikembangkan menjadi media yang bersahabat untuk pembelajaran IPAS.

4. Manfaat bagi peneliti sendiri

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kelas V pada Mata Pelajaran IPAS.
2. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
3. Media interaktif berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), multimedia dikombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video (Priyanto 2009, 2). Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, animasi, dan video yang merupakan suatu kesatuan yg secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. *“multimedia refers to a combination of several types of media-such as text, graphic, sound, animation and motion video-into a single computer application”*.(Priyanto 2009, 3)

Multimedia merupakan gabungan dari teks, grafis, audio, animasi, dan video yang bergerak kedalam sebuah aplikasi komputer. Berdasarkan pengertian multimedia menurut beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan multimedia merupakan suatu media yang terdiri beberapa unsur antara lain teks, grafis, gambar, animasi, audio dan video. Informasi yang disajikan bersifat interaktif dengan pengguna, media yang digunakan terintegrasi dan dikendalikan dalam sebuah aplikasi program komputer.

Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk

menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. Multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran. (Egok and Hajani 2018, 147)

Multimedia memiliki elemen-elemen yang dapat mendukung proses pembelajaran, elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktivitas memiliki pengaruh yang lebih besar dalam memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk memahami materi pelajaran. Multimedia merupakan kombinasi teks, audio, video, grafik dan animasi yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif. (Ali 2011, 2)

Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika adanya multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif bisa menghidupkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa teks, gambar, video, sound dan animasi. (Uzer, Vernandes Uzer, and Hidayad 2024, 17)

Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat

indera dan menarik perhatian dan minat. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional. (Kumalasani 2018, 3)

Berbagai sumber tentang pengertian multimedia yang menyebutkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktif yang tersaji ke dalam satu media dan memiliki fungsi saling mendukung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengaruh dan rangsangan terhadap tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik dan Fungsi Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Menurut Daryanto, (2013) dalam (Nurrita 2018) Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik media pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan jenis dan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. (Asyhar, Rayandra.2011)

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar (2011: 29-35) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai

cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi di antaranya (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Fungsi dari media pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah menurut Levied an Lentz dalam Azhar Arsyad (2014: 1617) empat fungsi media pembelajaran yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompetensi yang dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan

perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditamainya pembelajaran interaktif atau menyertai teks materi pelajaran seringkali pada awal pelajaran mahasiswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mahasiswa, sehingga tidak memperhatikan.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dipelajari dari tingkat kenikmatan mahasiswa ketika belajar, dalam arti belajar membangkitkan emosi dan sikap dalam belajar materi yang disampaikan.

3) Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat dari penemuan penelitian yang diungkapkan untuk memfasilitasi pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompetensi

Media pengajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks memahami teks untuk membantu mahasiswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Karo-Karo, 2018, 92) secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar dosen dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara mahasiswa dimanapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu dosen untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media, dosen cenderung bicara satu arah.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. (Dasmo, Puji Lestari, and Alamsyah 2020, 90)

Media interaktif adalah media yang menyediakan komunikasi dua arah antara pengguna, mesin dan sistem. (Surjono 2017, 41)

menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif atau di singkat sebagai media pembelajaran interaktif menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terintegrasi dan sinergis menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya untuk menciptakan tujuan pembelajaran tertentu dimana dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

b. Manfaat dan Kelebihan Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja. (Shalikhah 2016, 97)

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menurut Munir (2015), yaitu: 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif. 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran. 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. 5) Dapat memudahkan

dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga. 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menurut Munir (2015) Kelebihan multimedia interaktif adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan penggunaan multimedia interaktif yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh peserta didik, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran. 2) Karena multimedia pembelajaran ini dirancang untuk belajar mandiri maka dari itu multimedia pembelajaran interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat multimedia ini memberikan keleluasaan bagi peserta didik yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif. 3) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif maka siswa akan lebih memiliki motivasi dalam belajar. 4) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif siswa akan mendapat respon/umpan balik terhadap hasil belajar. 5) Dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri maka kontrol penuh ada ditangan pengguna atau peserta didik.

Menurut peneliti Multimedia interaktif dalam dunia pendidikan memiliki kelebihan seperti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi yang menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif

memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mampu menyesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Dengan fitur-fitur seperti simulasi, animasi, dan kuis interaktif, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman materi secara lebih efektif.

c. Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang berlangsung begitu cepat telah mengubah cara pandang terhadap suatu proses pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya bagaimana guru mengajar tetapi melainkan juga melibatkan sumber-sumber lain yang digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kegunaan media dalam pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, mengatasi keterbatasan fisik di kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung dengan lingkungan, membangkitkan keinginan dan minat, serta keseragaman pengamatan peserta didik. (Mundir 2022, 97)

Peranan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran yang menonjol yaitu adanya pembelajaran mandiri. Seperti halnya yang dikemukakan oleh (Mundir 2022, 97): (1) siswa dapat bekerja secara mandiri menurut kecepatannya sendiri, atau dalam kelompok kecil, (2) lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang

bersifat simulasi interaktif, (3) self-assessment component dapat memberikan umpan balik yang cepat pada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu materi, sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif, (4) dengan teknik pemecahan suatu masalah, siswa akan mampu memecahkan masalah materi yang sama dengan temannya dan hal itu berguna untuk menyelesaikan masalah berikutnya.

Peranan media sebagai berikut: (1) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran; (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya; (3) sebagai sumber belajar bagi siswa. (Anggrasari 2017, 291).

Dari uraian di atas, menyatakan bahwa peranan multimedia dalam pembelajaran akan memberikan nuansa baru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Multimedia juga dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran mandiri maupun kelompok tergantung permasalahan yang harus diselesaikan.

d. Elemen-Elemen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut (Surjono 2017) Multimedia interaktif memiliki lima elemen yaitu:

1) Teks

Teks adalah elemen dasar dalam multimedia. Teks adalah gabungan berbagai kata untuk menyampaikan pesan. Dengan pemilihan kata yang

benar akan mempermudah penyampaian pesan atau informasi antara penyampai dan penerima pesan. Dalam sajian multimedia pemanfaatan teks sangat banyak digunakan seperti halnya dalam menyajikan materi isi, penjelasan seperti menu, dan lain-lain.

2) Gambar

Gambar merupakan image dengan dimensi dua/datar yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer misalnya foto, diagram, grafik, dan lain-lain. Dalam sajian multimedia gambar dapat memiliki fungsi untuk memvisualisasikan konsep verbal, dengan penggunaan elemen ini dapat memperjelas penyampaian informasi dan mempermudah pengguna untuk memahami informasi yang ada.

3) Suara

Suara merupakan gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar diudara. Benda bergetar tersebut mengakibatkan molekul yang terdapat diudara merapat merenggang dan menyebar, jika sampai ditelinga manusia akan terdengar suara. Suara dalam sajian multimedia dapat berupa narasi suara manusia, latar musik, efek suara dan lain-lain. Suara dapat bermanfaat untuk penyampaian informasi teks ataupun gambar.

4) Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak berurutan untuk menyajikan proses tertentu yang biasa dilengkapi teks penjelasan dan narasi. Elemen ini adalah salah satu elemen multimedia yang disukai dan menarik jika digunakan untuk menyajikan materi dalam pembelajaran.

Penggunaan animasi berperan penting dalam mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang kompleks dan abstrak.

5) Video

Video adalah hasil rekaman proses kejadian yang berisikan gambar berurutan disertai suara. Jika dibandingkan dengan animasi maka video lebih realistik. Walau menyita penyimpanan yang besar, video adalah elemen multimedia yang populer karena pengolahannya yang mudah dengan menggunakan komputer.

Sedangkan multimedia menurut (Sutopo 2012, 102) memiliki beberapa objek yaitu:

1) Teks

Elemen ini adalah dasar dari pengolahan informasi dengan basis multimedia. Hampir semua orang yang terbiasa dengan penggunaan komputer biasa dengan elemen teks ini.

2) Image

Grafik atau image adalah still image yang dapat dicontohkan seperti foto dan gambar. Biasanya manusia memiliki ketertarikan lebih pada visual, gambar adalah salah satu sarana yang cocok untuk memvisualisasikan informasi/pesan.

3) Animasi

Animasi adalah runtutan gerakan gambar atau video dapat dicontohkan seperti gerakan seseorang melakukan kegiatan berjalan dan lain-lain. Animasi memiliki konsep sulitnya menggambarkan informasi

melalui satu atau beberapa gambar saja, sehingga dengan menggunakan animasi penggambaran informasi akan lebih mudah. Audio Penyajian multimedia dengan menggunakan elemen ini merupakan alternatif lain dalam memperjelas penyampaian suatu informasi/pesan.

4) Video

Video adalah hasil pemrosesan yang didapat dari kamera. Penggunaan file video memerlukan penyimpanan yang lebih besar dari pada file gambar.

5) Link interaktif

Multimedia interaktif berarti pengguna dapat menekan mouse, button, atau teks yang dapat menyebabkan perintah tertentu pada program. Link interaktif digunakan untuk menggabung berbagai elemen multimedia agar menjadi informasi yang padu.

Pengembangan multimedia pembelajaran, komunikasi visual menjadi sangat penting. Penyampaian materi pelajaran secara visual tidak hanya melibatkan unsur teks saja, akan tetapi penyampaian materi pelajaran secara visual juga membutuhkan unsur-unsur lain seperti warna, gambar, huruf, dan lay out merupakan alat pemusat perhatian yang dibutuhkan untuk melakukan komunikasi visual, supaya dalam proses pembelajaran dapat menyampaikan pesan visual yang lebih baik. Unsur-unsur desain tersebut antara lain:

1) Warna

Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh pada psikologi

seseorang yang melihatnya. Psikologi warna memiliki peran penting dalam penggunaan grafis untuk kepentingan pembelajaran. Setiap warna dapat menimbulkan respons psikologis yang berbeda-beda, namun secara umum hubungan psikologis antar warna dengan manusia sebagai berikut:

Tabel 2. 1. Korelasi Psikologi Antara Warna dan Manusia

Warna	Respons Psikologi
Merah	Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan
Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran.
Ungu/jingga	Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan
Oranye	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Tanah/ bumi, kenyamanan, daya tahan
Abu-abu	Intelekt, masa depan (millenium), kesederhanaan, Kesedihan
Putih	Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidakbersalahan, steril, kematian
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan

Sumber : Pujiryanto, 2005: 47

Dengan memperhatikan sifat psikologis warna, dengan lebih mudah dalam memilih warna yang cocok untuk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Karena untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan multimedia pembelajaran adalah dengan melihat kombinasi warna yang digunakan di dalam multimedia yang disajikan.

2) Gambar

Pembelajaran akan lebih efektif apabila objek yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan

yang sebenarnya. Gambar memiliki kekuatan sebagai simbol yang dapat divisualikan dalam berbagai bentuk, seperti logo, karikatur, foto, ilustrasi dan lain-lain sehingga mendukung pembelajaran.

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, poster sampul CD, sampul buku, poster, brosur, pamflet, grafik, infografis, spanduk, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label buku, penanda buku, dan lainnya. Cara penggunaan canva design sangatlah mudah dengan banyak pilihan variasi desain. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan adalah menggunakan canva design. (Tanjung and Faiza 2019, 80).

Canva merupakan media pembelajaran berbasis program aplikasi, dengan menggunakan canva saat proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menarik perhatian siswa agar rasa ingin tahu siswa lebih dalam lagi saat mempelajari sistem pernapasan yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara online maupun offline. (Nurvitasari 2024, 371)

Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru saat melaksanakan suatu pembelajaran

dengan mengandalkan media pembelajaran salah satu nya berupa aplikasi canva. (Pelangi, G. 2020). Canva design salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Canva design dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Di dalamnya terdapat tools yang terdapat desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah.

