

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT
BERBASIS CANVA MENGGUNAKAN MODEL
MICROBLOGGING UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN YWKA MEDAN
T.A. 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika*

OLEH :

PUTRI DWI FITRIANI
NPM : 1902030005



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

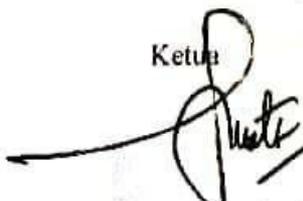


Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP YASPEN YWKA Medan T.A. 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua   KSANA
Sekretaris 
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd.
2. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.
3. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si







UMSU
Unggul, Cerdas, Berprestasi

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen YWKA Medan T.A 2022/2023.

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh :

Dekan

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model *Mikroblogging* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen YWKA Medan T.A. 2022/ 2023.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
27 Juli 2023	BAB I : - Rumusan Masalah - Identifikasi Masalah	f	
31 Juli 2023	BAB II : - Model <i>Mikroblogging</i> - Minat belajar	f	
4 Agustus 2023	BAB III : Model Pengembangan AD	f	
7 Agustus 2023	BAB IV : Pada tahapan AD Penjelasan harus dijelaskan secara rinci.	f	
10 Agustus 2023	Ada di Silabus	f	

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Tua Halompan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

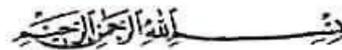
Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan
20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> e-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model *Mikroblogging* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen YWKA Medan T.A. 2022/2023.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model *Mikroblogging* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen YWKA Medan T.A. 2022/ 2023**, bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Putri Dwi Fitriani

ABSTRAK

Putri Dwi Fitriani, 1902030005, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspem YWKA Medan 2022/2023. Skripsi :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspem YWKA Medan T.A. 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan cara membuat PowerPoint dari aplikasi Canva dengan menggunakan model *Microblogging*. Selanjutnya yaitu, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva. Model yang digunakan yaitu model pengembangan 4D dari Thiagarajan dengan empat tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan). Hasil Video Pembelajaran yang dikembangkan merupakan criteria Valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian dari Ahli Media, dan Ahli Materi. Hasil validasi presentasi rata-rata penilaian oleh parah ahli media yaitu 90% dengan kreteria “Sangat Valid”, hasil nilai oleh validasi ahli materi yaitu 86% dengan kreteria “Sangat Valid”. Respon peserta didik SMP Swasta YWKA Medan pada uji coba angket memperoleh hasil 87%dengan kreteria sangat baik. Sehingga dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : PowerPoint, Canva, *Microblogging*, Media Pembelajaran, Matematika.

ABSTRACT

Putri Dwi Fitriani, 1902030005, Development of Canva-Based Powerpoint Learning Media Using the Microblogging Model to Increase Student Interest in Class VII SMP Yaspen YWKA Medan T.A. 2022/2023. Thesis: Faculty of Teacher Training and Education, University of North Sumatra.

This research is a Canva-Based Powerpoint Learning Media Development Research Using the Microblogging Model to Increase Learning Interest of Class VII Students of SMP Yaspen YWKA Medan T.A. 2022/2023. The purpose of this research is to develop a way to make PowerPoint from the Canva application using the Microblogging model. Next is to find out the feasibility of Canva-based PowerPoint learning media, as well as knowing students' responses to Canva-based PowerPoint learning media. The model used is the 4D development model from Thiagarajan with four stages: Define, Design, Develop, Disseminate. The results of the learning videos developed are valid criteria and are suitable for use based on the assessment of media experts and material experts. The validation results of the average presentation of assessment by media experts are 90% with the "Very Valid" criterion, the results of the value by the material expert validation are 86% with the "Very Valid" criterion. The response of YWKA Medan Private Middle School students to the questionnaire trial obtained 87% results with very good criteria. So that it is declared very feasible as a learning medium.

Keywords: PowerPoint, Canva, Microblogging, Learning Media, Mathematics.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan semangat, kesempatan, dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* Siswa Kelas Vii Smp Yaspem Ghafa Medan T.A. 2022/2023”**. Dan tak lupa pula shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Yangmana telah membawa kita menuju alam yang penuh engan ilmu pengetahuan.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya Skripsi ini dapat ditulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk perbaikan.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinda **Endang Dwi Pujanarko** dan **Zulfriani** yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan senantiasa mendo'akan penulis, dan penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kakak dan abang tersayang, **Indah Ika Pratiwi S.Pd** dan **Fahmi Syahwali S.E**, terima kasih atas dukungannya, serta kepada seluruh keluarga yang telah memberikan

dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tidak sedikit pula penulis menerima bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dengan setulusnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saraguh M.Hum**, selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution S.Pd., M.Si**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan masukan kepada penulis dalam Menyelesaikan proposal penelitian ini.
7. Buat teman **Nurul, Niken, Utari, dan Wanda** yang selalu memberikan penulis semangat serta meluangkan baik tenaga, pikiran, waktu dan

senantiasa sabar menghadapi penulis memotivasi penulis untuk menyelesaikan proposal Penelitian

8. Kepada **Rendy Agung Pradana Nasution S.Kom** terima kasih telah menjadi Fatner dalam segala hal yang baik yang selalu memotivasi serta meluangkan waktunya serta selalu mendukung saya, dan selalu memberi semangat dan jangan pernah menyerah dalam hal apapun.
9. Kepada seluruh rekan-rekan Pendidikan Matematika Kelas A APgi yang sedikitkan banyaknya membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmatnya kepada kita semua semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan terutama pada penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, Agustus 2023

Penulis

Putri Dwi Fitriani

DAFTAR

ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran PowerPoint Berbantuan Canva	12
3. Model <i>Migroblogging</i>	21
4. Pengertian Minat Belajar	27
B. Kerangka Konseptual.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
B. Subjek dan Objek	31
C. Jenis dan Desain Penelitian	31

D. Prosedur Penelitian	32
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess.....	35
Tabel 4.1 Kompetensi Inti(KI) dan Kompetensi Dasar(KD).....	40
Tabel 4.2 validator.....	46
Tabel 4.3 hasil penilaian validasi Ahli Media	46
Tabel 4.4 hasil penilaian validasi Ahli Media	47
Tabel 4.5 hasil Revisi	48
Tabel 4.6 Hasil Perolehan Respon Peserta Didik	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	10
Gambar 2.2. Tema Awal Microsoft Office PowerPoint.....	14
Gambar 2.3. Menggunakan PowerPoint Designer.....	14
Gambar 2.4. Membuat Transisi PowerPoint.....	15
Gambar 2.5 Membuat Animasi PowerPoint.....	16
Gambar 4.1 Tampilan Awal PPT.....	44
Gambar 4.2 Tampilan Isi Materi.....	44
Gambar 4.3 tampilan akhir PPT.....	45
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Respon Peserta Didik.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan baik dalam pertumbuhan individu maupun masyarakat. Pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian terletak pada penekanan pendidikan dibandingkan dengan pengajaran. Dengan prosedur ini, setiap bangsa atau bangsa dapat menyampaikan kepada generasi sesudahnya kekhasan keagamaan, kebudayaan, pemikiran, dan keahlian mereka masing-masing sehingga mereka pasti dapat mewariskan masa lalu yang lebih damai dan sejahtera. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan atau maksud tertentu yang dimaksudkan untuk membantu manusia mengembangkan potensi dirinya sebagai individu atau sebagai komunitas secara keseluruhan (Nurkholis, 2013).

Masalah pendidikan merupakan topik yang paling banyak diperbincangkan saat ini, terutama terkait fakta bahwa sebagian siswa mengalami kemunduran pada masa sekolahnya. Memang benar bahwa segala sesuatu adalah persyaratan yang sama bagi setiap guru untuk bertindak sambil meninjau kelemahan yang ada. Kemajuan matematika dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Masalah umum dalam pembelajaran matematika diantaranya rendahnya peringkat kemampuan matematika diajang prestasi. Rendahnya

nilai matematika pada saat ujian akhir, dibandingkan mata pelajaran lainnya, banyaknya miskonsepsi yang dialami siswa, dan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika harus memberikan siswa kemampuan untuk menerapkan prinsip matematika yang benar untuk memecahkan masalah yang kompleks dan memiliki kemampuan komunikasi yang diperlukan untuk menghubungkan prinsip, ide, dan prosedur matematika dengan topik matematika tertentu pada peta matematika (Dhianti Haeruman et al., n.d.).

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan dan menghasilkan generasi yang mampu menghadapi gejolak yang terus menerus dalam dinamika masyarakat dan melahirkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan berjiwa sosial. Namun menurut yang diketahui, kemajuan teknologi tidak sejalan dengan motivasi siswa untuk belajar, dan juga kurangnya pemahaman masyarakat awam terhadap materi pendidikan yang dibuat oleh guru, serta kurangnya inovasi yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran. bahan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk media.

Banyaknya media yang tidak menjamin guru termotivasi untuk menggunakannya, bahkan semakin berat beban mental guru karena belum bias menggunakannya, disisi lain guru tidak mencari mencari lajan keluar. Seperti kurang kreatif Media pembelajaran apa pun dapat digunakan untuk mentransfer informasi dari guru ke siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang memungkinkannya mencapai tujuan yang

dimaksudkan secara efektif. Salah satu strategi yang paling efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan adalah membuat Power Point menggunakan Aplikasi Canva sangat interaktif dalam media pendidikan. Penggunaan media tersebut sangat memudahkan proses pembelajaran dengan memudahkan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran tertentu. Metode penggunaan media saat ini adalah satu-satunya cara paling efektif untuk meningkatkan sistem pendidikan saat ini, termasuk penggunaan materi baru. Media ini sangat dekat dengan para siswa di Sekolah Menengah Pertama yang merupakan editor yang antusias dan tidak pernah mengeluh bosan atau cemas untuk pergi ke kelas matematika dan yakin akan mendapat nilai yang diharapkan. Akibatnya, guru harus selalu bersedia mendorong siswa yang sedang berjuang untuk menggunakan sumber yang tepat dan memahami konsep.

