

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

NPM. 2102090050



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**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 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 21 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

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

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd
3. Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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.umhsu.ac.id> E-mail: fkip@umhsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran
IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri
101826 Tuntungan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
17 Maret 2025	-Penambahan Kutipan di BAB IV	
	-Penambahan tabel di BAB IV	
20 Maret 2025	-Penambahan Pembahasan di Bab IV	
	-Tambahkan Kutipan hasil Validasi di BAB IV	
25 Maret 2025	- Perbaikan Kesimpulan di Bab V	
	- Perbaikan Daftar Pustaka	
15 April 2025	Acc di sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025

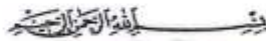
Dosen Pembimbing

Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan"** adalah bersifat asli (Original), 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.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



INDRIA FEBRIANI
NPM. 2102090050

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Indria Febriani, 2102090050. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Skripsi. Medan : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* serta mengkaji validasi dan kepraktisan penggunaan media tersebut pada siswa kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana media interaktif tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) itu, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahap: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. karena keterbatasan waktu dan sumber daya, studi pengembangan ini baru sampai pada tahap implementasi. Validasi media interaktif media berbasis *Canva* untuk materi IPAS wujud zat dan implementasinya didasarkan pada hasil evaluasi media oleh siswa. Validasi materi IPAS wujud zat dan implementasinya didasarkan pada hasil evaluasi media oleh siswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* memperoleh tingkat validasi sebesar 96,4%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, analisis validitas media secara keseluruhan mencapai 94,6%, juga tergolong sangat valid. Validasi dari ahli bahasa menunjukkan persentase 94,6%, mengindikasikan tingkat validitas yang tinggi. Sementara itu, uji kepraktisan yang diperoleh dari tanggapan guru mencapai 96,4%, menandakan media ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kinerja siswa menunjukkan hasil sebesar 93%. Berdasarkan hasil analisis dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* efektif dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran materi IPAS tentang wujud zat. Dengan demikian, media ini mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal sesuai kebutuhan guru dan siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Berbasis *Canva*, Pembelajaran IPAS, ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin. Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan hidayah yang diberikan kepada penulis berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat bertangkaikan salam penulis haturkan kepada suri tauladan kita baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam yang telah membawa kita ke zaman yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Adapun judul dari skripsi ini adalah **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti tunjukan kepada kedua orang tua yang luar biasa yaitu ayahanda tercinta **Supomo** dan ibunda tercinta **Ernilawati** atas semua nasihat dalam segala hal serta do'a tulus dan limpahan kasih dan sayang yang tiada henti selalau tercurahkan untuk kesuksesan peneliti serta senantiasa memberikan dorongan secara moril maupun materil sehingga peneliti mampu menghadapi segala kesulitan dan hambatan yang ada dan pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari

bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Assoc. Prof. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada peneliti.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. Ibu **Ika Darmayanti, S.Pd.I** selaku Kepala Sekolah SD Negeri 101826 Tuntungan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Ibu **Jean Sibert Sinambela, S.P., S.Pd** selaku wali kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan yang telah membantu memberikan dukungan dan masukannya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada **Sukma Abdil Mahbub, S.Pd** yang senantiasa mendengarkan keluhan penulis, memberikan dukungan, bantuan, motivasi, pengingat dan menemani penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Sahabatku **Salsabila Hazizi**, terima kasih yang telah memberikan atas dukungan, bantuan, dan semangat yang tak pernah berhenti selama proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu menyertai dan melimpahkan berkah- Nya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan.

Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, April 2025
Penulis

Indria Febriani
NPM. 2102090050

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran	9
2.1.2 Pengembangan Media Interaktif.....	19

2.1.3 Aplikasi <i>Canva</i>	23
2.1.4 Pembelajaran IPAS	27
2.2 Kerangka Konseptual	29
2.3 Hipotesis.....	31
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Tahapan Penelitian.....	34
3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	34
3.2.3 Instrumen Penelitian	34
3.2.2 Analisis Data Penelitian	38
3.3 Rancangan Produk	42
3.3.1 Pengujian Internal.....	43
3.3.2 Pengujian Eksternal	44
3.4 Tahapan Pengembangan.....	45
3.4.1 Pembuatan Produk.....	45
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	46
3.5 Jadwal Penelitian	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	49
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Desain</i>)	52
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	65
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
4.2 Pembahasan Penelitian	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Materi.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Respon Guru	38
Tabel 3.6 Angket Validasi Para Ahli Kategori Skala Likert	39
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Pada Kategori Skala Likert.....	41
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	41
Tabel 3.10 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	47
Tabel 4.1 Rancangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.3 Sebelum dan Sesudah Revisi Media Interaktif <i>Canva</i>	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Siswa.....	73
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Respon Guru	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Canva</i>	24
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	30
Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE.....	33
Gambar 4.1 Diagram Tahapan ADDIE.....	48
Gambar 4.2 Flowchart Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	53
Gambar 4.3 Skor Penilaian Produk.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Dengan Guru Kelas Sebelum Penelitian	86
Lampiran 2 Modul Ajar	88
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	99
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa	106
Lampiran 7 Angket Untuk Peserta Didik	109
Lampiran 8 Angket Respon Guru	114
Lampiran 9 Dokumentasi	115
Lampiran 10 K1	117
Lampiran 11 K2	118
Lampiran 12 K3	119
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal	120
Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal	121
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	122
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminal Proposal	123
Lampiran 17 Surat Keterangan	124
Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Riset	125
Lampiran 19 Balasan Surat Riset	126
Lampiran 20 Storyboard	127
Lampiran 21 Link Video Riset	133
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	134

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, tetapi juga menjadi faktor krusial dalam menentukan daya saing suatu negara di tingkat global (Febrian & Nasution, 2023). Di tengah arus globalisasi yang semakin pesat, keunggulan suatu negara tidak lagi semata-mata ditentukan oleh kekayaan sumber daya alam atau kestabilan ekonomi. Justru, mutu pendidikan yang relevan dan bermutu tinggi kini menjadi elemen strategis dalam memperkuat daya saing bangsa di tingkat internasional (Halim et al., 2023). Untuk merespons perkembangan zaman yang dinamis, sistem pendidikan perlu dirancang agar lebih fleksibel dan mampu beradaptasi, serta tidak stagnan dalam pendekatannya (Khasanah, 2023). Oleh karena itu, upaya perbaikan pendidikan harus dilakukan secara berkelanjutan sebagai bagian dari pembaruan sistem yang menyeluruh. Reformasi pendidikan menjadi suatu keharusan agar sistem pembelajaran mampu merespons tantangan zaman secara efektif dan relevan (Silamat et al., 2023). Reformasi ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pembaruan kurikulum yang menyesuaikan dengan kebutuhan abad ke-21, integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar, hingga peningkatan kualitas tenaga pendidik. Tujuan utamanya adalah mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi dinamika global. (Rahmawati et al., 2024). Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan individu berkualitas, karena di dalamnya terkandung proses pembelajaran yang vital (Ula & Fanani, 2024).

Salah satu faktor penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan, di mana media pembelajaran konvensional mulai dinilai kurang mampu menjawab tantangan dan kebutuhan pembelajaran masa kini secara optimal. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam media pembelajaran menjadi langkah strategis untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi informasi menjadi langkah yang tak terhindarkan dalam dunia pendidikan (Sandrasyifa Ully & Nugraheni, 2024).

Menurut Marisa (dalam Suryanti Galuh Pravitasari, 2017), kata “media” berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Media biasanya merupakan cara untuk memberikan informasi kepada penerima dari sumber. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran adalah istilah yang mengacu pada materi atau alat yang digunakan untuk menggambarkan pesan dan rincian pendidikan. Berbagai bentuk media pembelajaran termasuk bahan cetak, gambar visual, bahan audio-visual, multimedia dan platform berbasis web. Menurut Fanani (2020) peran guru sangat penting dalam membuat pembelajaran menarik dan relevan. Mereka juga harus memiliki kemampuan untuk merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Dalam era Revolusi Industri 4.0, yang menuntut pemanfaatan teknologi di berbagai sektor, pendidikan juga harus mengadaptasi teknologi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh dan berkarakter (Safitri, 2023). Perkembangan abad ke-21 menunjukkan betapa pentingnya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan (Purwanti & Fanani, 2024).

Menurut Supriyono (2018), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Teknologi membantu mempermudah penyampaian materi dan membuat proses belajar lebih interaktif. Media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi yang

efektif dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa (Miftahul Janah et al., 2022). Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang bahan ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi (TPaCK). Media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Menurut Muthoharo (2021), media interaktif memberikan dampak positif, terutama di Indonesia, dengan mempermudah proses pembelajaran. Media interaktif berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi proses belajar antara guru dan siswa, memungkinkan terjadinya stimulus dan respon yang mendorong siswa untuk lebih aktif belajar (Kurniawati & Nita, 2018). Menurut Suryawati (2019)

menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif semakin menjadi kebutuhan dalam proses pendidikan. Salah satu inovasi yang relevan adalah pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang materi ajar yang visual dan menarik. Media pembelajaran yang dirancang secara visual dinilai mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam memahami materi (Kusuma et al., 2023). Penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Canva* tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan

lingkungan pendidikan yang lebih dinamis dan inspiratif (Febrian & Solihin, 2023). *Canva*, dengan karakteristiknya yang ***user-friendly***, menjadi salah satu alat desain grafis digital yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Fika, 2017). Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti template visual, elemen grafis, animasi, dan integrasi multimedia, yang memungkinkan pendidik untuk menyusun materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Menurut Arifin et al. (2023), pemanfaatan *Canva* dalam konteks pembelajaran memberikan peluang untuk mengintegrasikan elemen visual secara optimal, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik saat ini.