Canva menyediakan berbagai macam ruang belajar untuk setiap guru. melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran, salah satu nya adalah berbasis aplikasi canva. Media yang menyediakan banyak template menarik untuk disajikan. Presentasi menggunakan aplikasi canva ini sudah bersifat interaktif sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. (Misbahudin, D. dkk. 2018). Aplikasi canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang sangat menarik, memberi warna, gambar yang sudah tersedia, huruf dan lainnya agar media yang dibuat menjadi sangat menarik. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan beberapa ahli bahwa aplikasi canva adalah program aplikasi presentasi yang dibantu dengan adanya tombol hyperlink. Untuk menambahkan gerakan animasi maka dari itu, media aplikasi canva sangat bermanfaat digunakan dalam proses pembelajaran dengan dirancangnya media presentasi bertujuan untuk terciptanya suatu pembelajaran yang menarik, interaktif, serta dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermanfaat bagi siswa.

b. Kelebihan Canva

Berikut adalah kelebihan media interaktif berbasis canva antara lain:

- 1) Memiliki beragam desain yang menarik
- 2) Bisa digunakan untuk membuat presentasi dan membuat video pembelajaran.
- 3) Tidak perlu menginstal aplikasi ke laptop cukup menggunakan link canva.com pada web browser.
- 4) Terdapat banyak pilihan template dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 5) Mampu meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak sekali fitur yang telah disediakan.
- 6) Dapat disimpan dalam format pdf, ppt dan lainnya.
- 7) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- 8) Dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat digunakan gawai. (Tanjung and Faiza 2019, 80)

c. Kekurangan Canva

Berikut adalah kelebihan interaktif berbasis canva antara lain:

- 1) Aplikasi canva ini mempunyai beberapa template berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena ada juga template yang gratis.
- 2) Bila tidak menggunakan akun canva for education, maka pengguna tidak bisa menggunakan fitur pro.

- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu tempatnya, gambar, warna, dan sebagiannya. Tetapi ini tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.
- 4) Memerlukan paket data untuk mengakses masuk ke aplikasi.
(Pelangi, 2020: 81)

d. Cara membuat multimedia PPT pada Aplikasi Canva

Berikut cara membuat multimedia PPT pada aplikasi Canva: Canva merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan diberbagai bidang, salah satu nya di bidang pendidikan. Untuk menggunakan Canva ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun di gawai. (Resmini et al. 2021, 338) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan Canva sebagai berikut :

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi Canva di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke canva bisa menggunakan email, facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- 2) Canva menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada Canva terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini di gunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.

- 4) Canva memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di Canva, Canva memiliki fungsi auto save, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pada kurikulum merdeka belajar, penerapannya pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu yaitu “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” (Madhakomala et al. 2022, 166). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena alam semesta yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan

berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian dikenal dengan sebutan IPAS.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran materi ekosistem dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dasar ekosistem serta hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Secara lebih rinci, tujuan pembelajaran ini meliputi:

- 1) Siswa dapat menjelaskan pengertian ekosistem dan komponennya (biotik dan abiotik).
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis ekosistem, baik ekosistem alami maupun buatan.
- 3) Siswa dapat menjelaskan hubungan antara makhluk hidup dalam suatu ekosistem, seperti rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

- 4) Siswa dapat menggambarkan aliran energi dalam suatu ekosistem.
- 5) Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keseimbangan ekosistem, seperti peran produsen, konsumen, dan dekomposer.
- 6) Siswa dapat menganalisis dampak perubahan lingkungan terhadap keseimbangan ekosistem.
- 7) Siswa dapat mengidentifikasi berbagai aktivitas manusia yang dapat merusak atau menjaga keseimbangan ekosistem.
- 8) Siswa dapat menjelaskan upaya pelestarian lingkungan dan peran individu dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
- 9) Siswa dapat menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dengan menerapkan perilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.
- 10) Siswa dapat membuat proyek sederhana tentang pelestarian ekosistem di lingkungan sekitar.. (Kemendikbudristek, 2021, 127)

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022) dengan judul” Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. Hasil penelitian diperoleh Canva adalah aplikasi desain secara online yang mana bisa diakses secara gratis dan dapat dioperasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas

pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring atau pun luring.

2. Penelitian (Nurhalisa and Sukmawarti 2022) yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik”. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi dikategorikan layak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian (Analia and Yogica 2021) yang berjudul “Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak”. Hasil penelitian tersebut bahwa media pembelajaran visual menggunakan Canva yang dikembangkan valid, sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru mengenai media pembelajaran menggunakan Canva rata-rata mendapatkan skor 91,87% sehingga dikatakan sangat praktis dan rata-rata skor yang diberikan siswa yaitu 90,6%, sehingga didapat juga sangat praktis
4. Penelitian yang dilakukan (Setiani et al. 2024) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa” Hasil analisis kebutuhan

peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebesar 85%, yang menyatakan bahwa peserta didik sangat setuju dan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Analisis data validasi media memperoleh persentase sebesar 86,85% dan N-gain sebesar 0,71 yang menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

5. Penelitian yang dilakukan (Permata Puspita Hapsari and Zulherman 2021) dengan judul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA” Hasil analisis kebutuhan dari 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV di 9 sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri menunjukkan bahwa 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan perlu adapengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA.

6. Penelitian yang dilakukan (Paramitha, Fadllah, and Sari 2023) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan” Temuan penelitian, yang didasarkan pada aplikasi

Canva, memvalidasi multimedia dengan melibatkan spesialis media yang memberikan skor rata-rata 86,4% berdasarkan tiga kriteria yang sangat relevan. Kriteria yang sangat valid menghasilkan skor rata-rata 89,8 persen untuk temuan validasi materi dalam studi ini. Selain itu, pentingnya kegunaan juga terbukti, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa 87,9% kelas setuju dengan seperangkat kriteria praktis setelah instruktur dan semua murid mengisi kuesioner. Bukti keberhasilan lebih lanjut datang dari kinerja siswa pada post-test, di mana 14 dari 16 siswa (atau 87,5%) memenuhi standar nilai KKM sekolah sebesar 67, sehingga hasil tes rata-rata siswa memenuhi semua persyaratan dan dianggap sangat efektif.

7. Penelitian yang dilakukan oleh (Hajar et al. 2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran canva termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi, dan perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan, menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Pengolahan data yang digunakan dengan uji validitas, realibilitas, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis dengan bantuan SPSS 24. Peneliti meyakini media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi solusi dalam pengembangan media

pembelajaran interaktif yang melatih kreativitas siswa dan minat belajar siswa. Kata

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD 32 Ujung Gading yang merupakan lokasi penelitian menunjukkan bahwa, penyampaian materi pembelajaran pada materi sistem pernapasan masih berpusat pada penggunaan metode konvensional yaitu ceramah, demonstrasi media, papan tulis, buku teks, dan lembar tugas. Proses pembelajaran tersebut menyebabkan banyaknya siswa yang kesulitan atau kurang menguasai materi sistem pernapasan.

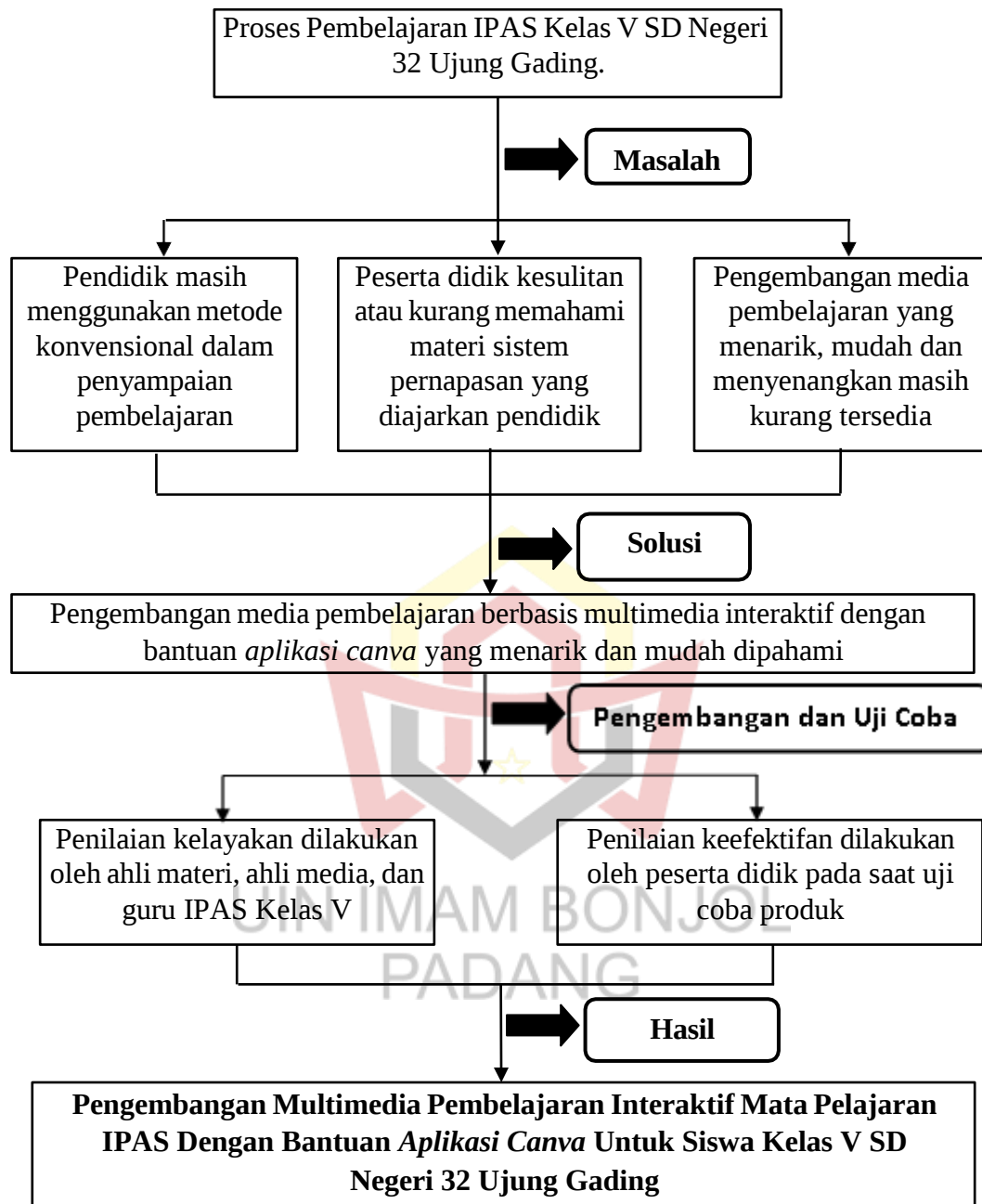
Sebagai upaya untuk mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari materi sistem pernapasan, seorang pendidik diharapkan dapat memberikan media pembelajaran lain yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran supaya siswa mudah dalam memahami materi pelajaran secara mandiri ataupun berkelompok, menyenangkan, menarik dan bisa membuat siswa tidak merasa malas dan bosan untuk belajar, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu media interaktif berbasis canva ini di gunakan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD 32 Ujung Gading. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami dan menerima yang di jelaskan guru, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 32 Ujung Gading. Oleh karena itu diharapkan dengan sudah menerapkan media interaktif

berbasis aplikasi canva ini dapat meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V SD 32 Ujung Gading dan kepada guru dapat membuat media yang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajarannya menjadi efektif.