Menurut Jelita (2010) microsoft powerpoint adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Kemudian menurut Purnomo (2010) Powerpoint adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide powerpoint. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. Powerpoint merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi. Microsoft PowerPoint adalah program yang

termasuk dalam Microsoft Office yang digunakan untuk membuat presentasi menggunakan slide, baik yang sederhana maupun yang kompleks. Karena antarmuka yang mudah digunakan dan banyaknya desain dan template yang akan membuat presentasi lebih menarik, PowerPoint sering digunakan oleh siswa, guru, profesional, dan pelajar lainnya.

Aplikasi Canva sendiri merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mendesain sebuah foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai ataupun laptop. Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan sebagai upaya menarik perhatian siswa untuk memahami serta mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru. Rahmawati & Atmojo (2021). Media edukasi berbasis canva untuk microblogging masih belum banyak dikenal di kalangan pendidik, khususnya yang berada di jenjang guru SMP.

Penggunaan alat desain Canva untuk *Microblogging* dapat menjadi inovasi terdepan dalam media pembelajaran digital karena alat ini menawarkan berbagai macam desain menarik yang dapat disesuaikan agar sesuai dengan latar pendidikan dan materi pelajaran apa pun dari tingkat terendah hingga tertinggi.

Keterbaruan dari penelitian yang dilakukan, penulis mengembangkan media pembelajaran dengan konsep Microblogging dengan menggunakan aplikasi Canva. Penerapan media pembelajaran Microblogging di dalam pembelajaran bahasa bagi guru masih belum banyak dilakukan khususnya pada tingkatan sekolah menengah pertama. Penerapan Microblogging dalam

media pembelajaran akan menarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan secara efektif dan menarik. Jadi siswa tidak hanya tertarik tetapi juga memahami materi secara ringkas.

Konsep media pembelajaran Microblogging adalah konsep penjelasan materi dengan ringkas, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam mempelajari sebuah materi tersebut. Microblogging dilakukan di berbagai platform media sosial dan disukai karena mudah dipahami, khususnya bagi yang tidak suka membaca tulisan terlalu panjang seperti artikel, sehingga dengan model pemaparan yang ringkas harapannya mampu memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap penggunaan media aplikasi PowerPoint berbasis Canva dengan model *Microblogging* dalam pembelajaran masih terbilang rendah. Dikarenakan guru yang tidak dapat menggunakan media aplikasi PowerPoint. Sehingga proses pembelajaran yang diciptakan hanya bersifat konvensional. Kemudian, dalam hal pemilihan model pembelajaran masih sangat tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru lebih cenderung memberikan soal tanpa mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model *Microblogging* Siswa Kelas Vii Smp Yaspen Ghafa Medan T.A. 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka timbul pertanyaan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika
2. Banyak miskonsepsi yang dialami siswa yang mengakibatkan rendahnya nilai matematika pada saat ujian akhir
3. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar.
4. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa powerpoint dengan aplikasi canva.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini sehingga lebih spesifik dan terfokus serta mengingat luasnya aspek yang diteliti maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan di SMP IT Ghafa Medan.
2. Media yang dikembangkan yaitu powerpoint menggunakan aplikasi Canva dengan model *Microblogging*.
3. Materi yang diterapkan adalah materi perbandingan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang uraikan oleh peneliti, maka permasalahan yang ada dalam penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran pada materi perbandingan dengan membuat powerpoint dengan aplikasi canva terhadap minat belajar siswa?
2. Bagaimana respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran powerpoint berbasis canva pada materi perbandingan untuk peserta didik SMP IT Ghafa Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui bahwa tujuan peneliti, yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis pada materi perbandingan dengan membuat powerpoint pada aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Mengetahui respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran powerpoint berbasis canva pada materi perbandingan untuk peserta didik SMP IT Ghafa Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat termotivasi dalam mengembangkan powerpoint dengan aplikasi canva yang menarik dan sesuai aturan yang baik dan benar. Manfaat yang dapat memudahkan peneliti untuk mempraktikannya kepada siswa pada pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

- a. Proses pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik adanya media pembelajaran powerpoint berbasis canva.
- b. Mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengerti konsep pembelajran matematika.
- c. Mengenal aplikasi sejenis canva yang sangat mudah dalam membuat powerpoint.

3. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan keadaan dan kecanggihan teknologi yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Agustina (2011) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan menurut (Arsyad, 2016) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

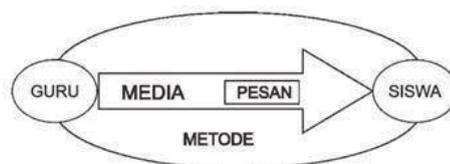
Menurut Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah

pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu bidang kurikulum sekolah yang saat ini tidak diperhatikan adalah pembelajaran berbasis media. Dalam rangka mengembangkan pengetahuan yang dapat memperlancar proses belajar siswa, pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis. Hal ini disebabkan karena media telah memantapkan dirinya sebagai alat untuk belajar dan dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga orang dewasa tidak merasa terbebani oleh proses mempelajari hal-hal baru. Meskipun demikian, penting untuk ditekankan bahwa karyawan media harus sejalan dengan tujuan pendidikan dan tingkat keahlian yang diinginkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada berikut ini:



Sumber: Daryanto (2015)

Gambar 2.1: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif

- a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
- b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis.
- c. Memberi pengalaman bermakna.
- d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala.
- e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

2. Fungsi ekonomis

- a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien.
- b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3. Fungsi sosial

- a. Memperluas pergaulan antar siswa
- b. Mengembangkan pemahaman
- c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4. Fungsi budaya

- a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia

- b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, fungsi media pembelajaran yaitu sebagai fungsi pendukung sebaliknya, itu memiliki nilai yang melekat sebagai sarana untuk memastikan lingkungan belajar yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran PowerPoint Berbantuan Canva

a. Pengertian Program Aplikasi Microsoft Office PowerPoint

Menurut (Mulyawan, 2013) Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam Microsoft Office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia. Menurut (Hasanah, 2020) Microsoft Power Point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, Microsoft powerpoint digunakan sebagai presenter oleh perusahaan Forethought, Inc. dan kemudian namanya diubah menjadi PowerPoint. PowerPoint menjadi aplikasi

Microsoft Office yang paling banyak digunakan selain Microsoft Word dan Excel.

Power Point merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi program ini sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan Microsoft khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan. Program Microsoft PowerPoint khususnya langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengembangkan aplikasi program tersebut sebagai medium yang dapat digunakan dalam kegiatan presentasi (Harahap et al., 2019).

Dari pernyataan diatas dapat dapat disimpulkan bahwa Power Point adalah sebuah alat yang dirancang khusus untuk media presentasi berbasis slide. Aplikasi Powerpoint Microsoft Office digunakan untuk presentasi. Ada banyak template dan fitur berguna yang dapat digunakan untuk presentasi. Power Point memiliki kemampuan untuk menampilkan sejumlah slide teks atau konten lainnya.

Pengguna dapat menambahkan teks dan gambar yang menarik ke slide. Biasanya, Powerpoint digunakan dalam pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan bidang lainnya. Microsoft Power Point memiliki kemampuan untuk menyederhanakan presentasi lintas tim. Presentasi ini meliputi animasi, audio, video, grafik, dan desain. Karena antarmuka yang

ramah pengguna atau mudah digunakan, Powerpoint dapat digunakan oleh pemula.

b. Langkah-langkah Mendesain Microsoft Office PowerPoint

Berikut ini merupakan Langkah-langkah ataupun fitur yang tersedia dalam aplikasi Microsoft Powerpoint:

1. Tema
 - a) Pilih tab **Desain**.
 - b) Pilih salah satu **Tema**.
 - c) Pilih salah satu **Varian**.

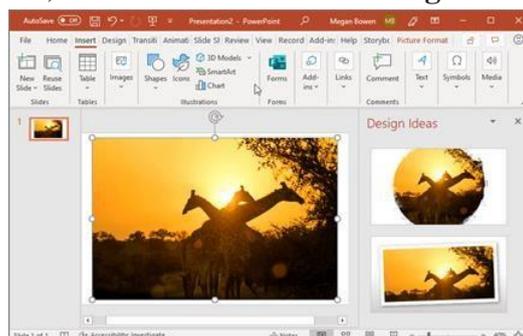


Sumber: Microsoft Office PowerPoint

Gambar 2.2: Tema Awal Microsoft Office PowerPoint

2. Menggunakan PowerPoint Designer
 - a) Sisipkan satu atau beberapa gambar, daftar item, atau daftar tanggal.
 - b) Panel **Designer** akan terbuka. Klik desain yang Anda inginkan.

Anda juga bisa memunculkan Designer dengan memilih gambar, lalu memilih **Desain > Designer**.



Gambar 2.3: Menggunakan PowerPoint Designer

3. Transisi

Untuk menambahkan efek khusus dalam bertransisi dari satu slide ke slide lain:

- a) Pilih slide yang ingin Anda tambahkan transisi.
- b) Di tab **Transisi**, pilih efek yang diinginkan.
- c) Pilih **Opsi Efek** untuk mengubah jalannya transisi: **Dari Kanan, Dari Kiri**.

Untuk membatalkan transisi, pilih **Tidak Ada**.