Hasil wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan pada tanggal 04 Oktober 2024 menunjukkan bahwa guru menghadapi banyak masalah selama proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang optimal. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor penghambat dalam pemanfaatan media secara maksimal. Umumnya, guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang diunduh dari internet dibandingkan membuatnya sendiri. Selain itu, media yang digunakan cenderung kurang interaktif karena guru belum sepenuhnya menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Menindaklanjuti permasalahan yang ditemukan, peneliti merancang media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan platform *Canva* sebagai upaya untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, baik yang disajikan dalam bentuk teks maupun video. Media ini dipilih karena menarik dan mudah digunakan, khususnya di tingkat sekolah dasar, dengan banyak template dan fitur

yang mendukung pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Supriyadi Semarang menunjukkan bahwa pencapaian kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah, dengan hanya 12,5% siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar, sedangkan 87,5% sisanya belum memenuhi target yang telah ditetapkan. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran serta penggunaan media yang cenderung monoton dan kurang menarik. Guru umumnya masih menerapkan metode ceramah tradisional, yang berimplikasi pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan studi Pajarullah dan Triwahyuni (2023) yang menegaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama di era revolusi industri 4.0 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pendidikan.

Penelitian dari Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis Canva memperoleh respons positif dari siswa, dimana 91,4% peserta didik menyatakan minat yang tinggi terhadap media tersebut, serta 83,4% menganggap media ini sangat diperlukan dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, pengembangan video animasi menggunakan Canva dianggap relevan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting mengingat materi IPA yang bersifat abstrak membutuhkan media bantu yang efektif, mengingat siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Nuryati & Darsinah, 2021). Media berbasis Canva dapat menjadi sarana untuk menjembatani tingkat abstraksi tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal, memungkinkan siswa untuk mengamati, memproses informasi, dan menemukan konsep secara mandiri.

Meskipun demikian, hasil belajar siswa di SD Negeri 101826 Tuntungan masih tergolong rendah, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang tidak hanya menitikberatkan pada peningkatan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi juga mencakup penilaian terhadap aspek pengetahuan, keterampilan, budaya, dan karakter. Oleh karena itu, peneliti merancang media interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan harapan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diadakan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama, yaitu:

1. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, seperti proyektor, belum dioptimalkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong rendah dan belum menjadi bagian integral dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

3. Guru kurang menggunakan media pembelajaran bervariasi dalam proses mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian mengenai: **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 101826 Tuntungan ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya yang dikembangkan di SD Negeri 101826 Tuntungan ?
3. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya yang dikembangkan di SD Negeri 101826 Tuntungan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 101826 Tuntungan
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 101826 Tuntungan
3. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 101826 Tuntungan.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis *Canva* dan media ini juga disesuaikan materi wujud zat dan perubahannya.
2. Mata pelajaran yang disajikan pada pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV SD.
3. Dilengkapi gambar, petunjuk penggunaan media, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan eksperimen media Interaktif berbasis *Canva* ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Ardi Isnanto (2023) mengemukakan bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiantara (2024) mengatakan bahwa media pada hakekatnya ialah salah satu komponen sistem pembelajaran. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan instruksional. Istilah ini berasal dari kata latin medius, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Handayani (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar dan mencegah mereka jenuh. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran di sekolah, sehingga mempermudah proses pengajaran. Siswa juga lebih memahami pelajaran dengan menggunakan media ini. Masfufah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan dan makna yang disampaikan menjadi lebih jelas, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Beberapa ahli mengemukakan definisi mengenai media pembelajaran. Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Hasnul & Sri, 2015) mendefinisikan media pembelajaran sebagai perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide, foto, grafik, televisi, hingga komputer. Selanjutnya, Ahmat (dalam Harahap & Sitepu, 2024) menekankan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangkitkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap apa yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih mudah, tetapi juga berperan dalam meningkatkan antusiasme, motivasi, serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, efisien, dan bermakna, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Nasution (dalam Ayang, 2022:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Di sisi lain, Sudjanna dan Riva'i (dalam Kustandi, 2020:19) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar siswa, seperti meningkatkan daya tarik pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan seperti mengamati, memperhatikan, mendemonstrasikan, hingga bermain peran. Penggunaan media juga memungkinkan variasi metode mengajar, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal, sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dalam belajar. Selain itu, Nurrita (2018) juga menjelaskan beberapa fungsi penting dari media pembelajaran, di antaranya adalah:

- a) Fungsi motivasi, yang dapat mendorong semangat belajar siswa.
- b) Fungsi kebermanaknaan, yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna.
- c) Fungsi penyamaan persepsi, yang memastikan semua siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- d) Fungsi individualitas, yang menyesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa yang memiliki latar belakang, pengalaman, dan gaya belajar berbeda.

Berdasarkan teori-teori tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa

media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.1.3 Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan bentuk komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar, di mana komunikasi ini memerlukan media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Heinich dan Molenda (dalam Daryanto, 2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang membawa informasi atau pesan yang bersifat edukatif dan bertujuan untuk mendukung proses belajar.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011) memperluas pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, termasuk manusia dan materi ajar. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi seperti, buku, kaset, tape recorder, kamera video, alat perekam video, film, slide, foto, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar

mengajar. Hal ini disebabkan media interaktif yang dikembangkan dirancang secara kreatif dan inovatif, dengan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran yang disampaikan. Pendekatan penyajian media yang tepat bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

2.1.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, kamera video, perekam video, film, slide, foto, grafik, televisi, dan komputer. Asyhar (dalam Husein, 2017) mengemukakan bahwa secara umum, media-media tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Adapun uraian masing-masing jenis media adalah sebagai berikut:

a) Media Visual

Asyhar (2012:45) mengelompokkan media visual ke dalam beberapa jenis, di antaranya: (a) media berbasis cetak, seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster; (b) model dan prototipe, misalnya globe atau bola dunia; serta (c) media yang berasal dari lingkungan nyata atau kondisi alam sekitar.

b) Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan pendengaran siswa sebagai cara utama untuk mendapatkan informasi (Asyhar, 2012:45). Beberapa contoh umum dari media audio yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar antara lain adalah tape recorder, radio, dan cakram CD.

c) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar, sehingga melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam proses belajar (Asyhar, 2012:45). Jenis media ini menyampaikan informasi pembelajaran melalui kombinasi visual dan audio. Contoh dari media audio-visual antara lain film, video, program televisi, dan sejenisnya.

d) Multimedia

Multimedia secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari tiga elemen utama, yaitu suara, teks, dan gambar, atau sebuah aplikasi atau program yang dapat menyajikan teks, slide, gambar, suara, video atau film, dan animasi secara terpadu. Penggunaan multimedia memiliki keunggulan dalam membuat pembelajaran lebih menarik, mendukung proses belajar siswa dengan pendekatan yang bervariasi, dan menambah motivasi peserta didik (Arifin et al., 2014).

e) Media Interaktif

Media interaktif adalah sejenis media yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Media ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan langsung dan interaksi yang intensif, sehingga mampu memperdalam pemahaman serta meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Interaksi tersebut bisa terjadi antar peserta didik. Contoh dari media interaktif antara lain pembuatan video pembelajaran, serta penggunaan aplikasi berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara interaktif.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, media pembelajaran dapat diklasifikasikan dan ditentukan penggunaannya sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal ini akan memudahkan guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai saat merancang proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan selaras dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Berdasarkan klasifikasi media yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran.

2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengatakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan menguasai untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, metode pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua komponen utama yang saling berkaitan. Pemilihan metode yang tepat akan menentukan jenis media yang sesuai untuk digunakan. Namun, ada beberapa faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, seperti jenis tugas, tujuan pembelajaran, respons yang diharapkan dari siswa, serta konteks pembelajaran yang meliputi karakteristik peserta didik (Kemp, 2011).

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai alat bantu pengajaran yang turut membentuk suasana dan kondisi belajar yang diatur oleh guru. Secara umum, penggunaan media dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Kemp & Dayton juga menguraikan beberapa manfaat spesifik dari media pembelajaran, antara lain: penyampaian materi yang seragam, peningkatan kejelasan dan daya tarik pembelajaran, terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan belajar berlangsung kapan dan di mana saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru menjadi lebih produktif dan positif.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran melalui peningkatan pemahaman, minat, keterlibatan, dan pengoptimalan berbagai gaya belajar.