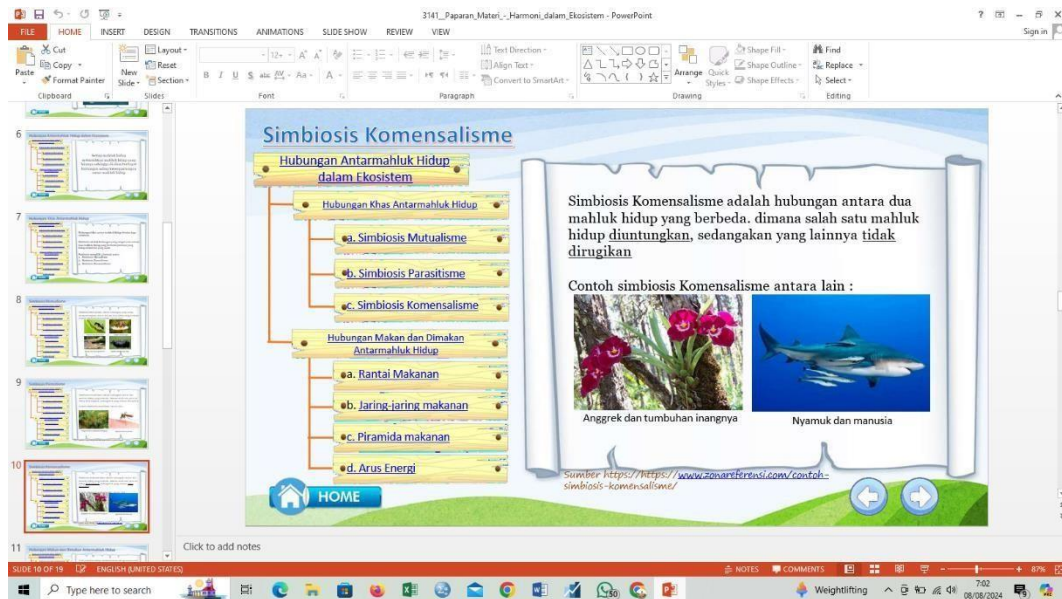
Berdasarkan pemaparan di atas, berikut bagan kerangka Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS Dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.



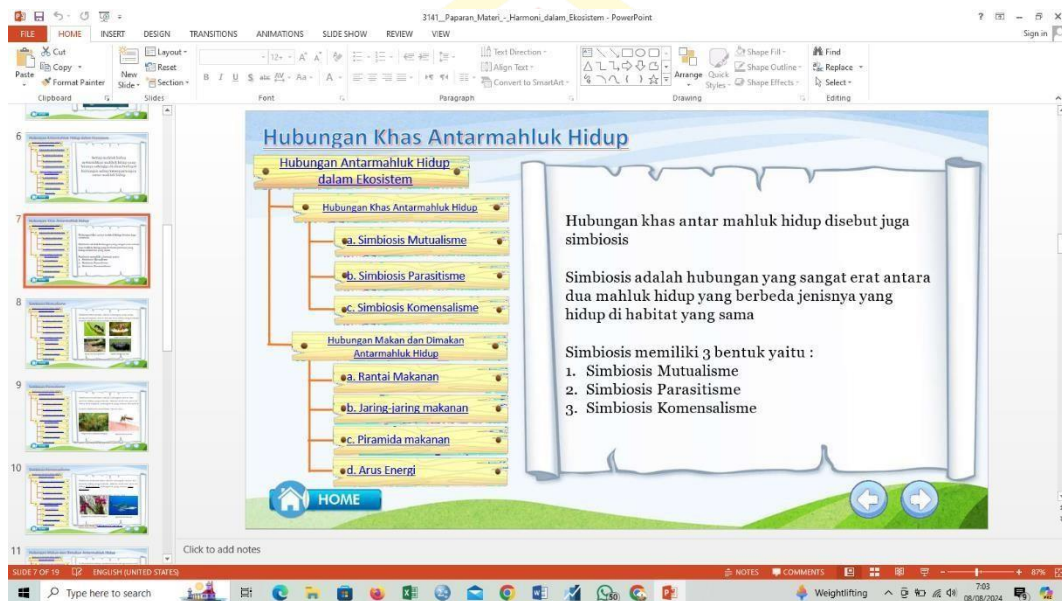


D. Desain Uji Coba Produk

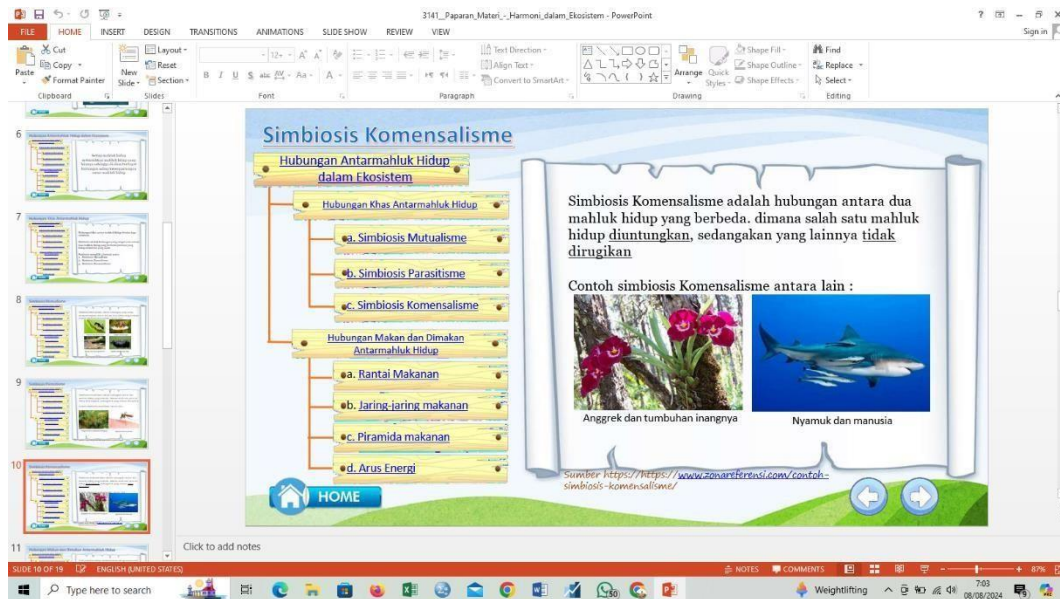
Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir



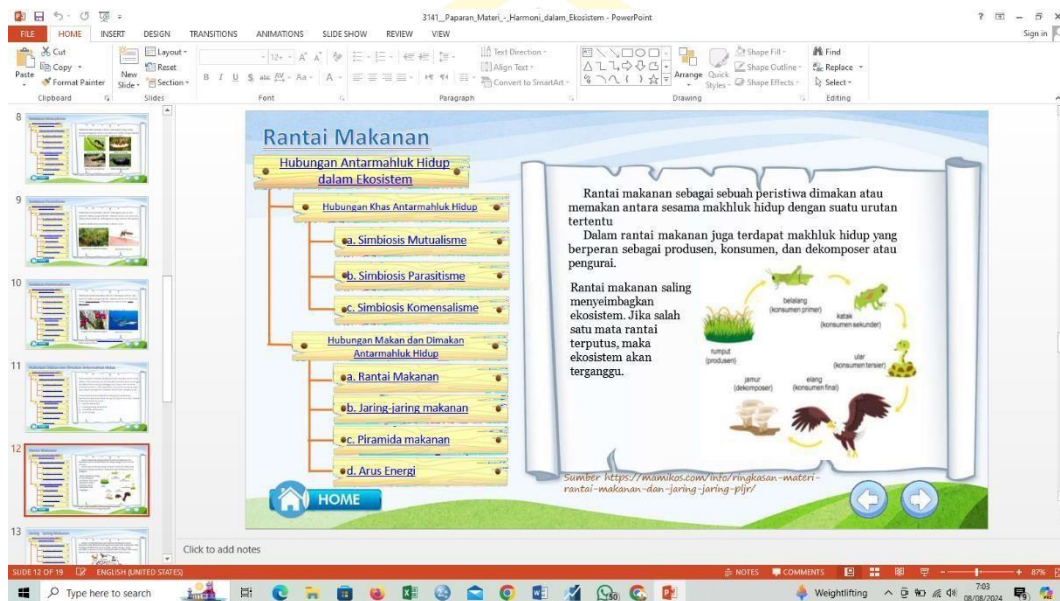
Gambar 2. 2. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva



Gambar 2. 3. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva



Gambar 2. 4. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva



Gambar 2. 5. Desain Awal PPT dengan Bantuan Aplikasi Canva

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Reaserch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono. 2013)

Pengertian terkait penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan pengertian menurut Seel & Richey bahwasanya penelitian pengembangan adalah suatu kajian secara sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal. (Punaji Setyosari. 2010)

Menurut Puslitjaknov Balitbang Depdiknas, metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu (a) model pengembangan, (b) prosedur pengembangan, dan (c) uji coba. (Zainal Arifin. 2012)

Dalam penelitian dan pengembangan ini dihasilkan produk multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pengenalan cara-cara adaptasi makhluk hidup terhadap lingkungan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah 4D. Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. (Nazif, A. 2020). Pada penelitian ini penulis membatasi tahap pengembangan pada pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Alasan *disseminate* (Penyebar Luasan) adalah penelitian ini memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga tahap diseminasi tidak dapat dilakukan dalam rangkaian penelitian ini.. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define adalah untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan Pada tahap ini dilakukan perancangan media berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam tahap pendefinisian. Tahap ini terdiri dari lima langkah, yaitu: (a) analisis awal, (b) analisis peserta didik, (c) analisis tugas/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, (d) analisis konsep materi yang akan disampaikan, dan (e) perumusan tujuan pembelajaran. Data pendefinisian kebutuhan yang diperoleh dan telah dianalisis selanjutnya digunakan sebagai bahan acuan perancangan dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

Dengan begitu diharapkan multimedia yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan sehingga benar-benar dapat bermanfaat dalam pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Design adalah tahap berikut dalam pembuatan model 4D. Pembuatan tes yang mengacu pada kriteria, pemilihan media, pemilihan format, dan desain dasar. Pada tahap ini dilakukan perancangan media berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam tahap pendefinisian. Tujuan tahap perancangan atau *design* adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah, yaitu: (a) penyusunan parameter penilaian multimedia; (b) pemilihan format multimedia; (c) pemilihan media (alat) yang digunakan untuk pembuatan multimedia; dan (d) pembuatan rancangan awal multimedia sebagai *prototipe*.

3. Develop (Pengembangan)

Develop merupakan tahap pengembangan yang terdiri atas penilaian dari validator ahli yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan komentar, saran dan penilaian dari validator ahli. Setelah produk selesai dibuat selanjutnya produk media pembelajaran memasuki tahap pengembangan. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi:

- a. Validasi multimedia oleh para ahli materi dan ahli media diikuti dengan revisi.

- b. Uji pengembangan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui respon guru terhadap produk yang dikembangkan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melalui langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran Multimedia berbasis *Aplikasi Canva* Pembelajaran IPAS kelas V SD 32 Ujung Gading yang sesuai dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. (1974)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran. Tahapan ini dilakukan untuk melakukan sebuah analisis tujuan dalam kebutuhan siswa yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Ada beberapa tahapan dalam tahap pendefinisian yaitu:

a. Analisis awal-akhir

Analisis awal hingga akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Adanya analisis yang di gunakan akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif solusi penyelesaian masalah dasar tersebut. Dalam tahap ini peneliti harus cermat dan teliti dalam kurikulum yang berlaku di lembaga tersebut, yaitu kurikulum merdeka.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru IPAS untuk mengetahui media pembelajaran yang sering digunakan, sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang pada proses pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan kajian mengenai karakteristik peserta didik berkenaan dengan rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Analisis ini akan dijadikan patokan untuk menyesuaikan aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran Multimedia berbasis *Aplikasi Canva* agar media tersebut sesuai dengan peserta didik.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi fakta, konsep, prinsip, serta prosedur yang harus dilakukan agar media pembelajaran dikembangkan memuat konsep yang sesuai dan tepat. Pemilihan konsep pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Multimedia berbasis *Aplikasi Canva*.