Sumber: Microsoft Office PowerPoint

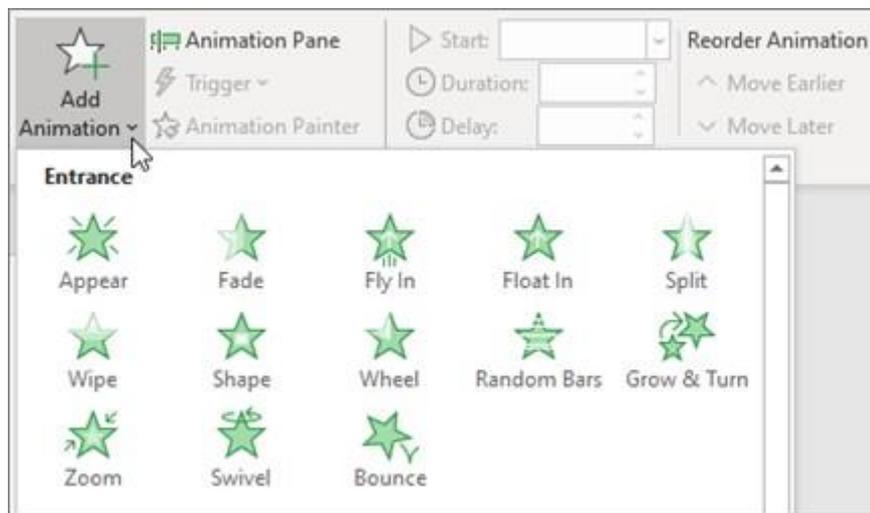
Gambar 2.4: Membuat Transisi PowerPoint

4. Animasi

Untuk menganimasikan teks atau objek di slide:

- a) Pilih teks atau objek yang ingin Anda animasikan.
- b) Di tab **Animasi**, pilih **Tambahkan Animasi**, lalu pilih animasi yang diinginkan dari menu.

Untuk menganimasikan satu baris teks secara bersamaan, pilih satu baris teks, pilih animasi, pilih baris teks berikutnya, pilih animasi, Untuk **Mulai**, pilih **Saat Diklik**, **Dengan Sebelumnya**, atau **Setelah Sebelumnya**. Anda juga dapat memilih **Durasi** atau **Penundaan**.



Sumber: Microsoft Office PowerPoint

Gambar 2.5: Membuat Animasi PowerPoint

c. Program Aplikasi Canva

Aplikasi canva, yaitu program desain online yang menyediakan berbagai macam produk yang dapat dikreasikan seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, sertifikat, video dan lain-lainnya. Aplikasi canva ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk pendidikan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif dan kolaboratif. Selain membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif, hal ini juga dapat memberikan alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad-21, yang menarik dan efektif yang dapat digunakan oleh peserta didik. Penggunaan *Canva* ini dapat melatih kreativitas peserta didik dan juga menganalisis pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi canva

1. Mendownload aplikasi canva melalui *playstore* ataupun membuka *canva* melalui *google*.
2. Membuat akun canva dengan e-mail kita
3. Membuat desain *canva* dengan memilih template presentasi yang menarik, kemudian mengedit sesuai kreativitas masing-masing.
4. Menyimpan hasil desain.

Penggunaan *Canva* dalam pelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Sebagai salah penerapan yang pernah saya lakukan sebagai guru dengan memanfaatkan aplikasi *canva* ini, yaitu peserta didik mendesain proyek *powerpoint* menggunakan aplikasi *Canva* dan mempresentasikannya yaitu materi menceritakan kembali isi cerita rakyat/hikayat.

Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik dapat lebih aktif, kreatif, inovatif, terampil dan berpikir kritis mengembangkan materi yang telah dipelajari. Mereka dapat memilih dan menentukan desain yang menarik dengan bentuk, format dan pilihan *template* yang dapat diedit sesuai kreativitas mereka. Selain itu penggunaan aplikasi *Canva* dapat digunakan melalui laptop ataupun gawai sehingga, memudahkan peserta didik menggunakannya kapanpun dan dimanapun sebagai media pembelajaran.

Selama melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva*, peserta didik sudah mengalami peningkatan dalam

keterampilan menulis dan membuat project berupa *power point* untuk menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang dibaca atau didengar. Nilai pengetahuan dan keterampilan mereka juga mengalami peningkatan. Mereka sangat antusias dalam belajar, sejak saya mengajar menggunakan media *Canva*, pembelajaranpu menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik tersebut menjadi bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas.

d. Kelebihan dan Kekurangan Microsoft Office PowerPoint berbasis Canva

1. Kelebihan

a) Bias diakses menggunakan Web dan Android

Salah satu keunggulan canva ialah kemudahan akses. Platform yang satu ini bias diakses melalui Web Canva.com, dan bias pula diunduh untuk Mac, Windows, Android, IOS.

b) Tersedia banyak Template dan Tinggal Edit

Mau bikin presentasi, bikin video, animasi, komik, spanduk, logo, hingga CV semuanya bias jadi cepat dan gesit bila kita desain dengan Canva.

c) Kaya Fitur

Canva kaya akan fitur. Di Canva ada fitur Template, Background, foto dan gambar gratis serta premium, unggah foto, video, dokumen PDF, hingga ont, pembuatan logo, dll.

- d) Desain grafis bias Diunduh dan Dibagikan dengan Beragam Format

Keunggulan lainnya dari Canva ialah desain yang kita bikin bias diunduh secara gratis dengan format PNG, PDF, SVG, GIF, MP4, hingga download PPT format Microsoft PowerPoint.

- e) Tidak Memerlukan Ruang Penyimpanan

Jangan khawatir dengan memori HP yang penuh atau RAM laptop yang dibawah spesifikasi. Kita beruntung karena Canva tidak memerlukan ruang penyimpanan khusus.

- f) Tersedia Fitur Save Otomatis

Saat mendesain slide presentasi ataupun kebutuhan grafis lainnya, Canva akan menyimpan desain kita secara otomatis.

2. Kekurangan

- a) Hanya bisa Diakses Online

Karena berbasis WEB, Canva hanya bias diakses secara Online. Dengan demikian, kita membutuhkan kuota internet.

- b) Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium

Canva memang kaya akan Fitur, tapi beberapa fitur premium hanya bias diakses ketika kita membayar.

- c) Butuh Sinyal Internet yang Stabil

Sinyal internet saat melakukan aktivitas desain di Canva itu harus stabil dan kuat. Kekuatan sinyal minimalnya ialah H+ alias WCDMA/GSM Otomatis.

- d) Desain Video Cenderung Memakan Waktu yang Lama untuk Diunduh

Entah mengapa saat mengunduh video terasa lebih lama. Guru Penyemangat pernah membuat video animasi di Canva dengan durasi 8 menitan, ketika diunduh, rasanya nyaris setengah jam desain video tersebut baru bisa diunduh.

- e) Belum Ada Fitur Insert Tabel untuk Membuat Slide Presentasi

Walaupun merupakan salah satu tempat desain slide presentasi yang lengkap, Canva masih belum sempurna. Salah satu kekurangan Canva ialah belum adanya fitur insert agar kita bisa membuat tabel layaknya aplikasi Microsoft Word maupun PowerPoint.

- f) Beberapa Kode Warna Menjadi Buram Ketika Diunduh

Sejauh pengalaman dalam menggunakan aplikasi Canva berbasis web maupun android, Guru Penyemangat menemukan beberapa bug terutama pada penggunaan kode warna font dan tulisan. Misalnya warna biru air dengan kode warna #00eded dan warna biru dengan kode warna #4a00fd.

3. Model *Microblogging*

a. Pengertian Model *Microblogging*

Micro blog (tanpa spasi) atau ***microblog*** adalah konten singkat yang dirancang untuk interaksi audiens yang cepat. *Microblogging* memudahkan berkomunikasi dengan audiens dengan cepat. Daripada menulis halaman teks, blog mikro memungkinkan koneksi percakapan yang cepat dengan pelanggan.

Pesan *microblogging* pendek muncul dalam berbagai format konten, termasuk audio, video, gambar dan teks. Tren *microblogging* dimulai ketika media sosial muncul untuk memberikan cara yang lebih cepat bagi perusahaan untuk melibatkan pelanggan. Ini juga membuat pelanggan mendapat informasi tentang konten yang lebih lama di situs web Anda.

Microblogging merupakan kombinasi dari *blogging* dan *instant message* (pesan instan) yang memungkinkan pengguna untuk membuat pesan pendek untuk diposting dan dibagikan kepada audiens secara online.

b. Manfaat Model *Microblogging*

Adapun manfaat dari model *Microblogging* adalah:

a. Lebih Sedikit Waktu untuk Mengembangkan Konten

Waktu untuk menulis atau menyatukan konten untuk postingan blog yang panjang. Dengan *microblogging*, di sisi lain, Anda dapat

memposting sesuatu yang baru yang hanya membutuhkan beberapa detik untuk menulis atau mengembangkannya.

b. Lebih Hemat Waktu untuk Potongan Konten Secara Individual

Karena *microblogging* adalah bentuk media sosial yang populer dan konsumsi informasi untuk *mobile* atau perangkat seluler, ada baiknya Anda dapat dengan cepat mendapatkan intisari dari postingan dalam format yang singkat, langsung ke titik sasaran tanpa perlu membaca atau menonton sesuatu yang membutuhkan terlalu banyak waktu.

c. Postingan Jadi Lebih Singkat dan Sering

Blogging tradisional melibatkan serta menjadikan sebuah postingan lebih panjang tetapi lebih jarang dilakukan, sementara *microblogging* sebaliknya (posting lebih pendek dan lebih sering). Karena Anda menghemat banyak waktu dengan berfokus hanya pada memposting bagian dan potongan yang pendek, Anda dapat memposting lebih sering.

d. Cara Mudah untuk Berbagi Informasi

Sebagian besar platform *microblogging* dirancang agar mudah dan cepat digunakan. Dengan *tweet* sederhana, foto Instagram, atau posting Tumblr, Anda dapat memperbarui dan memberikan semua orang tentang apa yang terjadi dalam hidup Anda (atau bahkan dalam bentuk berita) pada saat ini.

e. Cara Mudah, Langsung Berkomunikasi dengan Audiens

Selain dapat berkomunikasi lebih baik dengan posting yang lebih sering dan lebih pendek, Anda juga dapat menggunakan platform ini agar dengan mudah mendorong dan memfasilitasi lebih banyak interaksi dengan komentar, *men-tweet*, *me-reblog*, *like* (menyukai), dan banyak lagi yang lainnya.

f. Kenyamanan Kergerak

At last but not least, microblogging tidak akan menjadi masalah besar seperti sekarang tanpa tren yang berkembang ke arah penjelajahan web seluler atau smartphone (baca pengertian smartphone disini). Terlalu sulit untuk menulis, berinteraksi, dan mengonsumsi posting blog yang panjang di smartphone atau tablet, itulah sebabnya *microblogging* berjalan maju seiring dengan bentuk penelusuran web yang lebih baru ini.

c. Langkah-langkah Model *Microblogging* pada Aplikasi Canva

1. Buka Canva.com

Langkah pertama, langsung saja mengakses [canva.com](https://www.canva.com) melalui browser dilaptop ataupun di handphone. Kamu juga bias membuka aplikasi canva melauai platform dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasinya di google Playstore.