2.1.1.2 Kelebihan Media Pembelajaran

Menurut Hutahaean (2019) kelebihan menggunakan media pembelajaran menurut Sience Education Resource Center (SERC) dari sisi siswa, terdiri atas :

- a) Media populer (seperti film, musik, YouTube) adalah media yang dekat dengan siswa, yang kemudian membantu menarik perhatian dan minat siswa pada teori atau konsep yang sedang dipelajari. Siswa dapat melihat teori dan konsep dalam action sekaligus.
- b) Siswa dapat mengasah keterampilan analitis mereka dengan menganalisis media menggunakan teori dan konsep yang mereka pelajari.
- c) Siswa dimungkinkan untuk melihat teori dan contoh baru ketika mereka menonton dan mendengar bersama teman-teman.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berperan dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta efisiensi waktu selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.1.3 Kekurangan Media Pembelajaran

Arsyad (2011) menyatakan bahwa beberapa jenis media pembelajaran, seperti video dan bahan ajar cetak, umumnya bersifat pasif atau satu arah sehingga membatasi interaksi langsung antara peserta didik dengan materi maupun pendidik.

Sementara itu, Smaldino, Luther, dan Russell (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tinggi, seperti multimedia atau simulasi, membutuhkan biaya produksi yang cukup besar dan sering kali sulit dijangkau oleh semua institusi pendidikan.

- a) Penggunaan media berbasis teknologi memerlukan perangkat khusus, seperti komputer, proyektor, atau akses internet, yang mungkin tidak selalu tersedia.
- b) Tidak semua media cocok untuk setiap gaya belajar. Misalnya, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik mungkin kurang terbantu dengan media berbasis teks atau video.
- c) Beberapa media kurang efektif dalam menyampaikan konsep yang kompleks, Sebagai contoh, bahan cetak tidak ideal untuk menjelaskan animasi atau simulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, ada berbagai tantangan yang perlu diperhatikan, seperti ketergantungan pada teknologi, kebutuhan infrastruktur yang memadai, serta potensi overload informasi dan kurangnya interaksi sosial.

2.1.2 Pengembangan Media Interaktif

2.1.1.4 Pengertian Pengembangan

1) Pengembangan secara Etimologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “pengembangan” secara etimologis diartikan sebagai proses, cara, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu. Sementara itu, Prof. Dr. H. M. Arifin, Med, menjelaskan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan menghasilkan perubahan ke arah yang lebih baik.

2) Pengembangan secara Terminologi

Adapun pendapat para ahli tentang definisi pengembangan secara terminolog menurut Hasibuan (2003) mengemukakan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terencana untuk meningkatkan kemampuan seseorang, organisasi, atau masyarakat dalam mencapai tujuan tertentu. Pengembangan biasanya mencakup perbaikan keterampilan, pengetahuan, dan sikap.

3) Pengertian Media Interaktif

Menurut Kamila dan Kowiyah (2022) menyatakan bahwa media interaktif berfungsi sebagai alat yang mengintegrasikan gambar, video, animasi, dan audio ke dalam satu komponen yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan aplikasi. Media ini memberikan tampilan yang menarik karena menggabungkan berbagai elemen visual dan audio. Menurut Maryani (2015), media interaktif dapat menjadi alat pengajaran

yang efektif dengan memanfaatkan fitur multimedia, seperti gambar, suara, dan animasi, sehingga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Menurut Dian Nur Septiyawati Putri (2022) menjelaskan bahwa media interaktif mencakup perangkat lunak dan keras yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik. Media ini memungkinkan adanya umpan balik dari pengguna berdasarkan input yang diberikan. Kualitas media pembelajaran dapat dinilai melalui berbagai metode dan pengujian perangkat lunak.

Menurut Nurrita (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat yang mendukung proses belajar-mengajar di kelas, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif serta efisien. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengandalkan indera penglihatan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari. Menurut Walker dan Hess (1984), yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif dapat dievaluasi berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan

efektivitas komunikasi dan pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih personal, aktif, dan menyenangkan bagi penggunanya.

2.1.1.5 Kelebihan Media Interaktif

Menurut Munadi (dalam Tonra, 2023) mengungkapkan beberapa keunggulan dari multimedia interaktif, yaitu:

- a) Pengguna dapat berpartisipasi secara aktif, sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan dibandingkan dengan media pasif seperti buku atau video.
- b) Interaksi yang aktif memungkinkan pengguna lebih mudah memahami dan mengingat informasi, karena mereka tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga berperan langsung dalam proses pembelajaran.
- c) Penyampaian informasi menjadi lebih menarik melalui berbagai format, seperti video interaktif, kuis, atau modul pembelajaran berbasis permainan.
- d) Dalam jangka panjang, penggunaan media interaktif dapat mengurangi biaya operasional, misalnya dengan menghemat pengeluaran untuk pencetakan buku atau pelatihan tatap muka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media interaktif adalah kemampuan untuk memperkaya pengalaman pengguna, meningkatkan keterlibatan, serta memberikan

pengalaman yang lebih leksibel dan menyenangkan dalam berbagai konteks, terutama dalam pembelajaran.

2.1.1.6 Kekurangan Media Interaktif

- a) Media interaktif yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian pengguna dari tujuan utamanya, terutama jika konten tambahan terlalu banyak atau fitur tidak relevan.
- b) Jika terjadi gangguan teknis, seperti kegagalan perangkat keras, perangkat lunak, atau jaringan internet, pengguna tidak dapat mengakses media interaktif.
- c) Membutuhkan perangkat dan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer, internet, atau perangkat lunak khusus.
- d) Pembuatan dan pengelolaan media interaktif sering membutuhkan biaya besar untuk pengembangan, desain, pemrograman, dan pembaruan.

2.1.1.7 Tujuan Pembuatan Media Interaktif *Canva*

Tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah untuk memfasilitasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan evaluasi secara lebih efektif, sekaligus mendukung pembelajaran mandiri siswa baik di kelas maupun di rumah. Media ini dirancang agar aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau kurang efisien bagi guru menjadi lebih mudah dan terorganisir, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memaksimalkan keterlibatan peserta didik. Dengan adanya media ini, peran guru tidak lagi hanya sebagai sumber informasi, tetapi lebih sebagai fasilitator.

Saat ini, media pembelajaran dipandang sebagai sumber belajar yang meliputi seluruh lingkungan sekitar peserta didik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyeluruh (Triimansyah, 2021).

Dengan menggabungkan elemen teks, grafik, audio, serta video atau animasi, dan memanfaatkan perangkat komputer atau laptop untuk menyajikan konsep melalui animasi, suara, dan demonstrasi yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Pendekatan ini mendukung perkembangan peserta didik sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar individual mereka (Anggraeni et al., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu memfasilitasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan mereka untuk memahami konsep secara lebih mendalam dan efektif. Hal ini tentu dapat meningkatkan partisipasi dan mendorong perkembangan pola berpikir kreatif peserta didik.

2.1.2 Aplikasi Canva

2.1.2.1 Pengertian Aplikasi Canva

Menurut Kharissidqi (2022) menyatakan bahwa *Canva* adalah platform berbasis online yang menyediakan layanan desain grafis, memungkinkan penggunaanya untuk dengan mudah menciptakan tampilan visual yang menarik. Meskipun fitur *Canva* tidak sekomprehensif perangkat lunak desain dari Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, kesederhanaannya

menjadikannya alat yang sangat membantu bagi banyak pengguna. Menurut Syahrir (2023), *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk guru, siswa, dan mahasiswa.



Gambar 2.1 Logo Canva

Sumber: [logo Canva – Search Images \(bings.com\)](#)

Aplikasi ini juga sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya, seperti perlunya memahami dasar-dasar desain terlebih dahulu sebelum mulai menggunakannya. *Canva* menyediakan berbagai template untuk presentasi, poster, video, dan brosur, tetapi akses ke sebagian template terbatas bagi pengguna versi gratis.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan solusi yang efektif dan relevan bagi guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Terutama pada mata pelajaran IPAS dengan materi wujud zat dan perubahannya, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep secara lebih visual dan interaktif.

2.1.3.1 Kelebihan Aplikasi Canva

(Annisa, 2021) Adapun kelebihan aplikasi *Canva* meliputi :

- a) *Canva* mempermudah pengguna dalam membuat berbagai desain sesuai

kebutuhan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lainnya yang tersedia dalam aplikasi.

- b) Dengan tersedianya berbagai template menarik, pengguna dapat dengan mudah membuat desain hanya dengan menyesuaikan elemen seperti teks, warna, ukuran, dan gambar sesuai preferensi mereka.
- c) *Canva* dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan karena tersedia di perangkat Android dan iPhone melalui aplikasi yang dapat diunduh. Untuk pengguna laptop, *Canva* dapat digunakan langsung melalui browser seperti Chrome tanpa perlu mengunduh aplikasi.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Canva* sangat relevan dan efektif digunakan sebagai alat dalam perancangan media pembelajaran. Dengan kemudahan akses serta fitur-fitur yang mendukung kreativitas, *Canva* mampu membantu pendidik menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

2.1.3.2 Kekurangan Aplikasi *Canva*

(Kamila & Kowiyah, 2022) Adapun beberapa kelemahannya adalah:

- a) Memerlukan koneksi internet untuk dapat digunakan. Membutuhkan jaringan internet yang stabil agar dapat mengakses aplikasi atau situs web *Canva* dengan lancar.
- b) Tidak semua fitur dan alat tersedia secara gratis, beberapa memerlukan akun berbayar untuk diakses.
- c) Bergantung pada template yang tersedia, sehingga pengguna harus

menyesuaikan desain mereka dengan pilihan yang sudah disediakan.