2. Tahap Perancangan (Design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media *aplikasi canva* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. *Aplikasi canva* yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (Initial Design) yaitu rancangan media *aplikasi canva* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh

dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media *aplikasi canva* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media *aplikasi canva* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa Draft I dari media *aplikasi canva*.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

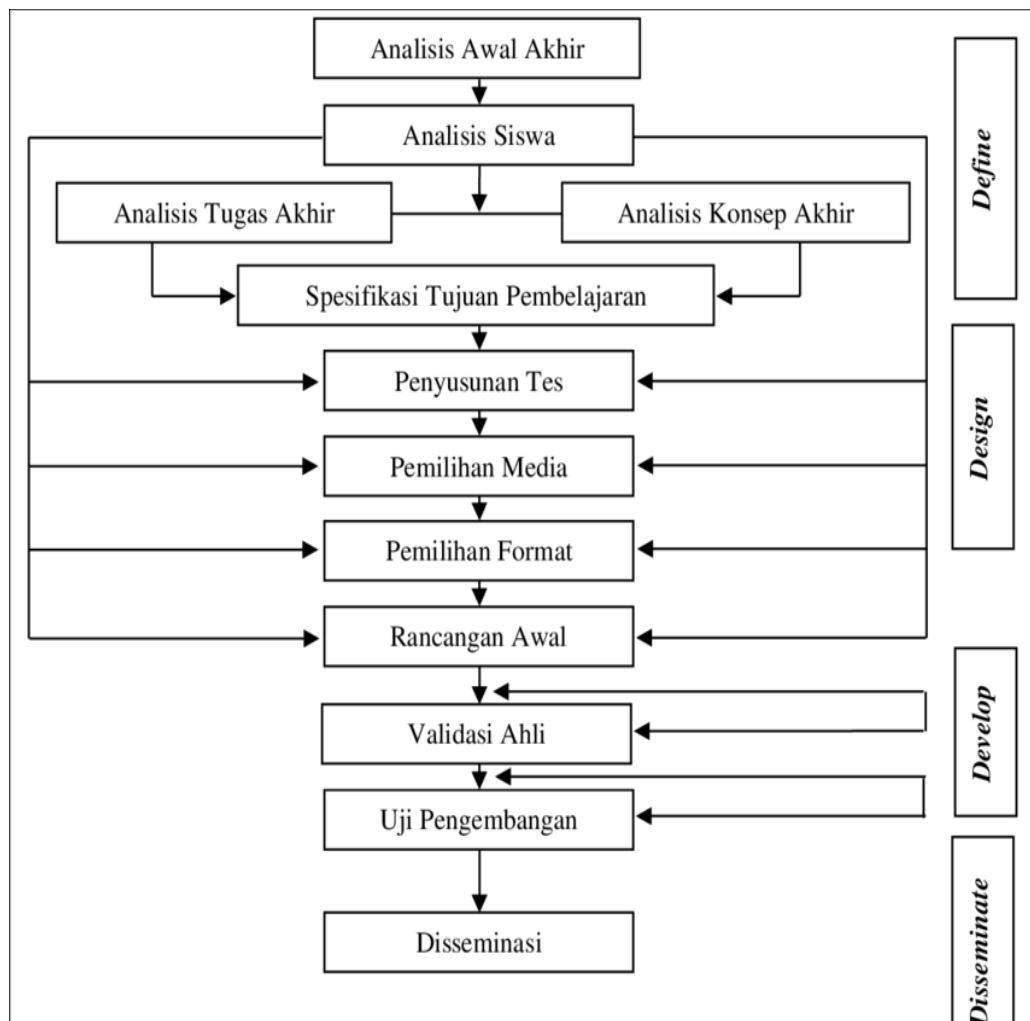
Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media popup yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi IPAS dalam media *aplikasi canva* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media *aplikasi canva* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media *aplikasi canva* tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media *aplikasi canva* yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media *aplikasi canva* dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik, dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media *aplikasi canva* yang telah direvisi.



Gambar 3. 1. Alur pengembangan produk dengan model 4-D
Sumber : Thiagarajan. (1974)

D. Desain Uji Coba Produk

Untuk meningkatkan tingkat validitas, penerapan, dan keefektifan, uji coba produk berupaya mengumpulkan data sebagai elemen utama.

1. Desain Uji Coba

Beberapa tujuan desain ujia coba yaitu diantaranya: 1). Meminta ahli untuk memeriksa dan praktisi tentang kelayakan media gambar berbasis aplikasi caanva yang telah direalisasikan; 2). Menganalisis terhadap hasil validasi dan validator. Uji coba terbatas dilaksanakan terhadap 5 orang siswa di Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading, uji coba lapangan dilaksanakan di seluruh siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading, yang memilki karakter serta tingkat kemampuan berbeda-beda setiap siswa. Sedangkan tingkat kefektifan media dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: 1). Tingkat minat baca siswa; dan 2) sikap dan perilaku siswa

2. Subjek Uji Coba

Menurut Sugiyono (2013) Subjek uji coba pada penelitian yaitu siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading tahun ajaran 2023/2024. Pada rincian uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu: Subjek uji coba terbatas 5 orang siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading, subjek uji coba lapangan seluruh siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.

3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat untuk menghitung nilai variabel yang diteliti. Pernyataan dalam kuesioner dipengaruhi oleh

variabel penelitian, yang dijabarkan dalam sejumlah item pernyataan, berupa pertanyaan objektif dan positif sehingga responden hanya perlu menunjukkan alternatif jawaban yang mereka yakini paling sesuai dengan keadaan mereka.

Adapun instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar validasi

Pemberian sejumlah pertanyaan tertulis kepada siswa untuk ditanggapi adalah bagaimana metode pengumpulan data berbasis angket dilakukan, (Sugiyono. 2016) Tujuan dibuatnya tabel pertanyaan berbentuk angket adalah untuk menilai kebermanfaatan media untuk bahan pembelajaran, serta untuk mengukur validitas dan kepraktisan media pembelajaran (berbasis canva interaktif). Pertanyaan dan penilaian akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi ahli bahasa, dan siswa akan diberitahu tanggapannya.

5) Lembar angket validasi ahli materi

Satu orang dosen dan seorang guru yang ahli di bidangnya mendapat validasi materi. Kevalidan media pembelajaran yang dihasilkan atau dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan dievaluasi dengan menggunakan temuan lembar validasi yang diisi oleh dosen atau guru ahli materi.

Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator

pembelajaran dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) antara lain yang divalidasi. Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media, serta angket, apakah sesuai dengan indikator.

Ahli materi yaitu dosen dan guru SD Negeri 32 Ujung Gading yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang di sertakan oleh media gambar berbasis canva dengan memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan.

6) Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dalam kondisi yang sama. (Arikunto, 2012: 100) mengemukakan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat.

Realibilitas satu alat ukur dapat ditentukan melalui *Cronbach's Alpha* yang diperoleh melalui analisis *program SPSS 25 for windows*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t = Varians total

k = Jumlah item

Tinggi rendahnya derajat reliabilitas suatu instrumen ditentukan oleh nilai koefisien korelasi antara butir soal atau item pertanyaan dalam instrumen tersebut yang dinotasikan dengan r . tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria pada Tabel dibawah ini .

Tabel 3. 1 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen

Rentang	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: (Lestari & Yudhanegara, 2017: 206)

Untuk menentukan reliabilitas dalam penelitian ini adalah kriteria yang minimal tergolong sedang sampai sangat tinggi. Semakin tinggi nilai koefisien reliabilitas, berarti semakin tinggi pula reliabilitas soal tersebut. Dalam penelitian ini soal dikatakan reliabel apabila kriteria koefisien reliabilitasnya sekurang-kurang $r_{11} \geq 0,70$ atau lebih.

1) Reliabilitas Pratikalitas

Tabel 4. 1. Hasil Reabilitas Pratikalitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	10

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan tabel diatas bahwa instrument pratikalitas dari pengembangan media dikatakan reliable karena nilai dari alpha lebih besar dari 0,70 sehingga dapat dinyatakan bahwa dengan melalui uji ini instrumen kuesioner dapat digunakan dan diandalkan karena telah teruji reliabilitasnya.

2) Reliabilitas Efektifitas

Tabel 4. 2. Hasil Reabilitas Efektifitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.703	10

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan tabel diatas bahwa instrument pratikalitas dari pengembangan media dikatakan reliable karena nilai dari alpha lebih besar dari 0,70 sehingga dapat dinyatakan bahwa dengan melalui uji ini instrumen kuesioner dapat digunakan dan diandalkan karena telah teruji reliabilitasnya.

4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah tindakan secara cermat menempatkan dan menyusun data yang diterima dari catatan lapangan, dengan cara mengkategorikan data, mengelompokkannya ke dalam unit-unit sintesis, menyusun pola, dan memilih mana yang penting dan mana yang akan diteliti. dan membuat kesimpulan yang sederhana untuk dipahami oleh mereka sendiri dan orang lain.

a. Kevalidan

Penelitian ini menggunakan kevalidan untuk melihat kelayakan dari media interaktif berbasis canva yang digunakan untuk menjawab sub masalah satu. Kevalidan didasarkan pada data yang diperoleh dari penelitian tenaga ahli (validator) materi dan media. Revisi media akan didapat dari data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli, sedangkan data kuantitatif digunakan mengolah data dari angket yang menggunakan skala likert.

Dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media interaktif berbasis aplikasi canva pada materi sistem pernapasan digunakan perhitungan persentase perolehan skor total item dengan menggunakan rumus:

Adapun untuk mencari persentase kevalidan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Indeks (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

(Irmawati, Nyoman, and Ery 2017, 606)

Kemudian untuk mengetahui tingkat kevalidan hasil persentase indeks disesuaikan dengan Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3. 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$85 < \text{rata-rata} \leq 100$	Sangat Valid
$65 < \text{rata-rata} \leq 85$	Valid
$50 < \text{rata-rata} \leq 65$	Cukup Valid
$35 < \text{rata-rata} \leq 50$	Tidak Valid
$20 < \text{rata-rata} \leq 35$	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Oktaviana, Prihatin, and Fahrizar 2020, 5)

Nilai kevalidan pada penelitian ini dengan minimal kriteria “valid” dengan demikian, jika hasil penelitian oleh validator

memberikan nilai dengan kriteria “Valid” multimedia interaktif berbasis aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada materi sistem pernapasan yang dikembangkan sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan tidak revisi.

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa terhadap kesesuaian produk media interaktif berbasis *aplikasi canva* kelas V di SD Negeri 32 Ujung Gading dengan tujuan untuk menguji kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi canva.

Menghitung presentasi angket respon siswa dengan rumus berikut ini:

$$Xi = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Xi : Respon peserta didik

Rumus skor presentasi rata-rata angket respon siswa:

$$P = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden

N = jumlah siswa

Berdasarkan rumus data angket repon siswa di atas, prentasi tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3.3. Kategori angket respon siswa

No	Presentasi %	Kategori
1	$84\% < \text{sekor} \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$61\% < \text{sekor} \leq 84\%$	Praktis
3	$52\% < \text{sekor} \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$0\% < \text{sekor} \leq 52\%$	Tidak praktis

c. Analisis keefektifan

Untuk menjawab sub masalah yang ketiga, yaitu dengan mengetahui keefektifan dari media pembelajaran dengan menggunakan data hasil tes akhir berupa pilihan ganda. Nilai hasil belajar siswa secara perorang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

- 1) Memberikan skor atau nilai pada hasil tes akhir siswa.
- 2) Mengubah skor menjadi nilai, menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Mencari nilai rata-rata, menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Sebagai dasar untuk mengambil keputusan dalam menentukan keefektifan media interaktif berbasis canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPA Kelas V maka akan digunakan kriteria penilaian yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini

Tabel 3. 4, Kriteria Persentase Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kriteria Keefektifan
$85 < \text{rata-rata} \leq 100$	Sangat efektif
$65 < \text{rata-rata} \leq 85$	Efektif
$50 < \text{rata-rata} \leq 65$	Cukup Efektif

$35 < \text{rata-rata} \leq 50$	Tidak Efektif
$20 < \text{rata-rata} \leq 35$	Sangat Tidak Efektif

Sumber: (Oktaviana, dkk, 2020: 5)

Nilai keefektifan dalam penelitian ini ditentukan dengan kriteria minimal “efektif”. Dengan demikian, jika hasil skor siswa memberikan nilai dengan kriteria “efektif”. Maka media interaktif berbasis canva dimanfaatkan sebagai pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengumpulan data dari penelitian yang dilakukan, penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS Teks Digital Ppt dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan langkah pengembangan model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Namun dimodifikasi menjadi 3 tahapan yang hanya mencapai pada tahapan ketiga yaitu develop dikarenakan keterbatasan peneliti. Diharapkan melalui penelitian ini diperoleh hasil penelitian berupa pengembangan Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan 3 tahapan dari 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian terdapat beberapa langkah-langkah pokok yaitu tahap analisis ujung depan (*front and analysis*), analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran, analisis konsep. Berikut langkah-langkah pada tahap pendefinisian :

a. Analisis Ujung Depan (*Front and Analysis*)

Analisis ujung depan sering disebut sebagai analisis kebutuhan, maksud dari tahap ini bertujuan untuk memunculkan sebuah masalah dasar yang dihadapi pada proses pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran.