2. Masukkan Kata Kunci "*Microblog*" di Canva

Setelah halaman Canva tampil, langsung saja memasukkan kata kunci "*Microblog*" di laman pencarian Canva. Hal ini

berguna bagi kita untuk mencari template-template berbasis konten singkat.

3. Pilih Template *Microblog* yang dibutuhkan

Jika informasi seputar PowerPoint, maka pilihlah Template *Microblog* tema Powerpoint. Jika informasi seputar pendidikan, maka pilihlah Template *Microblog* bertema edukasi. Atau, juga bias menyesuaikan template sesuai keinginan.

4. Kostumisasi *Microblog* di Canva

Setelah template berhasil dipilih, langsung saja melakukan kegiatan desain. Mulai dari memasukkan judul *Microblog*, informasi penting dalam mini blog, hingga ilustrasi atau gambar yang mendukung informasi.

5. Masukkan Informasi Media Sosial di *Microblog*

Untuk mempercantik *Microblog* dan meningkatkan engagement di media sosial, maka sobat perlu memasukkan informasi berupa nama akun medsos sobat mulai dari Facebook, Instagram, Channel YouTube, TikTok hingga WhatsApp.

6. Gunakan Tombol *Shift* untuk Salin-Tempel banyak elemen di Canva sekaligus.

Microblog biasanya terdiri atas beberapa halaman. Maka dari itu, akan sangat repot dan rumit bila harus membuat ulang elemen-elemen yang sama seperti logo Medsos.

7. Download *Microblog* lalu Bagikan ke Media Sosial

Setelah aktivitas desain-mendesain selesai, bias mengunduh konten *Microblog* secara gratis. Caranya ialah dengan memilih menu “Bagikan” yang ada dipojok kanan atas, lalu pilih menu “Unduh”. Setelah diunduh, maka bias membagikan konten singkat karya kita kemedial sosial seperti Instagram, Twitter, hingga Facebook.

d. Kelebihan Model *Microblogging*

a) Konten lebih mudah dibuat

Microblog adalah konten pendek, jadi Anda tidak perlu repot menulis artikel panjang seperti postingan blog. Dengan bantuan *Microblogging*, Anda dapat menyampaikan konten yang kompleks dalam teks sederhana, jadi Anda tidak perlu bekerja keras.

Dibandingkan dengan blog tradisional, Anda dapat membuat konten dengan lebih efisien dan secara teratur mengkomunikasikannya kepada audiens Anda melalui media sosial.

b) Konten lebih mudah dibuat

Microblog adalah konten pendek, jadi Anda tidak perlu repot menulis artikel panjang seperti postingan blog. Dengan bantuan *Microblogging*, Anda dapat menyampaikan konten

yang kompleks dalam teks sederhana, jadi Anda tidak perlu bekerja keras.

Dibandingkan dengan blog tradisional, Anda dapat membuat konten dengan lebih efisien dan secara teratur mengkomunikasikannya kepada audiens Anda melalui media sosial.

c) Cocok untuk informasi waktudarurat

Jika Anda tiba-tiba ingin segera membagikan informasi, microblogging adalah pilihan ideal Anda. Konon tidak butuh waktu lama untuk membuat microblogging, jadi Anda bisa langsung memberikan informasi, apalagi informasi yang ingin Anda sampaikan bersifat mendesak.

d) Berkomunikasi secara langsung

Dengan bantuan microblog, selain bisa berbagi informasi lebih cepat dari blog tradisional, Anda juga bisa mendapatkan respon dan masukan dengan lebih mudah dan cepat. Fungsi komentar di berbagai platform media sosial yang tersedia di microblog akan memudahkan Anda menemukan tanggapan dari pembaca microblogging yang Anda bagikan di media sosial. Selain itu, mereka dapat membagikan microblogging Anda dalam beberapa detik dengan membagikan, meneruskan, membuat blog ulang, dll.

e) Jangkauan pengguna media sosial

Riset menunjukkan bahwa pengguna media sosial mengakses internet, khususnya mengakses media sosial melalui smartphone. Persentase kunjungan situs web melalui smartphone adalah 55,2%. Dengan ponsel cerdas yang dimiliki oleh hampir semua orang, arus informasi menjadi lebih cepat dan lebih cepat, dan orang tidak selalu ingin menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memperoleh informasi. Dengan demikian, microblogging dapat menjadi penyedia informasi yang cepat bagi pengguna media sosial. Selain itu, microblogging tentunya dapat meningkatkan merek tersebut.

4. Pengertian Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap suatu objek tertentu. Pada pengertian ini menunjukkan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.

Menurut Agung, (2012) Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Contoh, peserta didik yang termotivasi karena ingin berprestasi pada setiap mata pelajaran yang dia tempuh, selalu berusaha membaca buku di malam hari pada mata pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik. Jadi kebutuhan yang ingin dia penuhi adalah berprestasi. Itulah contoh motivasi yang berasal dari dalam diri. Contoh kedua, peserta didik yang termotivasi untuk belajar karena mendapat janji dari pendidik untuk mendapat hadiah, maka dia bersemangat untuk belajar. Itulah contoh motivasi yang berasal dari luar. Asrori, (2012)

Menurut P., (2019) Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar.

B. Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media yang cukup banyak. Banyaknya masalah yang ada disekolah sehingga tidak dapat menggunakan media pembelajaran yang seharusnya.

Berikut masalah-masalah yang ada disekolah yaitu:

1. Masih banyak guru-guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas dari sekolah. Sekolah yang tidak mendukung jika harus menggunakan media

pembelajaran, maka dari itu banyaknya siswa yang tidak paham akan adanya media pembelajaran.

2. kurangnya kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Guru cenderung statis dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan. Di samping itu kadang kala media pembelajaran tidak sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan guru. Dalam hal itu, tidak semua media pembelajaran cocok digunakan.
3. guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang terpilih dalam penelitian ini adalah SMP YASPEN YWKA MEDAN beralamat JL. Bundar No. 2 A, P.Brayan Bengkel Baru Kec. Medan Timur, Kota Medan. Peneliti akan melakukan penelitiannya. Waktu penelitian yang telah ditentukan yaitu pada T.P. 2022/2023.

B. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian yang akan digunakan adalah jenis *Research and Development (R & D)* yaitu suatu metode untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan. Produk pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Powerpoint* berbasis *Canva* untuk kelas VII.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah Dosen serta Guru sebagai penilai dan penguji media. Objek penelitian adalah peserta didik kelas VII sebagai subjek belajar dalam pengembangan media *Powerpoint* berbasis *Canva*.

D. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis Canva pada mata pelajaran kelas VII. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D. Penamaan model pengembangan Four D (*4D*) diambil dari empat tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal (Front-end Analysis)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pop-up. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pop-up yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media pop-up.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pop-up yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran

2. *Design* (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pop-up yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (criterion-test construction)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik Develop (pengembangan) 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.

3. 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 Matematika dalam media Pembelajaran sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media Pembelajaran yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pop-up tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media Pembelajaran yang dikembangkan.

4. Disseminate (penyebarluasan)

Thiagarajan membagi tahap dissemination dalam kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasi pada sasaran yang sesungguhnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis Canva dengan Kusioner(angket), Dokumentasi, dan Tes. Ketersediaan instrument digunakan untuk

mengetahui kelayakan media pembelajaran memvalidasi produk yang dikembangkan.

1. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2015) kuesioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner akan diberikan kepada validator untuk memperoleh data berupa lembar penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen. Dokumentasi yang dibutuhkan yaitu data berbentuk foto atau buku-buku yang harus diberikan informasi terlebih dahulu.

3. Tes

Menurut (Arikunto, 2013) Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva.

Instrument pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, dan ahli media. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan berkaitan dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi media akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess (Arsyad, 2011) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksudkan seperti tercantum pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketetapan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Kesenambungan e. Minat dan perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan keadaan siswa
2	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Kualitas Teknis	a. Mudah digunakan b. Kualitas tampilan c. Kualitas penanganan jawaban Kualitas pendokumentasian

Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Walker & Hass kemudian peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrumen, yaitu: 1) Lembar validasi oleh ahli materi; 2) Lembar validasi oleh ahli media; 4) Lembar pedoman observasi. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media, ahli materi sebagai berikut

F. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dengan mengisi lembar validasi pengembangan media. Data diperoleh dari hasil validasi tiap-tiap validator untuk menghasilkan hasil dari pengembangan. Untuk menilai validitas sebagai narasumber yang dianggap ahli dalam bidang media pembelajaran yaitu terdiri atas lima orang validator, yang terdiri atas lima orang validator, yang terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan tiga guru Matematika kelas VII SMP.