- d) Kualitas gambar dalam beberapa elemen desain mungkin tidak setara dengan yang dihasilkan oleh perangkat lunak desain grafis profesional, meskipun *Canva* memiliki koleksi gambar yang cukup besar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa *Canva* merupakan user-friendly, kekurangannya terletak pada keterbatasan akses ke fitur premium, kurangnya desain lanjutan, ketergantungan pada internet, dan keterbatasan dalam kustomisasi bagi pengguna tingkat lanjut.

2.1.3.3 Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

Menurut Hamid Sakti Wibowo (2023) ada beberapa langkah untuk membuat desain baru di *Canva*:

- 1) Buka website *Canva.com* dari google atau mozilla kemudian masuk ke akun anda.
- 2) Klik tombol “buat desain” yang terletak di halaman utama *Canva*.
- 3) Pilih jenis desain yang anda inginkan seperti poster, grafik, pamphlet, persentasi dan lain-lain. Karena kita ingin membuat media pembelajaran persentasi berbasis *Canva* maka kita pilih desain persentasi.
- 4) Gunakan template yang sudah tersedia di aplikasi *Canva* atau buat desain baru dari awal menggunakan grid kosong.
- 5) Tambahkan elemen desain seperti gambar, teks, form dan lain-lain yang

berhubungan dengan topik materi pelajaran yang akan kita bawa menggunakan “*Element*” pada menu sebelah kiri.

- 6) Sesuaikan elemen desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan fitur “*Design*” pada menu sebelah kiri.
- 7) Setelah selesai, simpan desain yang telah kita buat dengan klik simpan atau unduh pada menu atas.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memudahkan pengguna dalam menghasilkan berbagai desain yang sesuai dengan imajinasi dan kebutuhan, khususnya dalam pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengimplementasikan tahapan pembuatan media interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran IPAS

Rohman (dalam Septiana, 2023) menjelaskan bahwa salah satu perubahan signifikan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. IPAS memiliki keterkaitan erat dengan lingkungan alam serta interaksi sosial manusia, sehingga pembelajarannya harus dikaitkan dengan konteks nyata di sekitar siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami

materi, memperkuat kemampuan literasi dan numerasi, serta mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

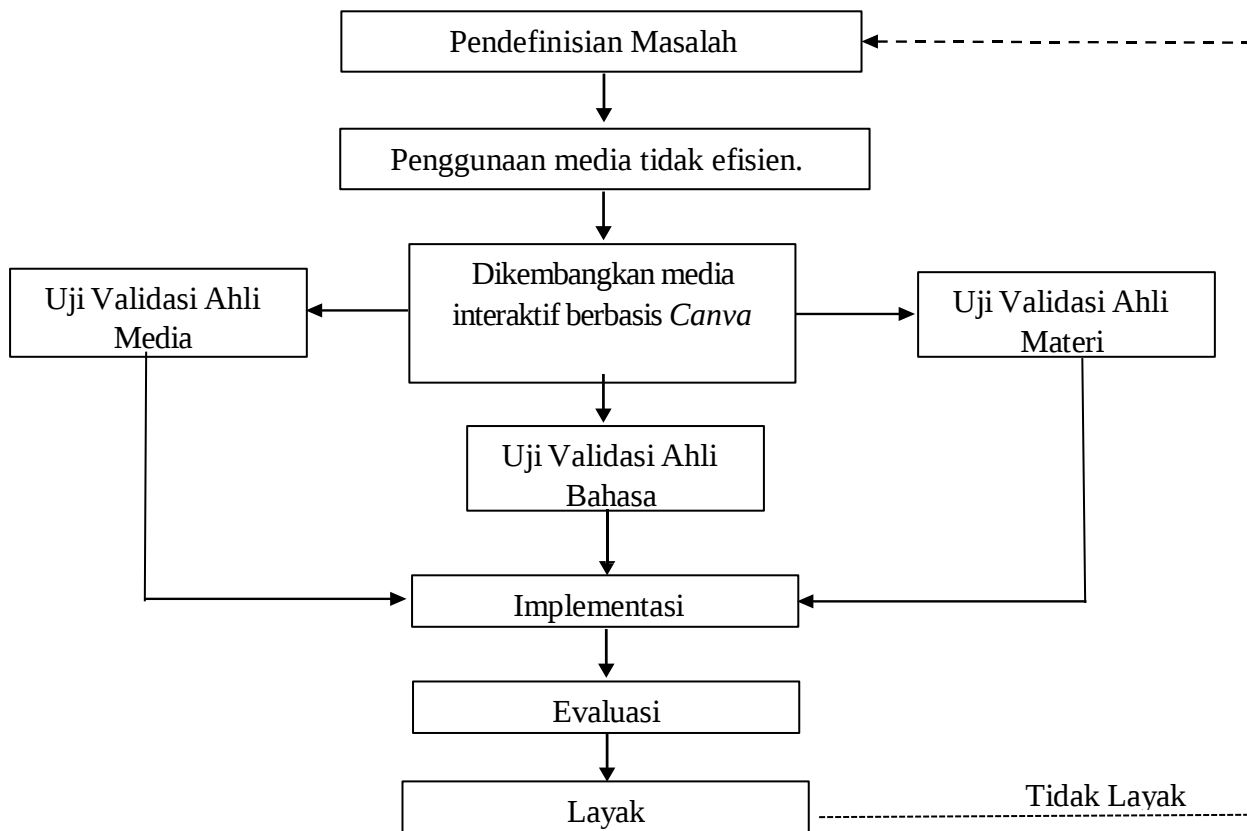
Menurut Sulehayanti (2018), IPAS merupakan mata pelajaran gabungan yang mencakup kajian tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran ini menekankan hubungan erat antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk mencakup berbagai aspek pengetahuan yang relevan dengan kehidupan, tidak hanya dari segi akademik tetapi juga mencakup aspek sosial, ekonomi, lingkungan, dan etika. Konsep pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi sehingga mereka dapat berperan aktif dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupan nyata. Pendapat ini sejalan dengan Mazidah & Sartika (dikutip dalam Anggita, 2023), yang menyatakan bahwa konsep IPAS bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keterampilan siswa. Menurut Agustina (dikutip dalam Anggita, 2023) juga menambahkan bahwa mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta mendorong peran aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu, IPAS dirancang untuk melatih keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan, serta memperluas wawasan dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran ini juga berperan sebagai dasar bagi siswa dalam memahami konsep yang lebih kompleks pada

jenjang pendidikan selanjutnya, seperti di tingkat sekolah menengah pertama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa pentingnya pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membentuk siswa yang kritis dan mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Kerangka Konseptual

Sebagai guru, guru harus mampu merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Untuk meningkatkan tingkat keberhasilan pembelajaran diperlukan media yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efisien. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan mampu mempengaruhi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan membuat media interaktif berbasis *Canva* yang memungkinkan siswa menikmati pembelajaran dan menarik perhatian mereka. Media interaktif yang dikembangkan dirancang untuk mencakup satu topik pembelajaran IPAS, yakni materi *Wujud Zat dan Perubahannya* bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Setelah melalui proses validasi oleh sejumlah ahli sebagai validator, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang layak digunakan oleh guru dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Berikut adalah bagan kerangka konseptual gambar 2.2



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Kegiatan pertama dalam penelitian ini dimulai dengan identifikasi masalah pembelajaran yang ada. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku serta observasi terhadap tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan konsep media interaktif berbasis Canva yang dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Produk media interaktif yang dikembangkan selanjutnya diuji validitasnya oleh tiga kelompok validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Jika media pembelajaran interaktif berbasis Canva tersebut dinyatakan valid oleh para validator, maka media ini akan digunakan dalam proses penelitian selanjutnya. Namun, apabila masih terdapat kekurangan atau ketidakvalidan, media akan direvisi dan diperbaiki agar memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan.