Pengumpulan data yang dilakukan pada tahapan ini yaitu dengan wawancara kepada pendidik di SD Negeri 32 Ujung Gading. Wawancara yang dilakukan pada bulan Oktober di ruang pendidik bersama Ibu Fatimah Siregar, S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri 32 Ujung Gading. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4. 3. Hasil Wawancara Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
		Fatimah Siregar, S.Pd
1	Apakah Ibu pernah menggunakan media dalam pembelajaran berlangsung dan media seperti apa yang ibu gunakan?	Pernah, media yang sering saya gunakan ialah media yang ada di sekolah ataupun di kelas seperti kliping gambar, patung, dan pernah menonton video. Namun untuk menonton video jarang saya lakukan karena sering terkendala pada waktu, terutama dalam menyiapkan perlengkapan infocus, terkadang banyak waktu habis untuk menyiapkan alatnya saja.
2	Apakah ibu pernah membuat atau menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	Belum pernah membuat dan belum pernah menggunakan
3	Apakah di sekolah ini sudah tersedia multimedia ninteraktif?	Kalau dari ketersediaan pihak sekolah belum menyediakan, namun guru yang berinisiatif sendiri untuk mencari media pembelajaran tersebut dan yang paling sering digunakan ialah youtube.
4	Menurut Ibu, pada pembelajaran IPAS materi apa yang membutuhkan upaya lebih dalam mengajarkannya di kelas agar siswa tidak merasa bosan?	Materi yang menuntut upaya lebih adalah materi mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa mungkin sulit untuk mencerna materi tersebut secara menyeluruh, terutama karena banyaknya detail pada berbagai bagian tumbuhan. Oleh karena itu, penggunaan media digital dianggap penting agar anak-anak dapat dengan cepat memahami dan menangkap pembelajaran dengan lebih mudah.
5	Bagaimana menurut pendapat Ibu jika disediakan media berbasis teknologi pada materi Harmoni dan Ekosistem dan bagaimana menurut Ibu lebih baik berbasis smartphone atau desktop komputer?	Tentu sangat senang karena ini sangat membantu guru serta siswa di kelas dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif, dan lebih bagus lagi jika media tersebut dapat digunakan dua sekaligus baik smartphone maupun komputer agar siswa juga dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru telah menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran, tetapi belum memanfaatkan teknologi karena keterbatasan sarana di sekolah. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam pembelajaran belum terjadi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang baru, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi tanpa menimbulkan kebosanan.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik ini dilakukan setelah melakukan analisis awal dimana analisis peserta didik ini merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran. Analisis pada peserta didik ini dilakukan dengan pengamatan karakter peserta didik kelas V pada pembelajaran mata pelajaran IPAS selama penelitian di SD Negeri 32 Ujung Gading.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dengan peserta didik, terlihat bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mengandung gambar, video, elemen visual, dan audio. Siswa mampu mengembangkan pemikiran logis, tetapi memerlukan dukungan dari kegiatan pembelajaran yang nyata dan konkret, memfasilitasi proses berpikir melalui pengalaman langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar. Mereka lebih suka belajar dari hal-hal yang mereka lakukan dan temukan sendiri.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media canva ini, dibuat dan dirancang untuk tiga tujuan umum pembelajaran pada bab 2 yang topiknya yaitu dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan, dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan dan dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

d. Analisis Konsep

Sesuai dengan CP, TP dan ATP, maka peneliti memilih Bab 2 Harmoni dan Ekosistem yang peneliti kembangkan dalam *Aplikasi Canva* pada Topik A. Makan dan Dimakan.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini membahas tentang produk awal. Produk awal harus memperhatikan komponen kelayakan agar layak digunakan di dunia pendidikan nantinya. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

b. Komputer atau Laptop

Dalam proses desain produk, peneliti menggunakan laptop sebagai perangkat utama untuk membuat produk penelitian dan pengembangan ini.

c. Situs web *Canva*

Situs web Canva merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat halaman web yang menarik dengan menggunakan alat desain yang disediakan oleh platform Canva. Dengan fitur ini, pengguna dapat

membuat halaman web sederhana dengan tata letak yang menarik, menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya secara visual tanpa memerlukan pengetahuan khusus dalam pemrograman atau desain web.

d. Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah aplikasi yang mendukung pembelajaran visual dan memperkaya kompetensi visual peserta didik (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Ini merupakan platform desain yang menyediakan beragam alat pengeditan untuk mempermudah pembuatan desain grafis seperti poster, selebaran, infografik, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan lain-lain. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur pengeditan foto, termasuk filter foto, bingkai, stiker, ikon, dan grids yang mudah dimengerti bahkan bagi pemula.

e. Buku Guru

Buku guru yang dimanfaatkan adalah materi IPAS Kurikulum Merdeka tentang "Harmoni dan Ekosistem". Peneliti menggunakan buku guru ini sebagai referensi untuk menyiapkan materi dari bagian pertama, yaitu Topik A. Makan dan Dimakan. Materi yang disesuaikan dengan seksama dari bab 2 buku IPAS ini diformat agar dapat mendukung guru dalam menyampaikan isi materi tersebut menggunakan media yang dikembangkan.

f. Modul Ajar

Modul ajar pembelajaran kelas V tentang "Harmoni dan Ekosistem"

merupakan elemen kunci yang harus disiapkan oleh peneliti sebelum desain dan pengembangan produk dimulai. Komponen modul ajar ini mencakup capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan modul ajar ini saat produk diimplementasikan sebagai panduan dalam proses pembelajaran.

1. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Setelah hal yang dibutuhkan peserta didik telah dirancang, selanjutnya masuk ke bagian tahap pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media *Aplikasi Canva* yang valid dan praktis setelah direvisi beberapa validator.

a. Uji Validasi Ahli.

Media Pancakar materi penjumlahan dan pengurangan pecahan divalidasi oleh 3 orang ahli terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 ahli bahasa. Hasil validasi dari dosen digunakan untuk menentukan kelayakan media *Aplikasi Canva* pada Topik A. Makan dan Dimakan. Format nama 3 orang validator dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 4. Nama Tim Validasi

No	Nama Validator	Spesialisasi
1.	Abdul Basit, M.Pd.	Dosen Ahli Bahasa
2.	Mahmud, S. Pd., M. Pd	Dosen Ahli Materi
3.	Rendy Nugraha Frasandy, M.Pd.	Dosen Ahli Media

Sumber: Penulis, 2024

1) Validasi Ahli Bahasa

Tujuan dari validasi ahli bahasa yaitu menilai kelayakan bahasa pada produk Media *Interaktif* berbasis aplikasi canva yang dikembangkan.

Penilaian untuk penggunaan bahasa pada Media *Interaktif* berbasis aplikasi canva divalidasikan oleh validator. Persentase hasil penggunaan bahasa pada Media *Interaktif* berbasis aplikasi canva dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4. 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Validasi	Item	Respon Validator	V (%)	Ket	Rata-Rata	Kategori
Kesesuaian Bahasa Media <i>Interaktif</i>	1	3	60	Cukup Valid	73,33	Valid
	2	4	80	Valid		
	3	4	80	Valid		
Penggunaan Tanda Baca <i>Interaktif</i>	4	3	60	Cukup Valid	60	Cukup Valid
Rata-Rata					66,67	Valid

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan penilaian dari validator ahli bahasa, untuk indikator Kesesuaian Bahasa Media *Interaktif* berbasis Aplikasi Canva menunjukkan persentase rata-rata yang diperoleh adalah 66,67%% dengan kategori valid. Pengolahan validitas dari segi kelayakan materi dapat dilihat pada lampiran. Namun demikian, revisi tetap dilakukan berdasarkan tanggapan dan saran yang diberikan ahli bahasa.

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini **Layak/Tidak Layak** digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
	perbaikan. sesuai saran
	kejelasan. Ejaan dan gradasi warna

Gambar 4. 1. Catatan dari Validator Bahasa

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian untuk kelayakan materi pada Media *Interaktif* berbasis Aplikasi Canva divalidasi oleh validator ahli materi atau isi. Indikator kelayakan isi/materi berdasarkan instrumen validasi terdapat 10 pernyataan. Persentase hasil kelayakan isi media Pancakar dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Validasi	Item	Respon Validator	V (%)	Ket	Rata-Rata	Kategori
Isi Materi	1	2	40	Cukup Valid	60	Cukup Valid
	2	3	60	Cukup Valid		
	3	2	40	Cukup Valid		
	4	4	80	Valid		
	5	2	40	Cukup Valid		
	6	4	80	Valid		
	7	4	80	Valid		
Kepadatan Materi	8	3	60	Cukup Valid	60	Cukup Valid
	9	3	60	Cukup Valid		
	10	3	60	Cukup Valid		
Rata-Rata					60	Cukup Valid

Sumber: Penulis, 2024

Tabel 4.4 pada indikator validitas materi, diperoleh rata-rata semua pernyataan pada indikator penilaian validitas materi dengan nilai rata-rata 60% dengan kriteria Cukup Valid. Hasil pengolahan validitas dari segi kelayakan materi dapat dilihat pada lampiran. Adapun saran dari validator, revisi tetap dilakukan berdasarkan tanggapan dan saran yang diberikan setiap ahli.

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini Layak/Tidak Layak digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
1.	Mukheredra belum muncul
2.	Pengungk modal belum muncul
3.	soal Pretest -

Gambar 4. 2. Catatan dari Validator Materi

3) Validasi Ahli Media

Kelayakan media yaitu penilaian untuk kelayakan media pada Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* yang divalidasi oleh validator ahli media. Indikator kelayakan pada Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* terdapat 15 pernyataan. Persentase hasil kelayakan Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4. 7. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Validasi	Item	Respon Validator	V (%)	Ket	Rata-Rata	Kategori
Ahli Media	1	5	100	Sangat Valid	94,67	Sangat Valid
	2	5	100	Sangat Valid		
	3	5	100	Sangat Valid		
	4	4	80	Valid		
	5	5	100	Sangat Valid		
	6	5	100	Sangat Valid		
	7	4	80	Valid		
	8	5	100	Sangat Valid		
	9	5	100	Sangat Valid		
	10	5	100	Sangat Valid		
	11	5	100	Sangat Valid		
	12	5	100	Sangat Valid		
	13	5	100	Sangat Valid		
	14	4	80	Valid		
	15	4	80	Valid		
Rata-Rata					94,67	Sangat Valid

Sumber: Penulis, 2024

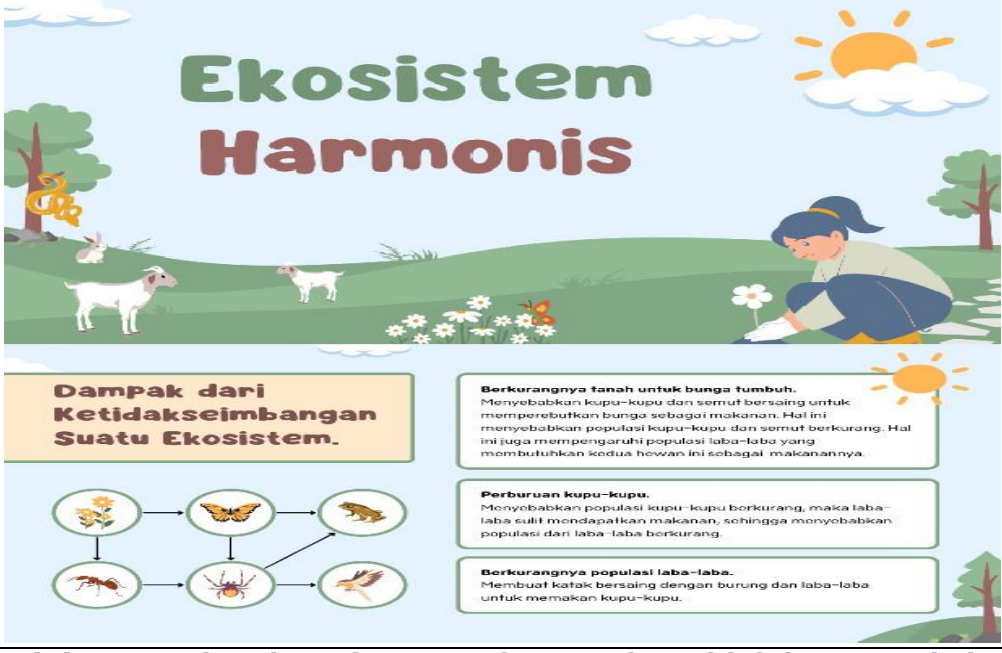
Tabel 4.5 penilaian dari indikator kelayakan media pada Media Interaktif berbasis Aplikasi Canva menunjukkan persentase rata-rata yang diperoleh adalah 94,67% dengan kategori sangat valid. Hasil pengolahan validitas dari segi kelayakan materi dapat dilihat pada lampiran. Namun demikian, revisi tetap dilakukan berdasarkan tanggapan dan saran yang diberikan setiap ahli.