Validator memberikan kesan umum, saran perbaikandan kritik terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu juga validator member I pernyataan tentang kelayakan dari media yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas 10 orang peserta pada masing-masih sekolah yang telah dipilih oleh peneliti, tepatnya pada kelas VII SMP dengan cara memberikan respon baik kepada peserta didik mengenai media pembelajaran powerpoint berbasis Canva.

G. Teknik Analisis Data

Menurut lexy J. meleong (2011) menganalisis data proses yang merinci usaha formal untuk menentukan tema dan merusmuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis. Reknik analisi data teknik yang digunakan adalah analisis yang deskriptif yang mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *powerpoint* berbasis Canva yang dikembangkan dan dengan menggunakan teknik prosentase. Tes hasil belajar akan dianalisis dengan menggunakan analisis rata-rata prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dan daya serap klasikal. Berikut ini adalah rumus untuk mengukur rata-rata, prosentasi ketuntasan belajar secara klasikal dan daya serap klasikal.

1. Nilai Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata

ΣX = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah siswa

Tabel 3.5: Kategorisasi Daya Serap Klasikal (Depdiknas)

No.	Interval	Kategori
1.		Sangat rendah
2.	40 – 59 %	Rendah
1.	60 – 74 %	Sedang
2.	75 – 84 %	Tinggi
3.	85 – 100 %	Sangat tinggi

Setelah mendapatkan data, maka peneliti menganalisis data tersebut yang mengacu pada pertanyaan penelitian dan menjawab berdasarkan data-data yang didapatkan. Kemudian peneliti melakukan triangulasi data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data-data tersebut dikategorisasikan, diberikan kode-kode (koding), dan kemudian diinterpretasi untuk mendapatkan data kualitatif.

Triangulasi juga dilakukan untuk menganalisis data tentang media pembelajaran, yaitu kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, proses ujicoba, dan juga hasil dari proses ujicoba pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis Canva.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini hasil penelitian dan pengembangan berupa produk PowerPoint media pembelajaran bangun datar berbasis Canva menggunakan model Microboggging, prosedur pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D dengan empat tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap penelitian ini melakukan tahap pendefinisian atau mencaritahu materi apa yang ingin kita buat, membuat konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam video Pembelajaran dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktuproses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar sudah ada perlu untuk dikembangkan. Analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui wawancara dengan peserta didik SMP YasPen Swasta YWKA Medan kelas VII. Berdasarkan wawancara dengan

pendidik diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik belum menggunakan bahan ajar berupa Media Pembelajaran PowerPoint berbasis Canva.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan ini, diperoleh informasi bahwa Media Pembelajaran yang digunakan peserta didik masih belum menarik. Sedangkan analisis awal pendidik pada penelitian ini adalah adanya pengembangan Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran yang baru dibutuhkan oleh sekolah sebagai referensi tambahan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam menambah ilmu pengetahuan.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap pendidik untuk mengidentifikasi terkait konsep pokok yang diajarkan. Tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara berurutan serta sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Tabel 4.1 Kompetensi Inti(KI) dan Kompetensi Dasar(KD).

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4.Menganalisis bangun datar, yaitu persegi dan segitiga pada masalah kontekstual	Mengidentifikasi bangun ruang (persegi dan segitiga) melalui masalah kontekstual. Menentukan hasil Persegi Menganalisis Persegi melalui masalah kontekstual

	3.4.4 Menentukan hasil segitiga
3.5. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual berkaitan dengan bangun ruang (persegi dan segitiga)	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan Bangun Bangun ruang yaitu Persegi Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan Bangun Bangun ruang yaitu Segitiga

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahap *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *Design* dengan hasil sebagai berikut:

a. Penyusunan kerangka PowerPoint

Kerangka PPT terdapat desain terampilan dari bahan ajar yaitu:

1) Bagian Pembuka

Bagian ini terdiri dari pembukaan halaman pertama yaitu perkenalan nama kelompok serta materi apa yang ingin dibahas, peta konsep, dan KI dan IPK.

2) Bagian Isi PPT

Bagian ini diisi dengan materi Bangun Datar yaitu SegiEmpat dan Segitiga. PPT ini berisi Pejelasan , rumus-rumus, contoh soal dari SegiEmpat dan Segitiga.

3) Bagian Penutup

Bagian ini terdiri dari ucapan terimakasih dari kelompok yang sudah mempresentasikannya.

b. Perancangan Sistematika dan Materi

Materi PowerPoint yang ditampilkan sesuai dengan indikator dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus. Materi dikutip dari sumber yang jelas serta sesuai dengan buku paket yang ada di sekolah. Pedoman belajar yang akan dirancang yaitu dari PowerPoint berbasis Canva karena dengan menggunakan pendekatan tersebut peserta didik dapat menemukan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau lebih kontekstual, sehingga peserta didik juga dapat mudah mengingat karena menemukan sendiri. Materi yang dipilih adalah Bangun Datar yaitu Segiempat dan Segitiga, sebab materi ini mudah dikaitkan dengan masalah kontekstual yang ada pada materi tersebut dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen yang dioakai pada penelitian ini adalah angket. Penyusunan instrumen ini menggunakan skala likert yang terdiri dari Lima pilihan jawaban yaitu 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik). Langkah sebelum masuk tahap pengembangan pertama-tama peneliti mengevaluasi setiap tahapan. Instrumen angket dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti, dengan menambah aspek kontekstual. Tidak hanya angket validator ada pula angket peserta didik yang membuat poin-poin yang telah disesuaikan sehingga diketahui seberapa menarik PPT tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan (*Development*) adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan PPT dengan Aplikasi Canva

Tahapan ini peneliti dimulai dengan membuat PPT dengan menggunakan aplikasi canva yang diawali rancangan membuat materi untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Adapun bagian-bagian dari pembuatan PPT dengan aplikasi Canva dapat dijelaskan sebagai berikut:

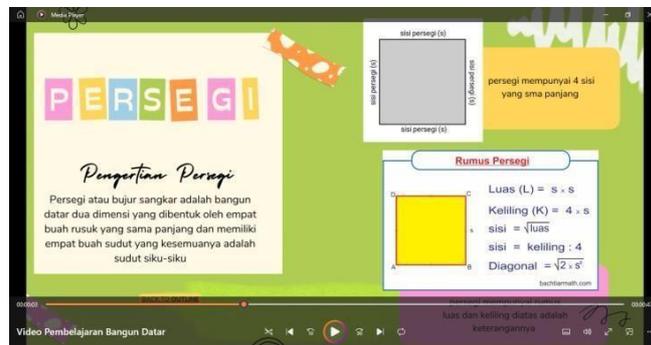
1) Bagian Pembuka



Gambar 4.1 Tampilan Awal PPT

Pada bagian pembuka, peneliti mengembangkan cover dengan membuat judul materi serta nama yang buat PPT tersebut dengan menggunakan aplikasi Canva yang terbaru yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan.

2) Bagian Isi Materi



Gambar 4.2 Tampilan Isi Materi

Pada bagian isi materi dibuat dengan merangkum materi yang susah disediakan dari sekolah contohnya buku bos dari sekolah. Gambar gambar yang diambil bisa diambil dari google yang telah diajari oleh guru tersebut.

3) Bagian Penutup



Gambar 4.3 tampilan akhir PPT

Pada bagian penutup ini , peneliti hanya menggunakan kata thankyou (terimakasih) kepada yang sudah menonton dan mau meluangkan waktunya untuk menonton video tersebut.

b. Tahap Validasi

Produk yang telah dirancang dapat divalidasi, dan direvisi oleh validator materi dan validator media. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan KD dan KI, keakuratan dan kemuktahiran materi, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik yang dinilai melalui pengisian angket penilaikan dari skala 1 sampai 5. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas materi pada bahan ajar (Video Pembelajaran) yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian sebanyak 2 kali penilaian dengan beberapa perbaikan, setelah diperbaiki yang terakhir, baru dinyatakan valid atau tidak valid Produk tersebut dikembangkan.

Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan oleh 3 orang yaitu:

Tabel 4.2 validator

Nama Validator	Jabatan	Mem Validasi kan
Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd	Dosen	Validasi Media
Surya Wisada Dachi, M.Pd	Dosen	Validasi Media
Indra Maryanti, M.Pd	Dosen	Validasi Materi

1. Hasil Validasi oleh Para Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 2 orang Ahli yaitu Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd selaku dosen Pendidikan Matematika UMSU sebagai validator 1, dan Surya Wisada Dachi, M.Pd selaku dosen Pendidikan Matematika UMSU sebagai validator ke 2. Berikut hasil dari validasi media produk.

Tabel 4.3 hasil penilaian validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor Nilai	
		V1	V2
1.	Mempermudah proses pembelajaran didalam kelas	4	4
2.	Tulisan didalam PPT mudah dibaca	5	4
3.	Pemilihan warna tulisan dan komenen lainnya tepat	5	5
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	4	4
5.	Ukuran huruf sesuai	5	4
6.	Kombinasi warna media	5	5
7.	Gambar bangun datar ilustrasi terlihat jelas	4	5
8.	Tingkat kesesuaian PPT terhadap tingkat kemampuan matematis kelas VII SMP	4	5
9.	Model bangun datar sesuai dengan materi	4	4
10.	Daya tarik media pembelajaran	5	3
Skor		45	42
Nilai Validasi= $\bar{X} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$		90%	84%
Katagori		Sangat Valid	Valid

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah validator 1 memperoleh nilai 45 dengan skor tertinggi yaitu 50 dan validator kedua memperoleh nilai 42 dengan nilai tertinggi 50. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus nilai validasi mencapai 90% artinya media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva materi Bangun Datar ini termasuk sangat valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

2. Hasil validasi oleh para ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang Ahli yaitu Indra Maryanti, M.Si selaku dosen Pendidikan Matematika UMSU sebagai validator. Berikut hasil dari validasi materi produk.