2.3 Hipotesis

Elfrianto & Gusman (2022) menyatakan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang menjelaskan hubungan antara dua variabel atau lebih, yang kemudian diuji kebenarannya melalui proses penelitian. Hipotesis harus memenuhi beberapa syarat, antara lain harus jelas dan spesifik, dapat diuji dan dibuktikan, berdasarkan teori atau konsep yang relevan, mampu memprediksi hubungan antar variabel, serta dapat diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka pemikiran dan untuk menjawab rumusan masalah, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Media interaktif berbasis Canva telah dikembangkan dengan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi wujud dan perubahannya di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan, yang berlokasi di Tuntungan II, Bintang Meriah, Kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

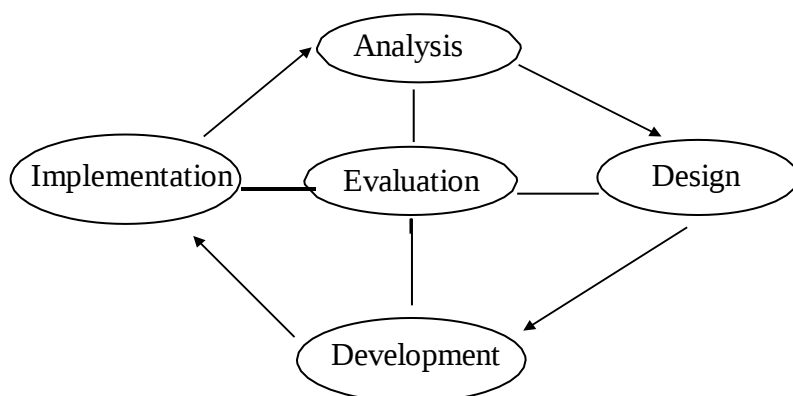
Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan metode *Research & Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2014) mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Menurut Sugiyono (dalam Puspita Sari, 2023), model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran adalah model ADDIE. Model ini mencakup lima tahap utama, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Menurut (FH et.al., 2021) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu model penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan.

Menurut Hanifah & Prabowo (2022) metode penelitian dan pengembangan *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Bahwa penelitian dan pengembangan sebagai usaha dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran, produk-produk yang digunakan bisa produk yang sudah ada dikembangkan lagi dengan baik atau produk-produk yang dikembangkan mulai dari nol. Menurut Ni Md Dinda

Ayuningtyas & I Wyn Darsana (2019) metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Ruhansih (2017) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara untuk mendapatkan ide untuk produk baru, menguji kinerja produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan menciptakan produk baru. Setelah produk baru diuji, penggunaan produk tersebut dalam pekerjaan akan menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih kualitas, dan hasilnya pun akan meningkat.

Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE yang sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka menawarkan pendekatan sistematis, fleksibel, dan terintegrasi untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Tahapan dalam ADDIE memungkinkan pengembangan bahan ajar yang mendukung pembelajaran holistik (kognitif, afektif, psikomotorik), serta evaluasi berkelanjutan. Dengan kesesuaian ini, ADDIE menjadi alat yang efektif untuk memastikan implementasi Kurikulum Merdeka berjalan optimal, sesuai dengan prinsip diferensiasi dan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Adapun menunjukkan bagan model ADDIE yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE (Puspita Sari, 2023)

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101826 Tuntungan yang berlokasi di Tuntungan II, Bintang Meriah, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Februari-Maret 2025.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

3.2.2.1 Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan ini melibatkan dua kelompok subjek utama. Kelompok pertama terdiri dari tiga validator yang memiliki keahlian spesifik. Kelompok kedua merupakan partisipan wawancara yang melibatkan guru sebagai praktisi dan 23 siswa kelas IV sebagai responden, guna memperoleh tanggapan praktis terkait penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

3.2.2.2 Objek Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang digunakan dalam mengajar materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini instrument pengumpulan data adalah lembar angket, yang digunakan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Penelitian pengembangan ini akan dibuat lembar validasi, yaitu untuk ahli media

serta ahli materi. Dalam rangka memperoleh validasi terhadap instrumen penelitian, penyusunan instrumen didasarkan pada kisi-kisi yang telah dirancang sebelumnya sebagai acuan utama.

1. Lembar validasi untuk Ahli Materi

Instrumen validasi dari ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi atau materi dalam media interaktif berbasis Canva. Tujuannya adalah untuk memastikan validitas materi yang disajikan serta memperoleh saran dan masukan dari para validator terkait aspek materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi meliputi:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Kelayakan materi	Kesesuaian materi capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian penyampaian materi dan tujuan pembelajaran (TP)	1
		Kecakupan materi sudah sesuai dengan media	1
		Penyampaian materi menarik	1
		Penyampain materi teratur	1
		Pembelajaran dengan berbantuan media meningkatkan motivasi siswa	1
2	Pembelajaran	Siswa memahami materi	1
		Gambar Komponen mudah di mengerti	1
		Media mempermudah pembelajaran	1
		Materi mudah dipahami	1

Sumber : Maslich (2016)

2. Lembar validasi untuk Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan kegrafikan dari media interaktif berbasis *Canva*, untuk menentukan apakah media

interaktif berbasis *Canva* valid, dan untuk mengidentifikasi saran atau masukan validator terkait desain media. Adapun Kisi-kisi instrumen validasi ahli media yaitu

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Kelayakan media	Desain media menarik	1
		Media sesuai dengan materi	1
		Musik pengiring	1
		Media aman digunakan	1
		Jenis huruf	1
		Kesesuain huruf dan warna sesuai	1
		Menimbulkan rasa ingin tahu siswa	1
		Sesuaian background	1
		Sesuai dengan kemampuan siswa	1
		Tampilan video	1
2	Ketahanan media	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemudahan dalam proses pembelajaran	1
3	Pengaruh media	Proses belajar lebih menarik	1
		isi video mudah dipahami	1

Sumber : Maslich (2016)

3. Lembar validasi untuk Ahli Bahasa

Lembar validasi dari ahli bahasa digunakan untuk mengevaluasi keabsahan bahasa yang dipakai dalam penyusunan bahan ajar. Instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan serta untuk memperoleh masukan dan saran dari validator terkait aspek bahasa pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
3	Dialogis	Kemampuan memotivasi siswa	1
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian perkembangan peserta didik dengan intelektual	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1
5	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	Ketepatan bahasa	1
6	Penggunaan istilah, atau ikon simbol	Ketepatan ejaan, simbol, ikon	1
		Konsistensi penggunaan istilah	1

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017)

4. Lembar validasi Respon Peserta Didik

Setelah uji coba produk selesai, instrument ini diberikan kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk melihat praktis media interaktif berbasis *Canva* telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan siswa untuk menanggapi pertanyaan :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Segi penyiaran materi	Kemanarikan materi	1
		Manfaat untuk siswa	1
		Penggunaan bahasa	1
2.	Segi penyajian materi media	Bentuk ukuran	1
		Pilihan warna	1
		Ilustrasi gambar	1
		Kemudahan penggunaan	1

Sumber: (Prasetyo & Perwiraningtyas, 2017)

5. Lembar Validasi Respon Guru

Instrument ini diberikan kepada guru wali kelas. Tujuannya adalah untuk mengetahui ketepatan, kelayakan, dan kesesuaian produk media interaktif berbasis *Canva*. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan guru untuk menanggapi pertanyaan :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Kejelasan	Kejelasan dalam penyampaian tujuan	1
		Kejelasan dalam penyampaian materi	1
2.	Kepuasan	Tambahan gambar yang menarik	1
3.	Keingintahuan	Pengalaman menggunakan Canva sebagai media interaktif	1
3.	Keingintahuan	Keingintahuan dalam mengembangkan	1
4.	Semangat	Tidak bosan dalam proses pembelajaran	1
5.	Kemudahan	Tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran	1
		Tidak kesulitan dalam menggunakan media	1
6.	Ketertarikan	Keinginan siswa dalam mempelajari materi	1
		Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya.	1

Sumber: (Barus, 2021)

3.2.2 Analisis Data Penelitian

Proses analisis data dimulai setelah semua kegiatan selesai. Menurut Sugiyono (dalam Anderha & Maskar, 2021) analisis data adalah proses menyusun data observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis untuk membuat kesimpulan yang mudah dipahami. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis berasal dari dua sumber utama, yaitu hasil validasi dari para ahli dan aspek kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Analisis data tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi peluang serta kendala yang muncul selama proses pengembangan media interaktif berbasis *Canva*.

3.2.2.1 Analisis Validasi Media

Validitas berfungsi untuk menilai kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil validasi media diperoleh melalui analisis data yang dikumpulkan dari lembar angket. Skala likert digunakan untuk menilai kelayakan media. Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan fenomena sosial tertentu sebagai variabel penelitian. Menurut Sugiyono (dalam Habayahan, 2021), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Variabel yang akan diteliti diklasifikasikan ke dalam indikator-indikator variabel yang kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala Likert ini memiliki rentang nilai antara 1 hingga 5, dengan pilihan jawaban meliputi sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 3.6 Angket Validasi Para Ahli Kategori Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2020)

Untuk menghitung analisis data dari angket dengan skala likert, dapat menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

Kriteria validitas media pembelajaran menentukan validitas materi pembelajaran berdasarkan kesesuaian teori penyusunan dan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2017).

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase %	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 81%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0 – 21%	Sangat Tidak Valid

Sumber : (Arikunto, 2017)

3.2.2.1 Analisis Kepraktisan Media

Untuk mengetahui media interaktif berbasis canva berguna dalam pembelajaran di sekolah dasar menggunakan instrumen angket respon guru kelas dan respon siswa untuk melakukan analisis data tentang kepraktisannya. Untuk analisis angket penilaian guru wali kelas dan angket respon siswa, skala likert digunakan. Skala Likert yang digunakan dalam instrumen ini terdiri dari lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setiap kategori diberi skor interval numerik dari 1 hingga 5, dengan nilai tertinggi pada kategori sangat setuju sebesar 5.