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini Layak/ Tidak Layak digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
	Kriteria dibuat dengan skala 5 dan disertai dengan referensi pendukung
	Warna pemilihan warna utama tidak kontras dengan warna background pemilihan
	Jenis tulisan (font) disesuaikan dengan karakter peserta didik sertakan contoh berupa gambar di bagian sulit di fahami, jumlah halaman mengikuti waktu pembelajaran
	Format menarik

Gambar 4. 3. Catatan dari Validator Ahli Media

Tabel 4. 8. Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi

Indikator	Sebelum
Ahli Media	Sebelum : Kriteria di buat dengan skala 5 dan di sertai dengan referensi pendukung warna, pemilihan warna utama tidak kontras dengan warna backround, pemilih jenis tulisan (found) di sesuaikan dengan karakter peserta didik sertakan contoh berupa gambar di bagian sulit di fahami, jumlah halaman mengikuti waktu pembelajaran, format menarik semua Sesudah : pemilihan warna telah sesuai dengan saran validator 
Ahli	Sebelum : Multimedia Belum Muncul, Petunjuk model belum muncul dan

Materi

ditambahkan soal pretest

Sesudah : multimedia sudah muncul, petunjuk model telah muncul dan soal pretest telah ditambahkan



Ahli Bahasa

Sebelum : Kejelasan, Ejaan dan gradiasi warna

Sesudah : kejelasan bahasa sudah diperjelas, ejaan penulisan sudah diperbaiki dan gradiasi warna telah disesuaikan



b. Tahap Praktikalitas

Setelah dilakukan tahap uji validasi bahasa, materi dan media, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan media melalui tahap praktikalitas. Tahap praktikalitas ini merupakan tahap pengumpulan data mengenai keefisienan waktu dan kemudahan penggunaan media. Lembar angket praktikalitas pendidik akan dinilai oleh Ibu Fatimah Siregar, S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading. Sedangkan lembar angket praktikalitas akan diujikan kepada 23 peserta didik kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading.

i. Praktikalitas Oleh Pendidik

Uji praktikalitas dilakukan oleh pendidik terhadap kepraktisan media Pancakar materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Terdapat 10 pernyataan dan setiap indikator memperoleh skor 1-5. Persentase hasil praktikalitas oleh pendidik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 9. Hasil Pratikalitas Pendidik

Aspek Validasi	Nomor	Persentase (%)	Kategori
Efisiensi Waktu	1	100,00	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	2	93,75	Sangat Praktis
	3		
	4		
	5		
Manfaat	6	91,67	Sangat Praktis
	7		
	8		
Kemenarikan	9	87,50	Sangat Praktis
	10		
Jumlah		372,92	
Rata-Rata		93,23	Sangat Praktis

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai praktikalitas sebesar 93,23% dengan kriteria Sangat Praktis. Hasil

pengolahan data praktikalitas oleh pendidik dapat dilihat pada lampiran. Dengan demikian, hasil analisis data angket respon oleh pendidik menunjukkan bahwa Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

ii. Praktikalitas oleh peserta didik

Angket ini diberikan kepada 23 orang peserta didik yang terdiri dari peserta didik yang berkemampuan tinggi, peserta didik yang berkemampuan sedang dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Hasil angket praktikalitas untuk peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4. 10. Hasil Pratikalitas Peserta Didik

Aspek Validasi	Nomor	Penilaian	(%)	Persentase	Kategori
Efesiensi Waktu	1	104	90,43	90,43	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	2	99	86,09	88,26	Sangat Praktis
	3	103	89,57		
	4	101	87,83		
	5	103	89,57		
Manfaat	6	102	88,70	87,54	Praktis
	7	103	89,57		
	8	97	84,35		
Kemenarikan	9	100	86,96	86,09	Sangat Praktis
	10	98	85,22		
Jumlah				352,32	
Rata-Rata				88,08	Sangat Praktis

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai praktikalitas sebesar 88,08%, maka Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

c. Tahap Efektivitas

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data untuk efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan aplikasi canva untuk peserta didik Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading. Data meningkatkan kemampuan peserta didik diperoleh dengan memberikan tes kepada peserta didik sebanyak 1 kelas yang berjumlah 27 orang peserta didik. Berikut data analisis hasil tes kemampuan peserta didik pada tabel 4.11.

Tabel 4. 11. Hasil Efektifitas Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Kategori	Nilai Efektifitas (%)
1	AAS	Efektif	80
2	AP	Sangat Efektif	90
3	AR	Sangat Efektif	90
4	ARD	Sangat Efektif	100
5	ARH	Efektif	80
6	ARN	Sangat Efektif	90
7	AS	Sangat Efektif	100
8	ATS	Efektif	80
9	BLH	Cukup Efektif	60
10	DA	Efektif	80
11	DEP	Efektif	80
12	F	Efektif	70
13	FHH	Sangat Efektif	90
14	HAR	Sangat Efektif	90
15	IP	Efektif	70
16	JMD	Sangat Efektif	90
17	LP	Sangat Efektif	90
18	MRN	Sangat Efektif	100
19	NKH	Efektif	70
20	NPH	Sangat Efektif	90
21	R	Sangat Efektif	90
22	RWWR	Sangat Efektif	100
23	SH	Efektif	70
24	SMA	Efektif	80
25	SR	Sangat Efektif	100
26	ZFR	Sangat Efektif	90
27	ZHR	Sangat Efektif	90
Jumlah		Sangat Efektif	2310,00
Rata-Rata			85,56

1Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan tabel 4.11 di atas menyatakan hasil tes kemampuan peserta didik berdasarkan pada aspek kognitif C4 sebesar dengan kategori. Rata-rata hasil tes efektivitas kemampuan peserta didik sebesar 85,56%. Hasil pengolahan data efektivitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran. Oleh karena itu, Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* dapat dikatakan efektif, karena 85,56% peserta didik mendapatkan nilai di atas rata-rata yang telah ditentukan.

B. Pembahasan

Pengembangan Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* pada materi Harmoni dan Ekosistem pada kelas V dikembangkan dengan model 4D yang terdiri dari 3 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Selama proses penelitian terhadap pengembangan media Pancakar dilakukan tiga tahapan yang terdiri dari validitas, praktikalitas dan efektivitas.

1. Validitas Produk

Pada tahap validitas produk ini mengembangkan Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* pada materi sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap perancangan, kemudian instrumen divalidasi oleh 3 ahli yaitu 1 orang dosen ahli bahasa, 1 orang dosen ahli media, dan 1 orang dosen ahli materi/isi.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria tertentu. Standar valid apabila ahli

mengatakan produk ini sesuai antara isi dengan tujuan yang dibuat (*state of the art*) dan komponen dari media saling terkait serta konsisten antara satu dengan yang lain (Sari, 2018: 94). Data uji validitas didapatkan berdasarkan analisis dari dua aspek yaitu media dan materi (Hamzah, 2019: 110). Hasil analisis data menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid berdasarkan penilaian validator. Validasi dilakukan oleh orang pakar atau ahli yaitu ahli media, dan materi yang berpengalaman untuk menilai kelebihan dan kekurangan produk yang dihasilkan. Media yang dikembangkan juga harus memiliki kelayakan materi yang sesuai dengan indikator dengan syarat struktur dari suatu media.(Prastowo, 2014: 93). Penilaian validator dari segi materi mencakup, a) kelengkapan materi, b) keluasan materi, c) kedalaman materi, d) fakta dan data, e) akurasi informasi dengan kesimpulan, dan f) kesesuaian dengan perkembangan revolusi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007). Penilaian validator dari segi media mencakup : a) kualitas isi, b) keterlaksanaan, c) penampilan media, d) tampilan visual dan e) kriteria media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian diperoleh nilai rata-rata ahli materi pada media pembelajaran adalah 60,00% dengan kategori “cukup valid”, nilai rata-rata ahli media sebesar 94,67% dengan kategori “sangat valid” serta nilai rata-rata ahli bahasa 66,67% dengan kategori semuanya “valid”. Nilai valid ini merupakan hasil rata-rata yang

diperoleh dari penyajian materi, media pembelajaran dan kelayakan isi media pembelajaran. Hal ini menunjukkan Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* sudah memenuhi syarat sebuah media pembelajaran yang layak.

2. Praktikalitas Produk.

Setelah media Pancakar dinilai oleh validator dan dinyatakan valid, selanjutnya untuk menguji praktikalitas instrumen peneliti dengan membagikan angket kepada pendidik dan peserta didik di SD Negeri 32 Ujung Gading. Standar produk dapat dikatakan praktis jika praktisi berpendapat Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* dapat digunakan dalam waktu dan kondisi yang normal serta mudah digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang pendidik di SD Negeri 32 Ujung Gading diperoleh rata-rata nilai praktikalitas yaitu 93,23% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 23 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 32 Ujung Gading diperoleh nilai rata-rata praktikalitas 88,08%, dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Aplikasi Canva* pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dan Ekosistem kelas V di SD Negeri 32 Ujung Gading sangat praktis digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

3. Efektivitas Produk.

Efektivitas Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* pada mata

pelajaran IPAS dapat dilihat dengan menggunakan tes kemampuan peserta didik yang diisi oleh 27 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 32 Ujung Gading. Penggunaan tes bermaksud untuk melihat peserta didik, standar dari media dapat dikatakan efektif apabila hasil dari tes mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

Tes kemampuan mencakup kemampuan kognitif C4. Uji efektivitas media dilihat melalui tes yang dilakukan oleh 27 orang peserta didik memperoleh hasil sebesar 85,56% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tes peserta didik mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dan memperoleh hasil persentase rata-rata, dimana standar ketetapan media Pancakar dikatakan efektif apabila peserta didik mendapat nilai diatas rata-rata. Oleh karena itu, Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* sudah dapat dikatakan sangat efektif dan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik di kelas.

Dari hasil analisis uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas yang dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa Media *Interaktif* berbasis *Aplikasi Canva* di kelas V pada topik A "Makan dan Dimakan" dikategorikan valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian (Setiani et al. 2024), Hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menyatakan bahwa peserta didik sangat setuju dan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Analisis data validasi media

menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhalisa and Sukmawarti 2022) didapatkan hasil bahwa validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi dikategorikan layak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Analia and Yogica 2021) didapatkan hasil penelitian tersebut bahwa media pembelajaran visual menggunakan Canva yang dikembangkan valid dan sangat praktis.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Aplikasi Canva* sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada hasil analisis bahwa siswa sangat tertarik dan perlu adanya penggunaan multimedia interaktif berbasis *Aplikasi Canva*. Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukan bahwa sangat perlu dikembangkannya multimedia interaktif berbasis *Aplikasi Canva* dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya kelas V di sekolah dasar.