Tabel 4.4 hasil penilaian validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
		V1
1.	Kesesuaian topic dengan materi	4
2.	Urutan Penyajian Materi	4
3.	Materi didalam PPT sesuai dengan KD Pembelajaran	5
4.	Materi didalam PPT pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Ketepatan materi dengan RPP	5
6.	Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas.	4
7.	Memberikan motivasi baru terhadap siswa	4
8.	Media relevan dengan materi pembelajaran yang harus dipelajari	5
9.	Menarik minat dan perhatian siswa dikelas	4
10.	Member dampak bagi siswa dikelas	4
Skor		43
Nilai Validasi= $\bar{X} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$		86%
Katagori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah validator 1 memperoleh nilai 43 dengan skor tertinggi yaitu 50. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus nilai validasi mencapai 85% artinya media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva

materi Bangun Datar ini termasuk sangat valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

3. Revisi

Tabel 4.5 hasil Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Tidak ada penjelasan secara rinci apa itu sisi, luas, dan keliling</p>	 <p>Sisi, luas, dan keliling sudah dipejelaskan secara rinci.</p>

4. Hasil Respon Peserta Didik

Setelah produk selesai divalidasi oleh validator dan sudah direvisi, maka tahapan berikutnya adalah tahap uji coba dalam skala kecil yang dilaksanakan di sekolah SMP Swasta YWKA, dengan jumlah peserta didik 10 orang. Setelah itu peneliti menyebarkan angket respon peserta didik guna mendapatkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva pada materi Bangun Datar.

Tabel 4.6 Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Total Skor	Rata-Rata
PD 1	76	3.8
PD 2	82	4.1
PD 3	95	4.6
PD 4	100	5
PD 5	87	4.3
PD 6	96	4.8
PD 7	90	4.5
PD 8	94	4.7

PD 9	75	3.8
PD 10	72	3.6
Total Skor Keseluruhan	867	
Rata-Rata Total Skor	43.2	
Presentase $\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$	87%	
Kategori	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel diatas, bahwa rata-rata skor total 10 orang peserta didik yang berpartisipasi menjadi sampel telah mandapat skor rata-rata total sebenar 43.2 kemudian dihitung kelayakan bahan ajar berupa media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva menggunakan model *Microblogging* untuk meningkatkan minat belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 87%, yang artinya produk peneliti tersebut ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.



Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Respon Peserta Didik

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa video pembelajaran PowerPoint berbasis Canva pada materi Bangun Datar kelas VII SMP Swasta YWKA Medan. Adapun akses lain yang bisa diterima secara online bisa mengunjungi youtube peneliti “Putri Dwi Fitriani” atau website dibawah ni: <https://youtu.be/YlZqC2f9xH4>

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa PowerPoint menggunakan Canva iubah menjadi Video Pembelajaran yang dikembangkan melalui model Microblogging dengan Materi Bangun Datar. Tujuan peneliian ini adalah supaya peneliti dapt melihat bagaimana tanggapan peserta didik dan kelayakan PPT tersebut. PPT ini dibuat didasarkan dari KI dan KD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Bahasa PPT ini dibuat dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Gambar yang ada dalam PPT disajikan dengan relevan sesuai materi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, PPT dikembangkan dengan model *Micrologging* agar peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan pribadi dan kegiatan sehari-hari dalam pembelajaran tersebut. Metode yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D dari thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan).

Pada tahap *define* peneliti melakukan pra penelitian di SMP Swasta YWKA Medan dengan melihat beberapa poin seperti halnya pembelajaran saat offline, proses belajar mengajar saat offline, media atau bahan ajar yang dipakai, dan lain sebagainya. Data berdasarkan hasil wawancara dengan guru disekolah SMP Swasta YWKA Medan bahwa bahan ajar yang dipakai berupa buku paket SMP/MI kelas VII kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh ERLANGGA serta menggunakan materi yang dibuat oleh pendidik berdasarkan sumber dari internet. Permasalahan ini merupakan faktor kurang tertariknya peserta didik dan kurang paham akan materi yang ada pada bahan ajar karena masih sedikit adanya referensi bahan ajar yang ada.

Pada tahap *design* peneliti melakukan penyusunan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang sesuai dengan prosedur yang ada, kemudian peneliti melakukan penyusunan bagian awal apa yang ingin dibuat oleh peneliti. Dimana pada tahap ini perancangan media Pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang ada disekolah tersebut.

Pada tahap *Development* yaitu tahap dimana membuat produk yang sudah disusun konsepnya pada tahapan *desain*. Dimulai dengan membuat cover, isi, serta penutup, yang dibuat dengan bentuk PPT menggunakan aplikasi *Canva*. Dimana tahapan ini yang nantinya peserta didik akan membuat apa saja ajarkan dalam bentuk kelompok. Tahap ini peneliti melakukan tahap validasi untuk mendapatkan penilaian oleh para ahli media untuk kelayakan produk sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik.

Terakhir pada tahap *Disseminate* dalam tahap ini PPT yang telah layak dan dipakai sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat melihat video tersebut dengan luas. Peneliti menyebarkan PPT tersebut hanya disekolah SMP Swasta YWKA Medan. Adapun akses lainnya yang bisa diterima secara online dengan mengunjungi akun *youtube.com* peneliti pada website berikut ini : <https://youtu.be/YIZqC2f9xH4>

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai oleh validasi ahli media yaitu 90% dengan kreteria “Sangat Valid”, hasil nilai oleh validasi ahli materi yaitu 86% dengan kreteria “Sangat Valid”, dan hasil nilai respon peserta didik berjumlah 87% dengan kreteria “Sangat Baik”. hal ini menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam melakukan pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva menggunakan model *Microblogging* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Swasta YWKA Medan, serta peserta didik sangat tertarik dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat PowerPoint pada materi Bangun Datar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil peneliti dan pembahasan yang telah dipaparkan, yaitu:

1. Media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva dengan model *Microblogging* pada materi Bangun Datar kelas VII SMP dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan dengan empat tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan). Hasil Video Pembelajaran yang dikembangkan merupakan criteria Valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian dari Ahli Media, dan Ahli Materi.
2. Hasil validasi presentasi rata-rata penilaian oleh parah ahli media yaitu 90% dengan kreteria “Sangat Valid”, hasil nilai oleh validasi ahli materi yaitu 86% dengan kreteria “Sangat Valid”. Dengan katagori dikatakan layak. Respon peserta didik SMP Swasta YWKA Medan pada uji coba angket memperoleh hasil 87% dengan kreteria sangat baik. Sehingga media Pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva dengan model *Microblogging* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Bangun Datar dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Bersadarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya Media Pembelajaran PowerPint berbasis Canva diharapkan peserta didik lebih semangat belajar dan mempunyai antusias dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya Media Pembelajaran PowerPint berbasis Canva diharapkan dapat digunakan oleh pendidik menjadi salah satu contoh media pembelajaran didalam kelas dalam pembelajaran dikelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Semoga bisa membuat penelitian ini ataupun sejenisny menggunakan mata pelajaran dan materi yang lain agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik , baik, berkualitas dan lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang baik untuk selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Bestari Buana Murni.
- Agustina, P. (2011). *Psikologi Perkembangan*. PGSD UMS.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Asrori, M. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. CV. Wacana Prima.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dhianti Haeruman, L., Rahayu, W., & Lukita Ambarwati, dan. (n.d.).
*PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP
 PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS DAN
 SELF-CONFIDENCE DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL MATEMATIS
 SISWA SMA DI BOGOR TIMUR.*
- Harahap, N. A., Harahap, R. R., Salbiah, S., & Humei, H. (2019). *Penggunaan
 Media Microsoft PowerPoint Untuk meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa
 di SD/ MI Kelas Rendah.*
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point
 Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal
 Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 1(2), 34–41.
- Jelita. (2010). Media Pembelajaran Power Point.

Https://Bahtraedu.Wordpress.Com/2015/05/02/Media-Pembelajaran Power-Point/.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

lexy J. meleong. (2011). *metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyawan, D. (2013). Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint.

(Http://Danimulyawan.38.Blogspot.c Om/2013/01/Jurnal-Pengaruhpenggunaan-Microsoft.Html.

Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI*

Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. 1(1), 24–44.

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah:*

Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 205.

<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>

Permata, D. L., Rahmawati, D. & Fitriana, L. 2018. (2018). *Pembelajaran*

Matematika Smp Dalam Perspektif Landasan Filsafat Konstruktivisme.

Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. Vol. 5 No.1.

Purnomo, H. (2010). *Pengantar Pengendalian Hayati*. Penerbit Andi.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video

Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran

IPA. *Jurnal Basicedu, 5(6), 6271–6279.*

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
ALFABETA.

LAMPIRAN



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Dwi Fitriani
N P M : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 130

IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP Yaspen Ghafa Medan T.A 2022/2023	
	Pengaruh Tingkat Kesalahan Peserta Didik Menyelesaikan Soal Matematika Statistik Berbentuk Statistik Menggunakan Model Discovery	
	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMP untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Aritmatika Matematika	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Januari 2023

Hormat Pemohon,

Putri Dwi Fitriani
1902030005

- Dibuat Rangkap 3:
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Dwi Fitriani
N P M : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP Yaspen Ghafa Medan T.A 2022/2023"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai:

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Januari 2023
Hormat Pemohon,

Putri Dwi Fitriani
1902030005

Dibuat Rangkap 3:

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi/Sekretaris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : KJ

Nomor : 54/II.3/UJMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Dwi Fitriani
N P M : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP Yaspen Ghafa Medan T.A. 2022/2023.