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Pada Kategori Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2020)

Untuk menghitung analisis data dari angket dengan skala likert, dapat menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

Kriteria validitas media pembelajaran menentukan validitas materi pembelajaran berdasarkan kesesuaian antara teori penyusunan dan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2017).

Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase %	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 81%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid

Persentase %	Kategori
0 – 21%	Sangat Tidak Valid

Sumber : (Arikunto, 2017)

3.3 Rancangan Produk

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis adalah tahap mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah untuk mempermudah proses pengambilan data penelitian. Pengumpulan informasi dilakukan dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan sasaran atau kebutuhan siswa. Selain itu, dilakukan pula pemilihan materi pelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka serta kebutuhan belajar siswa.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini, penulis merancang media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis. Peneliti mulai Menyusun desain media interaktif berbasis *Canva* dengan konsep yang disesuaikan dengan storyboard, modul ajar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan elemen visual seperti gambar, jenis huruf, dan warna dasar yang akan digunakan dalam pengembangan media tersebut.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang diuji kelayakannya oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Hasil validasi yang diperoleh dijadikan sebagai dasar evaluasi untuk melakukan revisi dan perbaikan, dengan tujuan menyempurnakan kualitas media interaktif yang dikembangkan agar memenuhi standar pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

4. Implementasi (Implementasi)

Tahap ini mencakup penerapan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan rancangan dan hasil validasi sebelumnya. Proses penerapan dimulai dengan persiapan pembelajaran serta pengaturan lingkungan yang kondusif agar mendukung kelancaran penggunaan media. Selanjutnya, produk tersebut digunakan secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media dalam mendukung proses belajar mengajar.

3.3.1 Pengujian Internal

1) Ahli Materi

Fungsi utama validasi materi adalah untuk menilai kelayakan isi dari media interaktif berbasis Canva serta memastikan keabsahan materi yang disajikan. Oleh karena itu, validasi oleh ahli materi sangat penting dilakukan guna memperoleh masukan dan saran yang konstruktif dalam rangka mengembangkan materi tentang wujud zat dan perubahannya pada pembelajaran IPAS. Ahli materi ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

2) Ahli Media

Ahli media berperan dalam menilai kelayakan media interaktif berbasis Canva serta memberikan masukan dan saran konstruktif terkait media yang telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak **Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

2) Ahli Bahasa

Ahli bahasa berfungsi untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media interaktif berbasis Canva serta memberikan masukan dan saran terkait aspek bahasa pada media yang telah dikembangkan. Ahli bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak **Assoc. Prof. Dr. Ishtifa Kemal, M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva*. Oleh karena itu, peneliti membutuhkan masukan dan saran dari guru sebagai bahan evaluasi kepraktisan media ini guna melakukan perbaikan yang lebih optimal. Adapun kisi-kisi angket respons guru meliputi aspek kemudahan penggunaan media, durasi waktu yang dibutuhkan, serta kemudahan dalam memahami konten media.

b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva*. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, dan mudah diinterpretasikan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Langkah-langkah pembuatan media interaktif berbasis *Canva* :

1. Membuat akun *Canva* dengan mendaftar melalui email atau akun media sosial anda.
2. Memilih Templat yang Sesuai: *Canva* menyediakan berbagai templat pembelajaran yang dapat disesuaikan. Pilih templat yang mendukung konten dan gaya pembelajaran yang diinginkan, lalu modifikasi sesuai kebutuhan.
3. Menggunakan Grafis dan Visual yang Menarik: integrasikan gambar, grafik, atau elemen visual lainnya agar materi lebih menarik.
4. Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran: sebelum

merancang desain, tentukan tujuan pembelajaran pada materi wujud zat dan perubahannya. Identifikasi konsep atau keterampilan yang akan diajarkan agar desain pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan instruksional.

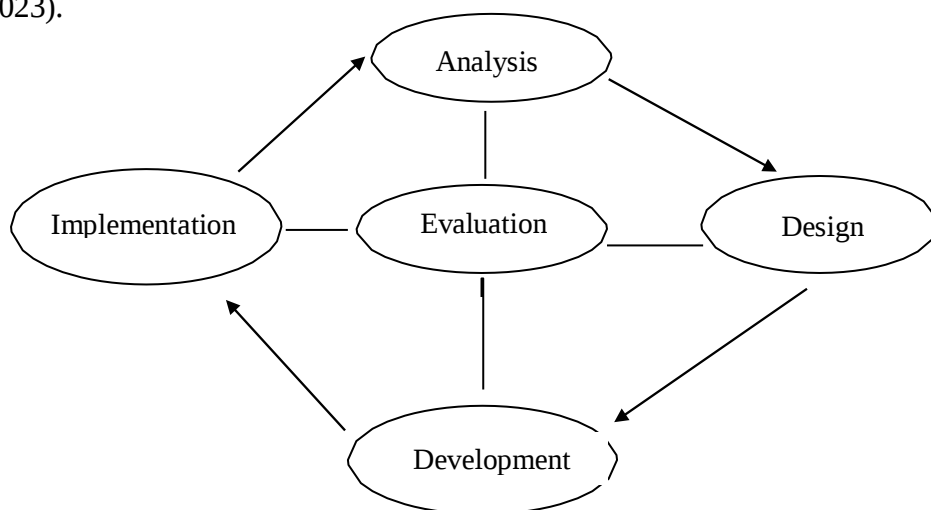
5. Menambahkan Gambar Animasi dan Suara untuk Interaktivitas: Gunakan fitur gambar animasi dan suara untuk siswa mengeksplorasi materi lebih dalam dan meningkatkan pemahaman mereka.
6. Membuat Tombol Triger Button: tombol triger button dapat ditekan sesuai petunjuk penggunaan media interaktif untuk membantu siswa.
7. Membuat Materi IPAS Sesuai Kurikulum Merdeka: materi wujud zat dan perubahannya sesuai kurikulum merdeka sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan demonstrasi.
8. Menggunakan warna dan font dengan tepat: pilih kombinasi warna dan font yang menarik namun tetap mudah dibaca. Pastikan teks terlihat profesional dan tidak mengganggu kenyamanan dalam membaca.
9. Menambahkan eksperimen sebagai aksi nyata: sertakan eksperimen dalam desain pembelajaran untuk menguji pemahaman siswa.
10. Menyesuaikan untuk pembelajaran jarak jauh: media interaktif berbasis *Canva* materi wujud zat dan perubahannya dapat diakses secara online, sehingga mendukung pembelajaran online dan memungkinkan siswa belajar di luar kelas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan produk media interaktif berbasis *Canva*. Para ahli—ahli materi, ahli media, dan ahli bahas telah memvalidasi produk ini. Uji coba dilakukan pada 23 siswa kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan setelah produk dinyatakan valid. Model ADDIE melibatkan tahap-tahap berikut dalam pengembangan media interaktif: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya, penelitian ini membatasi pengembangan hanya sampai tahap implementasi. Proses pengembangan media interaktif berbasis *Canva* dilakukan secara sistematis mengikuti model ADDIE yang terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran (Puspita Sari, 2023).



Gambar 4.1 Diagram Tahapan ADDIE

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti menggali kebutuhan siswa dan guru yang menunjukkan minimnya penggunaan media interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Nurrita (2018) yang menyebutkan bahwa keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Dalam pembuatan media pembelajaran, tentu diharapkan media yang dibuat dapat dimanfaatkan secara efektif oleh siswa. Salah satu cara untuk memastikan hal tersebut adalah dengan menyesuaikan media dengan kebutuhan di dalam kelas. Oleh karena itu, tahap analisis kebutuhan dilakukan guna memperoleh pemahaman mengenai pelaksanaan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi mendalam dengan guru kelas guna menggali informasi terkait kondisi pembelajaran yang berlangsung. Hasil diskusi mengindikasikan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kebosanan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, yang masih didominasi oleh ceramah dan kerja kelompok. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga cenderung monoton, seperti hanya menonton tanpa melakukan eksperimen. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil diskusi, guru sepakat untuk menggunakan media

interaktif berbasis *Canva* sebagai solusi untuk meningkatkan minat serta efektivitas pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis *Canva* agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka lebih fokus dan memahami materi dengan lebih mudah. Selain melakukan analisis kebutuhan, penelitian ini juga mencakup penyusunan kuesioner sebagai instrumen penilaian terhadap media interaktif berbasis *Canva*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi untuk mengevaluasi kelayakan media berdasarkan masukan dari para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan wawancara dengan guru guna menggali informasi mengenai karakteristik peserta didik serta capaian hasil belajar yang telah diperoleh. Informasi ini digunakan sebagai dasar dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Karakteristik dan perkembangan siswa di tingkat sekolah dasar dapat bervariasi antar individu, dengan perbedaan antara siswa dari kelas bawah dan kelas atas. Hal ini tercermin dalam proses pembelajaran mereka. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada pemahaman guru mengenai karakteristik siswa. Pemahaman tentang karakteristik siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai, aktivitas yang akan dilakukan, dan penilaian yang sesuai untuk siswa. Oleh karena itu, karakteristik siswa

harus menjadi perhatian utama bagi guru dalam melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran. Karakteristik siswa mencakup suku, budaya, status sosial, dan minat.