C. Keterbatasan Media.

Peneliti juga membatasi pengembangan multimedia interaktif berbasis *Aplikasi Canva* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 32 Ujung Gading
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS kelas V
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Topik A “Harmoni &

Ekosistem”

4. Penelitian ini tidak dilanjutkan ke tahap *Disseminate (Penyebaran)*



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading menggunakan model 4D yang terdiri dari 3 tahap *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *define* merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yang mana akan menghasilkan sebuah kebutuhan peserta didik yang dirincikan dari adanya analisis peserta didik. Pada tahap *design* merupakan proses menyiapkan rancangan produk yang akan dikembangkan dan akan dibuat. Kemudian pada tahap *develop* ini produk yang sudah dirancang akan dinilai oleh para ahli dan diikuti dengan revisi produk.
2. Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading memperoleh hasil yang sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Hal ini terbukti dari hasil ahli materi pada media pembelajaran adalah 60,00%, nilai rata-rata ahli media sebesar 94,67% serta nilai rata-rata ahli bahasa 66,67%. Kevalidan Multimedia

pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading sudah sangat valid karena telah memenuhi standar kevalidan yang telah ditetapkan. Sedangkan pada pendidik diperoleh rata-rata nilai praktikalitas yaitu 93,23% dan peserta didik sebanyak 23 orang nilai rata-rata praktikalitas 88,08%. Efektivitas media dilihat melalui tes yang dilakukan oleh 27 orang peserta didik memperoleh hasil sebesar 85,56%.

B. Saran

Adapun saran yang perlu ditinjau terhadap media yang diberikan setelah dilakukan pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* sebagai berikut:

1. Peneliti lain disarankan untuk melanjutkan sampai ke tahap penyebaran yang lebih luas. Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* bisa dikembangkan juga terhadap materi lain yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik mampu memahami pembelajaran secara maksimal.
2. Pendidik disarankan untuk dapat menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* untuk kemampuan peserta didik, karena Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Disamping kelebihan, media pembelajaran ini sebagai bentuk dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 menuju industri 5.0 yaitu adanya media pembelajaran

dengan menggunakan bahan yang mudah dicari dan juga praktis dan efektif digunakan, tentunya menarik serta memuat indikator kritis di dalam materinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Departemen, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2002)
- Ali, Irsan Taufik. 2011. "Analisis Hubungan Implementasi Multimedia." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 10 (1): 1–7.
- Analicia, Tenty, And Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2): 260. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i2.38604>.
- Anggrasari, Liya Atika. 2017. "Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Edmodo." *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 288–92.
- Astutik, Uli, Sdn Pandanrejo, And Kecamatan Bumiaji Batu. 2023. "Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas Iv Sdn Pandanrejo 01 Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2 (2): 775–800. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.
- Dasmo, Ade Puji Lestari, And Mashudi Alamsyah. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite 9." *Prosiding Seminar Nasional Sains* 1 (1): 99–102.
- Dewi, Imelia Rosita. 2024. "Peningkatan Hasil Pembelajaran Ips Melalui Model Team Assisted Individualization Berbantu Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Di Sdn Maron Wetan Ii Kecamatan Maron." *Pedagogy* 11 (1): 22–30.
- Egok, Asep Sukenda, And Tri Juli Hajani. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau." *Journal Of Elementary School (Joes)* 1 (2): 141–57. <https://doi.org/10.31539/Joes.V1i2.446>.
- Hajar, Oktaviona, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, And Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Journal On Education* 06 (01): 6404–13.
- Irmawati, Degeng Sudana Nyoman, And Djatmika Tri Ery. 2017. "Multimedia Pembelajaran Ips Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2 (5): 604–9.
- Jennah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*.

- Kumalasani, Maharani Putri. 2018. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2 (1a): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.V2i1a.2345>.
- Madhakomala, Layli Aisyah, Fathiyah Nur Rizqiqa Rizqiqa, Fransiska Desiana Putri, And Sidiq Nulhaq. 2022. "Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire." *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 8 (2): 162–72. <https://doi.org/10.55210/attalim.V8i2.819>.
- Mundir. 2022. *Teknologi Pendidikan Suatu Pengantar*. Edited By Rofiqhi Ma'mun. Pertama. Malang: Edulitera.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurhalisa, S Siti, And Sukmawarti. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan Saintifik." *Journal Ability : Journal Of Education And Social Analysis* 3 (1): 38. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329>.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03 (1): 171–87.
- Nurvitasari, Mutiara Wilis. 2024. "Pengembangan Media Game Ludo Berbasis Qr Code ' Lu Code ' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar Abstrak." *Jpgsd* 12 (3): 370–83.
- Oktaviana, Dwi, Iwit Prihatin, And Fahrizar Fahrizar. 2020. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9 (1): 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.V9i1.2543>.
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadllah, And Mustika Sari. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan." *Jurnal Bioeduin* 13 (2): 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.V13i2.21203>.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2ini),1–18.

- Pendidikan, Kementerian, D A N Teknologi, Badan Standar, And D A N Asesmen Pendidikan. 2021. "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi."
- Permata Puspita Hapsari, Gita, And Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa." *Psej (Pancasakti Science Education Journal)* 6 (1): 22–29. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i1.43>.
- Priyanto, Dwi. 2009. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer." *Iqra* 14 (1): 1–13.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hal. 194-195.
- Purba, Yusnita Adelina, And Amin Harahap. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2): 1325–34. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1335>.
- Putra, Dian Pramana. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3d." *Jurnal Literasi Digital* 1 (2): 88–93. <https://doi.org/10.54065/Jld.1.2.2021.17>.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, Program Studi, And Pendidikan Bahasa. 2021. "Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi." *Abdimas Siliwangi* 4 (2): 335–43.
- S, Isran Rasyid Karo-Karo. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom* 7 (1): 91–96.
- Setiani, I, R Medriati, A Purwanto, And ... 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Journal Of Teaching And Learning Physics* 1: 57–68. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/view/31633>.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala* Xi (1): 101–15.
- Siti Nur Azizah. 2021. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-485 '1 \$1 \$/- Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6 (1): 67–79.
- Sugiharto, Yusi Septiani. 2016. "Kelayakan Keanekaragaman Hayati Dari Minyak Kelapa Dan Madu Sebagai Bahan Dasar Pembuatan Masker Gel Untuk Rambut Kering." In *Skripsi. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 297.

Surjono, Herman Dwi. 2017. "Multimedia Embelajaran Nteraktif." In *Uny Press*, 93.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Graha Ilmu*. Pertama. Yogyakarta 55283: Graha Ilmu.

Tanjung, Rahma Elvira, And Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1." *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika* 7 (2).

Tri Wulandari, And Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2 (1): 102–18. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>.

Uzer, Yuspar, Yus Vernandes Uzer, And Ferri Hidayad. 2024. "Peningkatan Kemampuan Speaking Dengan Menggunakan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Perangkat Multimedia Pada Siswa Kelas 8 (Penelitian Tindakan Kelas Di Smpn 16 Palembang)." *Peningkatan Kemampuan Speaking (Yuspar Uzer, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2 (1): 13–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10473006>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5 (2): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.V5i2.1074>.

Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Pt.Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 127.

LAMPIRAN

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Instrument Validasi Ahli Materi

No .	Indikator	Tanggapan			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan CP dan TP				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi				
4	Konsep materi benar dengan tepat				
5	Kesesuaian materi dengan media				
6	Kejelasan bentuk dan gambar media				
7	Kemampuan gambar berbasis canva alat untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa				

Sumber: Penulis, 2024

Lembar Angket Validasi Media

No	Kriteria	Indikator	Tanggapan			
			1	2	3	4
1.	Aspek Penyajian	Media disajikan dengan menarik				
		Desain pada media disajikan dengan baik				
		Media mampu menarik perhatian pengguna				
		Media dibuat dengan praktis				
		Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu pengguna				
2.	Aspek Penggunaan Media	Media dapat digunakan dengan mudah				
		Media dapat berfungsi				
		Media dapat digunakan di dalam ataupun diluar kelas				
		Media dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan baik				
		Media dapat diakses dengan mudah				

Sumber: Penulis, 2024

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Kriteria	Indikator	Tanggapan			
			1	2	3	4
1.	Aspek Penggunaan Gambar	Gambar disampaikan dengan jelas				
		Gambar yang digunakan sesuai				
		Kesesuaian pemilihan gambar dan tata bahasa disajikan dengan tepat				
2.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir siswa				
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat sosial emosional siswa				
		Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi				
		Penulisan teks sesuai dengan materi				

Sumber: Penulis, 2024

LEMBAR SOAL LKPD

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama Lengkap : _____ **Hari/Tanggal :** _____

Mata Pelajaran : _____ **Waktu :** _____

Kelas/Semester : _____

Petunjuk Umum:

1. Mulailah dengan membaca Bismillahirrahmanirrahim
2. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan mata ujian pada lembar jawabanmu
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap lebih mudah
4. Periksa kembali lembar jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada jawaban yang benar di bawah ini!

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?
 - a. Tempat tinggal manusia
 - b. Hubungan antara manusia dan hewan
 - c. Lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup dan lingkungannya
 - d. Tempat bermain anak-anak

2. Apa peran tumbuhan dalam ekosistem?
 - e. Memberikan makanan kepada hewan
 - f. Menjaga kesehatan manusia
 - g. Membuat lingkungan lebih indah
 - h. Membuat hujan turun
3. Hewan yang makan tumbuhan disebut...
 - a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Omnivora
 - d. Agen Perubahan Iklim
4. Hewan yang makan daging hewan lain disebut...
 - a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Omnivora
 - d. Agen Perubahan Iklim
5. Apa yang disebut rantai makanan?
 - a. Daftar makanan yang disukai manusia
 - b. Urutan hewan dalam ekosistem
 - c. Urutan peristiwa makan dan dimakan dalam ekosistem
 - d. Daftar resep makanan
6. Mengapa perlu menjaga keseimbangan ekosistem?
 - a. Agar tumbuhan bisa tumbuh lebih besar
 - b. Agar manusia bisa mendapatkan makanan gratis
 - c. Agar ekosistem tetap sehat dan berkelanjutan
 - d. Agar hewan-hewan bisa bermain bebas
7. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga ekosistem?
 - a. Buang sampah sembarangan
 - b. Potong semua pohon di hutan

- c. Biarkan hewan-hewan liar hidup di rumah kita
 - d. Tanam lebih banyak pohon
8. Mengapa tanaman dan hewan saling membutuhkan dalam ekosistem?
- a. Tanaman memberi makanan kepada hewan, dan hewan memberikan tempat tinggal kepada tanaman
 - b. Tanaman dan hewan tidak saling membutuhkan
 - c. Tanaman memakan hewan dan sebaliknya
 - d. Tanaman memberi makanan kepada hewan, tetapi hewan tidak memberikan apa-apa kepada tanaman
9. Apa yang disebut dekomposer dalam ekosistem?
- a. Hewan yang makan daging
 - b. Hewan yang makan tumbuhan
 - c. Organisme yang menguraikan bahan-bahan organik mati menjadi unsur-unsur sederhana
 - d. Manusia yang menjaga ekosistem
10. Bagaimana manusia dapat membantu menjaga harmoni dalam ekosistem?
- a. Dengan merusak ekosistem
 - b. Dengan mengurangi jumlah tumbuhan
 - c. Dengan menjaga kebersihan lingkungan dan menghormati makhluk hidup lainnya
 - d. Dengan membuang sampah sembarangan

KUNCI JAWABAN POSTTEST

- 1. C
- 2. A
- 3. A
- 4. B
- 5. C
- 6. C
- 7. D
- 8. A
- 9. C
- 10. C

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu Selatan
Desa Sosopan Kecamatan Kotapinang
E-mail : disdiklabusel@gmail.com

Kode Pos : 21464

Kotapinang, 14 November 2024

Nomor : 895.4/2764/U.Peg/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Imam Bonjol Padang
di-

Tempat

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor
B.10753/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024 tanggal 12 November 2024
perihal Mohon Izin Penelitian, maka diberikan izin kepada :

Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
NIM : 1914070113

Untuk melaksanakan Penelitian di UPTD. SD Negeri 32 Ujung Gading
Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan dengan
ketentuan sebagai berikut :