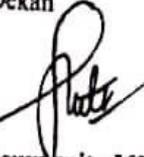
Pembimbing : Dr. Marah Dolly Nasution, M.Si.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa daluwarsa tanggal : 4 Januari 2024

Medan 11 Jumadil Akhir 1444 H
04 Januari 2023 M

Wassalam
Dekan


Dra. H. Syamsuarnita, MPd.
NIDN : 0004066701



- Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing Materi dan Teknis
 4. Pembimbing Riset
 5. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTISEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website :
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan / Prog. Studi : Pendidikan Matematika
Nama Mahasiswa : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging siswa kelas VII SMP YASPEN Ghafa Medan T.A 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
Selasa, 03 Januari 2023	Penentuan Judul Proposal	f
Paku, 04 Januari 2023	Penetapan Judul Proposal	f
Paku, 1 Februari 2023	Revisi Bab I	f
	Acc Di Semaha -	f

Medan, Maret 2023

Diketahui/ Disetujui
Ketua Prodi

Dosen Pembimbing

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 30 Maret 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 19020300005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP YasPen Ghafa Medan T.A. 2022/2023.

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Latar belakang permasalahan tidak terikat
2.	Identifikasi Masalah berbeda dengan isi
3.	Judul ditambah Meningkatkan Minat belajar
4.	Hapus Variabelnya
5.	Materi di ganti dengan konsep ruang.
6.	

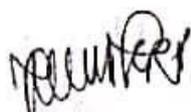
Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak *dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 30 Maret 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembahas


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd


Dr. Lilik Hidayat Purungan, M.Pd

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.ikip.umsu.ac.id> E-mail ikip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 30 Maret 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Carva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP YasPen Ghafa Medan T.A. 2022/2023.

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Ikuti Saran dan masukan dari dosen pembahas.
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak *dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 30 Maret 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6522400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Bila mendapat surat ini agar ditunjukkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1871/11.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---

Medan, 2 Dzulqaidah 1444 H
22 Mei 2023 M

Hal : Izin Riset

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
SMP Yaspen Swasta YWKA
Di
Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Dwi Fitriani
N P M : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : Prngrmbangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen Swasta YWKA Medan T.A.2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.



Dra. W. Samsuyurnita, MPd.
NIDN : 0004066701

****Pertinggal**





YAYASAN WANITA KERETA API

SMP SWASTA YWKA

Alamat : Jl. Bundar No. 2 A / Jalan Lampu P. Brayan Bengkel Medan Telp. (061) 6628872

SURAT KETERANGAN

No: 079/SMP-YWKA/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala Sekolah SMP Swasta YWKA P.Brayan Medan

Nama : SRI NOVIYANTI,S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan :

Nama : Putri Dwi Fitriani

NPM : 1902030005

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva

Menggunakan model Microblogging untuk Meningkatkan Minat

Belajar Siswa Kelas VII SMP Yaspen Swasta YWKA Medan .

Lokasi : SMP Swasta YWKA

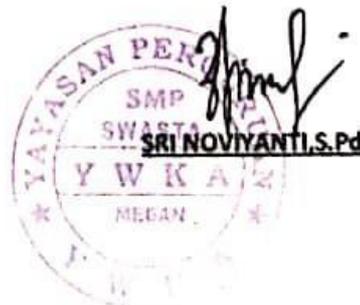
Telah melaksanakan Riset di SMP Swasta YWKA P.Brayan Bengkel Medan

Tahun Ajaran 2022/2023, sesuai surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk melengkapi penulisan Skripsi sebagai syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan di UMSU Medan.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 202038 Telp. 061-6622400
Website : <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail : fkip@umstu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Dwi Fitriani
NPM : 1902030005
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Siswa Kelas VII SMP YasPen Ghafa Medan T.A. 2022/2023

Menjadi :

Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP YasPen Swasta YWKA Medan T.A. 2022/2023

Demikialah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.

Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si

Medan, 19 Mei 2023
Hormat Saya, Pemohon

Putri Dwi Fitriani

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi

Dr. Tna Halomoan Harahan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembahas

Dr. Lilik Hidayat, M.Pd

Instrumen uji coba Agket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : *Krisana*
Kelas : *VII*
Sekolah : *SMP YWKA*
Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis
1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Canva yang disajikan menarik					✓
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja		✓			
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar				✓	
5.	Bersemenagat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva	✓				
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat		✓			

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.				✓	
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.					✓
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.					✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.		✓		✓	
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat				✓	
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami					✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut					✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran					✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat					✓

B. Komentar dan Saran

Diink dan Reklam di Reklam

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : *Arka Afiah Sany*

Kelas : *VII*

Sekolah : *SMP YWKA*

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Canva yang disajikan menarik	✓				
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar	✓				
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓	
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat	✓				

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.				✓	
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.	✓				
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.			✓		
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.				✓	
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat				✓	
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami					✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut					✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran					✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mengerjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat					✓

B. Komentar dan Saran

baik dan mudah bener

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023

Nama : Ade Lia a
Kelas : VII
Sekolah : Smp Swasta Ywka

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Canva yang disajikan menarik					✓
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar				✓	
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓	
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat					✓

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.						✓
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.						✓
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.					✓	✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.						✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat						✓
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah						✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas						✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva						✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami					✓	✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut						✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran						✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop						✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran						✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat						✓

B. Komentar dan Saran

Pelajarannya Sangat baik dan seru

Sangat puas pembelajarannya

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : Dinda- Amanda
Kelas : VII
Sekolah : SMP Swast Swasta ywka

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah koiom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Canva yang disajikan menarik				✓	
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				✓	
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar					✓
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat					✓

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.				✓	
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.				✓	
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.					✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.					✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat					✓
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓	
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami				✓	
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut				✓	
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran				✓	
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mengerjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop				✓	
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat					✓

B. Komentar dan Saran

Baik dan paham dalam mengerjakannya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : Yusnita Theresia

Kelas : VII

Sekolah : Smp Ywka

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang

3 : Cukup

5 : Sangat Baik

2 : Kurang

4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Canva yang disajikan menarik				✓	
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar				✓	
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓	
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat				✓	

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.					✓	
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.					✓	
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.					✓	
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.					✓	
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepai					✓	
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓	
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓	
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva						✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami						✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut						✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran						✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karen bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓	
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran						✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat						✓

B. Komentar dan Saran

Pembelajarannya sangat baik dan mudah dipahami

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : *Kadine melFA*
Kelas : ~~7~~ 7
Sekolah : *SMP Swasta Ywka*
Petunjuk : *8*

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Canva yang disajikan menarik					✓
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar					✓
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat					✓

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.					✓
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.					✓
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.					✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.					✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat					✓
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami					✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut					✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran					✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karen bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat					✓

B. Komentar dan Saran

· Sangat Baik dalam Mengerjakaⁿ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : Porriyane
Kelas : 17
Sekolah : SMP YWKA

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis
1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Canva yang disajikan menarik		✓			
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar				✓	
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat					✓

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.						✓
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.						✓
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.						✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.						✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat						✓
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah						✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas						✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva						✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami						✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut						✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran						✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karen bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop						✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran						✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat						✓

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : Fareh Bagaskafa
Kelas : VII
Sekolah : ~~SMP~~ SMP • YWKA

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Canva yang disajikan menarik	✓				
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					✓
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar	✓				
5.	Bersemmangat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓	
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat	✓				

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.				✓	
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.		✓			
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.				✓	
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.	✓				
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat				✓	
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas					✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami					✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut					✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran					✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat					✓

B. Komentor dan Saran

Baik Dan mudah Dipahami

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Agket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : *Vahres Wisaya*

Kelas : *VII*

Sekolah : *SMP Ywka*

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Canva yang disajikan menarik					✓
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja		✓			
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar				✓	
5.	Bersemanagat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva	✓				
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat		✓			

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.				✓
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.	✓			
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.			✓	
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.				✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat				✓
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓			
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas		✓		
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva				✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami				✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut				✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran				✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karena bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop				✓
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran				✓
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat				✓

B. Komentar dan Saran

.....

Baik dan seru di pblan

.....

.....

.....

.....

Instrumen uji coba Angket Minat Belajar

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL MICROBLOGGING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP YASPEN SWASTA YWKA MEDAN T.A. 2022/2023**

Nama : RO GABE PUTRI H-S.

Kelas : VII

Sekolah : Ywka

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada diri kamu sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara member tanda ceklis

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mater pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Canva yang disajikan menarik					✓
3.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				✓	
4.	PowerPoint yang ditampilkan akan memberikan pengetahuan baru dengan bentuk bangun datar					✓
5.	Bersemenagat ketika mengetahui ada cara membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva					✓
6.	Merasa senang ketika guru memberitahu cara yang cepat					✓

7.	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami.						✓
8.	Desain tampilan aplikasi Canva bangun datar pada <i>Android</i> menarik.						✓
9.	Merasa senang ketika tau ada aplikasi canva yang bisa mengedit file jadi lebih mudah.						✓
10.	Belajar dengan menggunakan PowerPoint jauh lebih mudah dipahami.						✓
11.	Memberikan petunjuk cara menggunakan Canva dengan cepat					✓	
12.	Media Pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah						✓
13.	Tampilan media pembelajarannya sangat jelas						✓
14.	Merasa sangat puas dengan membuat PowerPoint dengan aplikasi Canva						✓
15.	Materi bangun datar yang disampaikan sangat mudah dipahami						✓
16.	Merasa senang dengan apa yang disampaikan oleh guru tersebut						✓
17.	Banyak hal baru yang didapatkan dari banyaknya contoh media pembelajaran						✓
18.	Mengerjakan tugas kelompok jauh lebih mudah Karen bisa mnegrjakan dari <i>handphone</i> tidak harus dari laptop					✓	
19.	Pembelajaran matematika yang selama monoton dengan penjelasan guru jadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran					✓	
20.	Sangat puas dengan nilai yang berikan oleh guru karena bisa mengerti pelajaran dengan cepat						✓