Berikut adalah gambaran mengenai karakteristik siswa SD Negeri 101826 Tuntungan:

a. Suku

Dalam dunia pendidikan, guru perlu memahami kelompok etnis yang ada di kelas selama proses pembelajaran. Di SD Negeri 101826 Tuntungan, mayoritas siswa berasal dari suku Jawa, dengan sebagian lainnya berasal dari suku Batak. Dari 23 siswa, 15 siswa berasal dari suku Jawa, 8 siswa lainnya berasal dari suku Batak.

b. Status Sosial

Kondisi status sosial yang beragam juga mempengaruhi siswa di SD Negeri 101826 Tuntungan. Siswa dalam satu kelas memiliki latar belakang sosial ekonomi yang berbeda-beda. Berdasarkan pekerjaan orang tua, di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan, ada siswa yang orang tuanya bekerja sebagai karyawan, TNI, petani dan buruh harian lepas. Dari 23 siswa, 4 orang tua siswa bekerja sebagai karyawan, 3 orang tua bekerja sebagai TNI, 4 orang tua bekerja sebagai petani dan 12 orang tua bekerja sebagai buruh harian lepas.

c. Minat

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam belajar ketika pembelajaran dilakukan secara langsung dengan menggunakan media, gambar, atau benda nyata. Dari 23 siswa, semuanya menyukai pembelajaran yang melibatkan media dengan gambar dan musik. Hal ini dapat terlihat saat proses pembelajaran, di mana siswa tampak bersemangat dan penuh antusiasme ketika peneliti memperkenalkan media interaktif berbasis *Canva*.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Desain*)

Pada tahap desain dan pengembangan, pemanfaatan *Canva* dipilih karena user-friendly, memungkinkan guru untuk menyusun media visual secara cepat dan menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kusuma et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini dikarenakan tampilan visual media yang menarik dan mudah dipahami sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk menyiapkan desain media interaktif yang akan dikembangkan dengan penjelasan sebagai berikut:

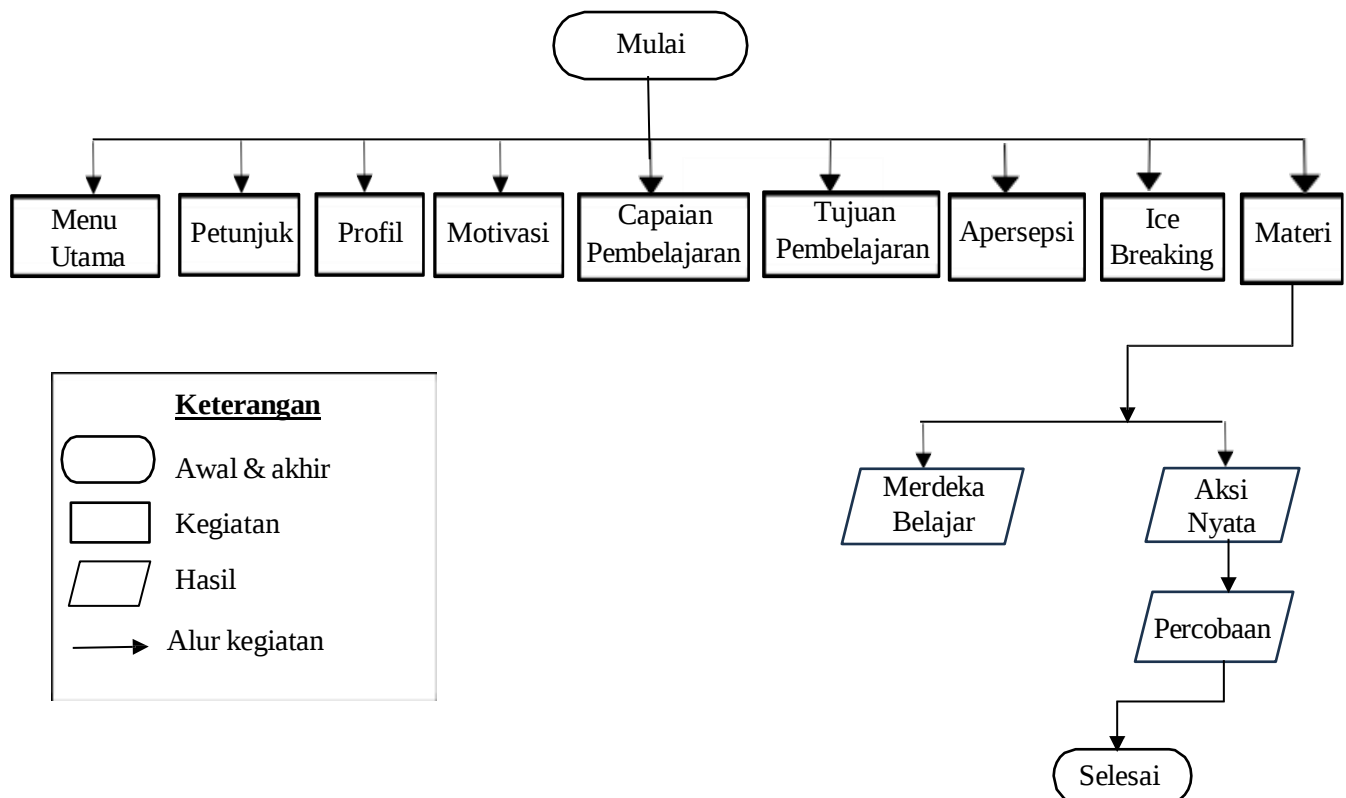
a. Storyboard

Storyboard terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dirancang untuk membuat kerangka media interaktif berbasis *Canva*, yaitu elemen yang ditampilkan dalam media.

b. Flowcart

Untuk membuat produk menjadi media interaktif, peneliti terlebih

dahulu membuat flowchart sebagai ide awal dari proses pembuatan produk. Tujuan dari flowchart sebagai ide awal dari proses pembuatan produk. Tujuan dari flowchart adalah untuk membuat proses pengembangan dan penggabungan elemen media menjadi lebih mudah dan memberikan penjelasan tentang alur media pembelajaran dan urutan penyajiannya. Flowchart dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Gambar 4.2 Flowchart Media Interaktif Berbasis Canva

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat desain media interaktif berbasis *Canva*. Peneliti membuat isi pembahasan berupa materi wujud

zat dan perubahannya gagasan yang sesuai dengan storyboard, modul ajar, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Desain media yang sesuai untuk peserta didik sekolah dasar juga dirancang pada tahap perancangan ini. Pilihan gambar, font, dan video yang akan digunakan dalam media yang akan dilihat di masa mendatang.

c. Perancangan Media Interaktif

Pada tahap perancangan media interaktif berbasis Canva, peneliti menyusun konten pembelajaran yang berfokus pada materi wujud zat dan perubahannya dalam mata pelajaran IPAS. Dalam media tersebut, peneliti menyisipkan elemen visual berupa gambar dan video yang relevan untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Rancangan media interaktif dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1 Rancangan Media Interaktif Berbasis Canva

No	Desain	Keterangan
1	Tampilan Awal 	Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi teks judul materi dan tombol yang bertulisan start, tombol ini akan mengarahkan anda ke frame utama.

No	Desain	Keterangan
2	Tampilan Menu Utama 	Frame Menu Utama berisi tombol- tombol yang terdiri dari tombol petunjuk, tombol profil, tombol apersepsi, tombol capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, tombol motivasi, tombol ice breaking, tombol materi dan aksi nyata. Masing-masing tombol akan menampilkan halaman yang sesuai dengan tombol yang ditekan.
3	Tampilan Profil 	Berisikan profil dari pembuat media interaktif berbasis <i>Canva</i>.

No	Desain	Keterangan
4	Tampilan Motivasi 	Berisikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik
5	Tampilan Petunjuk 	Berisikan petunjuk dari penggunaan pada media interaktif berbasis <i>Canva</i>. Petunjuk ini menjelaskan fungsi dari masing-masing tombol.
6	Tampilan Capaian Pembelajaran 	Berisikan Capaian Pembelajaran terkait materi wujud zat dan perubahannya.

No	Desain	Keterangan
7	Tampilan Tujuan Pembelajaran 	Berisikan Tujuan Pembelajaran yang mengacu dari kurikulum merdeka pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya.
8	Tampilan Apersepsi 	Berisikan tampilan apersepsi disamping dapat menjadi pertanyaan pemantik materi wujud zat dan perubahannya.