1. Mahasiswa yang melaksanakan penelitian mematuhi ketentuan yang berlaku di UPTD. SD Negeri 32 Ujung Gading Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan;
2. Mahasiswa yang melaksanakan penelitian selama mengikuti kegiatan berpakaian sopan dan berperilaku baik.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Plt. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN



Drs. ABDUL MANAN RITONGA, SE, M.AP
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19660411 199303 1 006

Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN
UPTD. SD NEGERI 32 UJUNG GADING
DESA UJUNG GADING KEC. SEI KANAN KAB. LABUHANBATU
SELATAN

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2 / 43 / DIKBUT/ UPTD. SDN-32 Ujung Gading/2024

Yang Bertanda tangan dibawah ini kepala UPTD. SD Negeri 32 Ujung Gading Kecamatan Sungai Kanan Kab. Labuhanbatu Selatan, dengan ini menerangkan :

Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
NIM : 1914070113
Program Studi : S1
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Telah melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dan menyelesaikan Skripsi yang berjudul *"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPAS dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading"* yang dilaksanakan dari November s/d Desember 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ujung Gading, 18 November 2024

Kepala UPTD SD Negeri 32 Ujung Gading



ROSNIMAR TANIUNG, S.Pd
NIP. 19690823 198909 2001

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Basit Annabhani, M. Pd
NIP : 1002118002
Jabatan : Dosen PGMI FTK UIN Imam Bonjol Padang

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul :
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips Dengan Bantuan Aplikasi
Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading"

Yang diajukan oleh :

Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
Nim : 1914070113
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini **Layak/Tidak Layak** digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
	perbaiki. Saran
	kejelasan. Ejaan dan gradasi warna

Demikian keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 24 Oktober 2024


Abdul Basit Annabhani, M. Pd
NIP. 1002118002

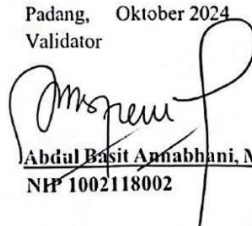
No	Pertanyaan/Pernyataan Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian bahasa media <i>interaktif</i>				
	1. Bahasa Indonesia pada media <i>interaktif</i> sudah sesuai dengan aturan PUEBI			✓	
	2. Bahasa yang digunakan pada media <i>interaktif</i> sederhana dan mudah dipahami				✓
	3. Bahasa yang digunakan dalam media <i>interaktif</i> adalah bahasa yang komunikatif bagi peserta didik				✓
2.	Penggunaan tanda baca media <i>interaktif</i>				✓
	4. Tanda baca dan simbol yang digunakan pada media <i>interaktif</i> sudah tepat			✓	
Total Skor					

Penilaian Umum Validasi Angket Validitas	
A. Dapat digunakan tanpa revisi	
B. Dapat digunakan dengan revisi kecil	
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang	
D. Dapat digunakan dengan revisi besar	
E. Belum dapat digunakan	

Komentar dan Saran

perbaikan secara Saran

Padang, Oktober 2024
Validator


Abdul Basit Annabhani, M.Pd
NIP 1002118002

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mahmud, S.Pd.I., M.Pd
NIP : 199108062019031009
Jabatan : Dosen PGMI FTK UIN Imam Bonjol Padang

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul :

"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips Dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading"

Yang diajukan oleh :

Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
Nim : 1914070113
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini **Layak/Tidak Layak** digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
1.	Multimedia belum muncul
2.	Pengungk modul belum muncul
3.	soal Pretest

Demikian keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 24 Oktober 2024

Mahmud, S.Pd.I., M.Pd

NIP. 199108062019031009

1	Pertanyaan/Pernyataan	Butiran	Skor				
			1	2	3	4	5
	Isi Materi						
	1. Materi sesuai dengan CP dan tp			✓			
	2. Isi materi sudah sesuai dengan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas SD				✓		
	3. Tujuan pembelajaran pada materi yang disajikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran			✓			
	4. Latihan yang diujikan dalam media <i>ineraktif</i> sudah sesuai dengan materi					✓	
	5. Keruntutan pada materi (profil penulis, daftar isi, capaian pembelajaran, materi, latihan soal, daftar pustaka) sudah sesuai			✓			
	6. Alur cerita dalam media <i>interaktif</i> mudah untuk dipahami peserta didik kelas IV SD					✓	
	7. Materi media <i>ineraktif</i> sudah mencantumkan referensi yang jelas					✓	✗
2	Kepadatan Materi						
	8. Sajian materi yang ditampilkan sudah menarik, sesuai konsep, fakta, prosedur, dan nilai				✓	✗	
	9. Materi yang ditampilkan sudah sistematis				✓	✗	
	10. Materi yang ditampilkan sudah menarik perhatian peserta didik				✓	✗	
Total Skor							

Penilaian Umum Validasi Angket Validitas	
A. Dapat digunakan tanpa revisi	
B. Dapat digunakan dengan revisi kecil	
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang	
☒ D. Dapat digunakan dengan revisi besar	
E. Belum dapat digunakan	

Komentar dan Saran

Perbaikan sesuai saran
1. CP, TP 2. Berpikir kritis 3. sesuai CP 4. kerumitatan

Padang, 24 Oktober 2024

Validator



Mahmud. S. Pd.L., M.Pd

NIP. 1991108062019031009

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rendy Nugraha Frasandy, M.Pd
NIP : 199204042018011003
Jabatan : Dosen PGMI FTK UIN Imam Bonjol Padang

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul:
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips Dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading"

Yang diajukan oleh :

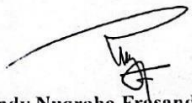
Nama : Aulia Erpina Dalimunthe
Nim : 1914070113
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini ~~Layak/ Tidak Layak~~ digunakan dengan saran-saran sebagai berikut :

No	Saran
	Kriteria dibuat dengan skala 5 dan disertai dengan referensi pendukung
	Warna Pemilihan warna utama tidak kontras dengan warna background pemilihan
	Jenis font (font) disesuaikan dengan karakter peserta didik sedikan contoh
	bagi gambar di bagian awal di bagian, jumlah halaman mengikuti waktu
	Pembuatan format menarik

Demikian keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 24 Oktober 2024


Rendy Nugraha Frasandy, M.Pd
NIP. 199204042018011003

3	Media dibuat dengan praktis						✓
4	Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu pengguna					✓	
5	Media dapat digunakan dengan mudah						✓
6	Media dapat berfungsi						✓
7	Media dapat digunakan didalam ataupun diluar kelas					✓	
8	Tampilan media pembelajaran sudah menarik						✓
9	Media dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan baik						✓
10	Tampilan gambar pada media pembelajaran inetaktif sudah jelas dan mudah dibaca						✓
11	Media pembelajaran <i>interaktif</i> sudah dilengkapi dengan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi						✓
12	Media dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran						✓
13	Media sudah mendukung terhadap isi bahan pengajaran						✓
14	Penyajian media pembelajaran <i>ineraktif</i> sudah sesuai dengan berpikir kritis peserta didik					✓	
15	Media pembelajaran <i>interaktif</i> sudah sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada					✓	

Penilaian Umum Validasi Angket Validitas	
A. Dapat digunakan tanpa revisi	
☒ B. Dapat digunakan dengan revisi kecil	
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang	
D. Dapat digunakan dengan revisi besar	
E. Belum dapat digunakan	

Komentar dan Saran

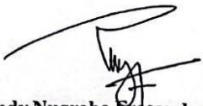
.....

.....

.....

.....

Padang, 24 Oktober 2024
Validator


Rendy Nugraha Prasandy, M.Pd
NIP. 199204042018011003

Lampiran 7. Hasil Pratikalitas Pendidik

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS OLEH PENDIDIK

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ipas Dengan Bantuan Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

A. Identitas Praktisi

Nama : Fatimah Siragar, S.Pd

Kelas : V SD Ujung Gading

B. Petunjuk Penilaian

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang praktikalitas yang akan digunakan untuk menilai instrumen produk Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD Negeri 32 ujung gading. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian / Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria penilaiannya adalah:

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen angket praktikalitas Pengembangan Media Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD ini dengan menuliskannya langsung pada bagian komentar dan saran.

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1	Media pembelajaran <i>interaktif</i> dapat menghemat waktu belajar pendidik dalam proses pembelajaran				✓
2	Media pembelajaran <i>interaktif</i> dapat menghemat tenaga pendidik dalam mengajar				✓
3	Media pembelajaran <i>interaktif</i> mempermudah pendidik menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari			✓	
4	Media pembelajaran <i>interaktif</i> menyajikan kegiatan yang mudah diimplementasikan dalam pembelajaran				✓
5	Media pembelajaran <i>interaktif</i> menyajikan materi yang mudah dipahami peserta didik				✓
6	Media pembelajaran <i>interaktif</i> mempermudah pendidik dalam mengajarkan materi kepada peserta didik kapan saja dan dimana saja				✓
7	Media pembelajaran <i>interaktif</i> memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik				✓
8	Media pembelajaran <i>interaktif</i> memudahkan pendidik dalam memberikan tugas dan kuis kepada peserta didik			✓	
9	Media pembelajaran <i>interaktif</i> membantu pendidik mendorong peserta didik belajar mandiri			✓	
10	Media pembelajaran <i>interaktif</i> ini dapat mendorong motivasi peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran				✓
Total Skor					

Komentar dan Saran

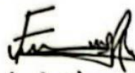
.....

.....

.....

.....

Ujung Gading, November 2024
Praktisi


Fauziah Sitigar, S.Pd
NIP. 631976062900081

Lampiran 8. Hasil Pratikalitas Peserta Didik

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS OLEH PENDIDIK

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ipas Dengan Bantuan Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading

A. Identitas Praktisi

Nama : ADITYA RAUF NST
Kelas : V SD 32 UJUNG GADING

B. Petunjuk Penilaian

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang praktikalitas yang akan digunakan untuk menilai instrumen produk Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD Negeri 32 ujung gading. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian / Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria penilaiannya adalah:

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen angket praktikalitas Pengembangan Media Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ipas dengan bantuan aplikasi canva siswa kelas V SD ini dengan menuliskannya langsung pada bagian komentar dan saran.

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1	Media pembelajaran <i>interaktif</i> dapat menghemat waktu belajar pendidik dalam proses pembelajaran			✓	
2	Media pembelajaran <i>interaktif</i> dapat menghemat tenaga pendidik dalam mengajar				✓
3	Media pembelajaran <i>interaktif</i> mempermudah pendidik menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari				✓
4	Media pembelajaran <i>interaktif</i> menyajikan kegiatan yang mudah diimplementasikan dalam pembelajaran				✓
5	Media pembelajaran <i>interaktif</i> menyajikan materi yang mudah dipahami peserta didik			✓	
6	Media pembelajaran <i>interaktif</i> mempermudah pendidik dalam mengajarkan materi kepada peserta didik kapan saja dan dimana saja			✓	
7	Media pembelajaran <i>interaktif</i> memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik			✓	
8	Media pembelajaran <i>interaktif</i> memudahkan pendidik dalam memberikan tugas dan kuis kepada peserta didik			✓	
9	Media pembelajaran <i>interaktif</i> membantu pendidik mendorong peserta didik belajar mandiri				✓
10	Media pembelajaran <i>interaktif</i> ini dapat mendorong motivasi peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran				✓
Total Skor					

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Ujung Gading, November 2024
Praktisi



.....

Lampiran 9. Dokumentasi



Gambar 1.2 Menampilkan Ppt Tentang Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kepada Siswa Siswi Kelas V SD 32 Ujung Gading dan Penjelasan materi harmoni dalam ekosistem



Gambar 3. Kegiatan menjelaskan komponen” dan hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem serta keseimbangan ekosistem



Gambar 4.5 Kegiatan mengamati video pembelajaran seputar tentang materi harmoni dalam ekosistem



Gambar 5.6 Kegiatan membagikan soal LKPD terkait materi harmoni dalam ekosistem kepada siswa kelas V SD 32 Ujung Gading