B. Komentor dan Saran

Sangat menarik dan dapat membantu
dalam Pelajaran ini, Sangat keren.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Materi Pembelajaran : Bangun Datar

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP YasPen Swasta YWKA Medan T.A. 2022/2023

Peneliti : Putri Dwi Fitriani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu tentang Media Pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada salah satu skor validasi yang tersedia yang berkenan dengan item pertanyaan yang divalidasi.
1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik
3. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Mempermudah proses pembelajaran didalam kelas				✓		-
2.	Tulisan didalam PPT mudah dibaca				✓		-
3.	Pemilihan warna tulisan dan komonen lainnya tepat					✓	-
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan				✓		-

	kaidah bahasa atau EYD				✓	Ukuran huruf
5.	Ukuran huruf sesuai				✓	Ukuran huruf dibuat sama.
6.	Kombinasi warna media				✓	-
7.	Gambar bangun datar ilustrasi terlihat jelas				✓	-
8.	Tingkat kesesuaian PPT terhadap tingkat kemampuan matematis kelas VII SMP				✓	-
9.	Model bangun datar sesuai dengan materi				✓	-
10.	Daya tarik media pembelajaran				✓	Ditambah gambar
SKOR		42 = $\frac{42}{50} = 84\%$				Valid

B. Komentar dan Saran

- 1. Gambar yang ada bagus dan menarik, klu bisa dibuat
- 2. Sesuai dgn kehidupan sehari-hari
- 3. Tambahkan beberapa soal dlm PPT..

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, April 2023

Validator

Surya Wisada Dachi., M.Pd

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Materi Pembelajaran : Bangun Datar

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP YasPen Swasta YWKA Medan T.A. 2022/2023

Peneliti : Putri Dwi Fitriani

Petunjuk Pengisian

4. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu tentang Media Pembelajaran yang sedang dikembangkan.
5. Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada salah satu skor validasi yang tersedia yang berkenan dengan item pertanyaan yang divalidasi.

1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik

6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

D. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian topic dengan materi				✓	
2.	Urutan Penyajian Materi				✓	
3.	Materi didalam PPT sesuai dengan KD Pembelajaran					✓
4.	Materi didalam PPT pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

5.	Ketepatan materi dengan RPP				✓
6.	Penjelasan materi singkat, pada t, dan jelas.			✓	
7.	Memberikan motivasi baru terhadap siswa			✓	
8.	Media relevan dengan materi pembelajaran yang harus dipelajari				✓
9.	Menarik minat dan perhatian siswa dikelas			✓	
10.	Memberndampak bagi siswa dikelas			✓	
Total		43 > $\frac{43}{50} = 86\%$ Sangat Valid			

E. Komentor dan Saran

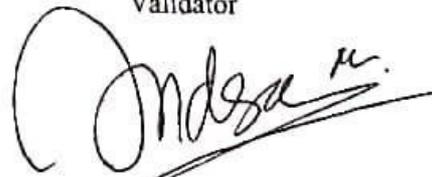
Penjelasan Rumus persegi atangkah lebih sistematis
 jika Luas (L) = s x s dan Keliling (K) = 4 x s
 $s = \sqrt{\text{Luas}}$ $s = \frac{\text{Keliling}}{4}$
 jadi siswa memahami turunan rumusnya

F. Kesimpulan

- ✓ Valid (setelah direvisi kirim video revisinya ke saya)
 4. Tidak Valid

Medan, 6 April 2023

Validator



Indra Maryanti., M.Si

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Materi Pembelajaran : Bangun Datar
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Canva Menggunakan Model Microblogging Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP YasPen Swasta YWKA Medan T.A. 2022/2023
Peneliti : Putri Dwi Fitriani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu tentang Media Pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada salah satu skor validasi yang tersedia yang berkenan dengan item pertanyaan yang divalidasi.
1 : Sangat Kurang 3 : Cukup 5 : Sangat Baik
2 : Kurang 4 : Baik
3. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Mempermudah proses pembelajaran didalam kelas				✓	
2.	Tulisan didalam PPT mudah dibaca					✓
3.	Pemilihan warna tulisan dan komenen lainnya tepat					✓
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan				✓	

	kaidah bahasa atau EYD					
5.	Ukuran huruf sesuai					✓
6.	Kombinasi warna media					✓
7.	Gambar bangun datar ilustrasi terlihat jelas				✓	
8.	Tingkat kesesuaian PPT terhadap tingkat kemampuan matematis kelas VII SMP				✓	
9.	Model bangun datar sesuai dengan materi				✓	
10.	Daya tarik media pembelajaran					✓
Total		$45 \cdot \frac{45}{50} = 95\%$ Sangat Valid				

B. Komentor dan Saran

Contoh Gambar dan Contoh Soal kalau bisa ada.

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, 6 April 2023 .

Validator



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

DOKUMENTASI FOTO



Perkenalan Diri dan pengenalan aplikasi canva



Membagikan angket respon siswa



Menjelaskan cara menggunakan aplikasi canva



Penyerahan surat riset kepada kepala sekolah

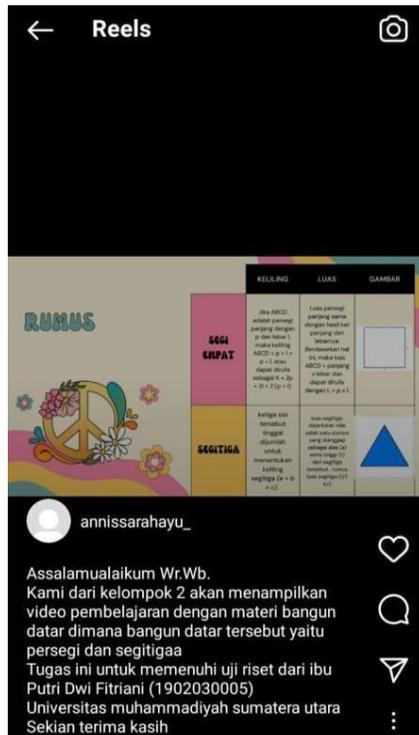


Foto bersama guru matematika

Hasil Video Pembelajaran PowerPoint berbasis Canva yang dibuat oleh Peserta Didik



Kelompok 1



Kelompok 2

← Reels

TUGAS DARI IBU : PUTRI DWI FITRIANI(1902030005)

BANGUN DATAR SEGI EMPAT DAN SEGITIGA

KELOMPOK 3: 1. RO GABE P. 2. VANNES WJAYA 3. YUSHA THERESA 4. SHANDE ABHANTU

vannes1312

Assalamualaikum Wr.Wb.
Kami dari kelompok 3 akan menampilkan video pembelajaran dengan materi bangun datar dimana bangun datar tersebut yaitu persegi dan segitiga
Tugas ini untuk memenuhi uji riset dari ibu Putri Dwi Fitriani (1902030005)
Universitas muhammadiyah sumatera utara
Sekian terima kasih

← Reels

CONTOH SOAL

<p>SOAL</p> <p>Ketinggian seorang panjat tebing adalah 18 cm, sedangkan selangnya 8 cm. Tentukan luas selang panjat tersebut!</p>	<p>SOAL</p> <p>Seluruh segitiga ABC siku siku di B dan memiliki sisi BC=12. Jika panjang AB adalah 10cm dan panjang AC adalah 16cm, tentukan ketinggian segitiga ABC.</p>
<p>JAWABAN</p> <p>Pembahasan: Lateral (D) = 18 cm Ketinggian = 8 cm Luas = $\frac{1}{2} \times 18 \times 8$ Luas = $\frac{1}{2} \times 144$ Luas = 72 cm² Jadi, luas selang panjat tersebut adalah 72 cm².</p>	<p>JAWABAN</p> <p>Pengertian Diketahui: $\angle B = 90^\circ$ Ditanyakan: Ketinggian AC = ? Jawab: $K = \frac{AB \cdot BC}{AC}$ Maka: $K = \frac{10 \cdot 12}{16}$ Ketinggian = $\frac{10 \cdot 12}{16}$ Ketinggian = $\frac{120}{16}$ Ketinggian = 7,5 cm</p> <p>Selanjutnya kita bisa menggunakan rumus Pythagoras $AB^2 + BC^2 = AC^2$ $10^2 + 12^2 = 16^2$ $100 + 144 = 256$ $244 = 256$ Jadi ketinggian segitiga tersebut adalah 7,5 cm.</p>

vannes1312

Assalamualaikum Wr.Wb.
Kami dari kelompok 3 akan menampilkan video pembelajaran dengan materi bangun datar dimana bangun datar tersebut yaitu persegi dan segitiga
Tugas ini untuk memenuhi uji riset dari ibu Putri Dwi Fitriani (1902030005)
Universitas muhammadiyah sumatera utara
Sekian terima kasih

Kelompok 3

Putri Dwi Fitriani_Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Canva Menggunakan ModelMicrobloggingUntuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIISMP Yaspem YWKA Medan T.A. 2022/2023

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
2	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	2%
3	rifqimulyawan.com Internet Source	1%
4	repository.upi.edu Internet Source	1%
5	www.gurupenyemangat.com Internet Source	1%
6	ejournal.sisfokomtek.org Internet Source	1%
7	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1%
8	pt.scribd.com Internet Source	1%

9	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
10	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	core.ac.uk Internet Source	<1 %
13	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
14	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
15	123dok.com Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	<1 %
17	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
19	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	<1 %

20	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
21	repo-mhs.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
23	Nora Rizky, Nyiyayu Fahriza Fuadiah, Murjainah Murjainah. "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PETA TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA MATERI KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA KELAS V SD", Indonesian Research Journal On Education, 2022 Publication	<1 %
24	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
25	id.scribd.com Internet Source	<1 %
26	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
27	kumparan.com Internet Source	<1 %
28	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Papua	