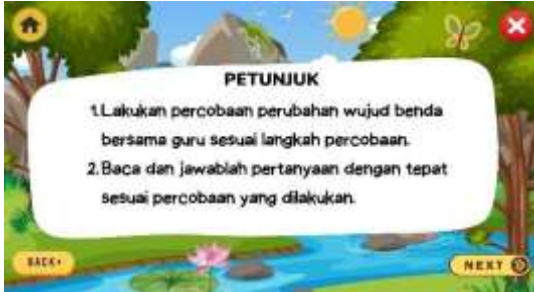
No	Desain	Keterangan
9	Tampilan Ice Breaking 	Berisikan Ice Breaking terkait materi wujud zat dan perubahannya.
10	Tampilan Materi 	Berisikan tampilan tombol merdeka belajar untuk menuju materi wujud zat dan perubahannya.
11		Berisikan tampilan materi disamping tentang pengertian perubahan wujud benda

No	Desain	Keterangan
12		Berisikan tampilan materi disamping tentang pertanyaan pemantik materi wujud zat dan perubahannya.
13		Berisikan tampilan materi disamping tentang contoh dari materi wujud zat dan perubahannya.
14		Berisikan tampilan materi proses wujud zat dan perubahannya.
15		Berisikan contoh dalam kehidupan sehari-hari materi mengenai materi wujud zat dan perubahannya.

No	Desain	Keterangan
16		Berisikan materi mengenai karakteristik sifat wujud benda padat.
17		Berisikan materi mengenai karakteristik sifat wujud benda cair.
18		Berisikan materi mengenai karakteristik sifat wujud benda gas.
19		Berisikan materi mengenai tentang macam-macam wujud benda.

No	Desain	Keterangan
20		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda mencair.
21		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda membeku.
22		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda mengembun.
23		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda menguap.

No	Desain	Keterangan
24		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda menyublim.
25		Berisikan materi mengenai tentang contoh dari perubahan wujud benda mengkristal.
26		Berisikan materi mengenai tentang faktor penyebab perubahan wujud benda.

No	Desain	Keterangan
27		Berisikan tampilan bahan dan alat yang harus disediakan dalam percobaan materi wujud zat dan perubahannya.
28	Tampilan Percobaan 	Berisikan tampilan tombol aksi nyata sebagai percobaan dari materi wujud zat dan perubahannya.
29		Berisikan tampilan petunjuk percobaan materi wujud zat dan perubahannya.
30		Berisikan bagian percobaan menampilkan langkah percobaan terkait materi wujud zat dan perubahannya.

No	Desain	Keterangan
31	 	Berisikan soal yang dapat dikerjakan online dan otomatis muncul jawaban benar dan salah pada media interaktif berbasis <i>Canva</i> materi wujud zat dan perubahannya.
32	 	Berisikan penilaian responden peserta didik setelah mengerjakan soal percobaan materi wujud zat dan perubahannya.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap perancangan, di mana desain media yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, produk yang dihasilkan wajib melewati proses uji validasi oleh para ahli guna memastikan kelayakan, kualitas, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran sebelum produk tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Validasi Ahli

Media pembelajaran yang telah dirancang selanjutnya diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi tersebut menjadi acuan utama dalam melakukan revisi dan penyempurnaan guna meningkatkan kualitas media interaktif yang dikembangkan.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai dan mengevaluasi kesesuaian konten yang disajikan dalam media interaktif berbasis Canva. Proses ini memastikan bahwa materi pembelajaran telah memenuhi indikator pembelajaran yang telah ditentukan dengan tepat. Selain itu, proses ini juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan guna penyempurnaan media interaktif yang dikembangkan. Adapun hasil validasi dari ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Di Amati	Skor
1	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
3	Penyampaian materi yang berurutan	4
4	Topik yang dibahas pada media dapat dimengerti dengan jelas	4
5	Konsep dan penjelasan yang disajikan sesuai dengan bidang ilmu	3
6	Dapat mempermudah memahami pelajaran	4
7	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	4
8	Kedalaman materi pembelajaran	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
10	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	4
11	Materi memberikan pengalaman langsung	3
12	Kesesuaian gambar dengan materi	4
13	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4
14	Membangun kemandirian siswa dalam belajar	4
Jumlah		54

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{56} \times 100\% \\
 &= 96,4 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,4% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd., dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang menyatakan bahwa media tersebut **“layak digunakan”**

Hal yang membedakan penelitian terdahulu adalah menurut Putri (2024), berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media interaktif berbasis Canva pada keterampilan narasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Vini Wela Septiani, M.Pd., dosen PGMI Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena telah memenuhi standar materi dan membantu meningkatkan keterampilan narasi siswa secara efektif.

Tabel 4.3 Sebelum dan Sesudah Revisi Media Interaktif Canva

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 	 

2) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai dan mengevaluasi kelayakan desain media interaktif berbasis Canva. Tujuan dari validasi ini adalah memastikan bahwa aspek desain telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan, sekaligus mendapatkan masukan konstruktif untuk meningkatkan tampilan dan efektivitas media. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Media yang ditampilkan mudah untuk digunakan	4
2	Media yang ditampilkan menarik secara visual	4
3	Video yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	3
4	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	4
5	Pemilihan efek suara sudah sesuai	4
6	Gambar yang ditampilkan jelas, menarik, dan warna mendukung kejelasan materi	4

No	Aspek Yang Diamati	Skor
7	Ukuran huruf dan warna huruf sudah sesuai	3
8	Pemilihan background sudah sesuai	4
9	Background yang digunakan dalam media sesuai dengan tulisan, gambar, dan animasi	4
10	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa	4
11	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
12	Daya dukung media terhadap proses belajar sudah sesuai	4
13	Penggunaan fungsi tiap tombol/navigasi mudah digunakan dan sesuai dengan halaman yang dituju	4
14	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik	3
Jumlah		53

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{53}{56} \times 100\% \\
 &= 94,6 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV memperoleh persentase 94,6% dengan kategori “Sangat Valid.” Dosen ahli media, Bapak **Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.**, salah satu dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menyatakan bahwa “materi sudah sesuai dan sangat cocok untuk kelas IV SD.”.

Hal yang membedakan penelitian terdahulu (Tiara, 2024) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi di kelas IV diperoleh 78 dengan rata-rata 4,87

dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan validasi dosen ahli di bidang Bahasa Indonesia yaitu Bapak **Alirmansyah, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen PGSD yang berasal dari Universitas Jambi.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai dan mengevaluasi kelayakan aspek kebahasaan dalam media interaktif berbasis Canva. Tujuan dari validasi ini adalah memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik, serta memenuhi kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk menghimpun saran dan masukan guna menyempurnakan aspek bahasa dalam media. Hasil validasi dari ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Keefektifan kalimat yang sudah sesuai	4
2	Ketepatan struktur kalimat	4
3	Ketepatan pemilihan kata	4
4	Ketepatan pemilihan jenis dan kata	4
5	Keterbacaan teks	3
6	Penggunaan kata yang efektif dan efisien	4
7	Susunan kalimat sesuai tata bahasa yang baik dan benar	4
8	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	3
9	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11	Menggambarkan suatu konsep konsistensi antar bagian dalam bahan ajar	4
12	Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam bahan ajar	3

No	Aspek Yang Diamati	Skor
13	Mengacu pada ejaan yang disempurnakan	4
14	Menggunakan bahasa yang dipahami peserta didik	4
Jumlah		53

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{56} \times 100\%$$

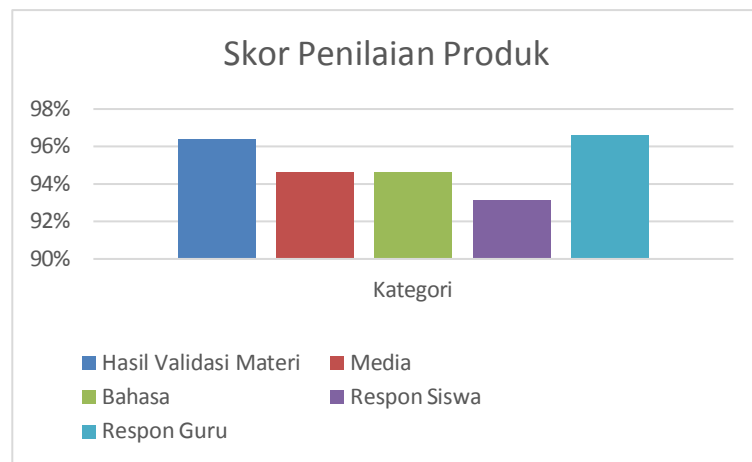
$$P = 94,6 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV memperoleh persentase sebesar 94,6%. Jumlah persentase nilai akhir sebesar 94,6% ini termasuk ke dalam kategori “**Sangat Valid**”.

Selain itu, berdasarkan validasi dari dosen ahli bahasa, Bapak **Assoc. Prof. Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.**, menyatakan bahwa media tersebut “sudah sesuai dengan ejaan dan kaidah bahasa Indonesia.” Pernyataan ini menguatkan bahwa aspek kebahasaan dalam media interaktif telah memenuhi standar yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hal yang membedakan penelitian terdahulu Rodinatul Ginayah et al., (2024) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan diperoleh 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan validasi dosen Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Kamda Sumedang).

Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan hasil skor penilaian produk pada uji ahli materi, ahli media dan ahli bahasa:



Gambar 4.3 Skor Penilaian Produk

Berdasarkan hasil validasi yang tinggi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Validasi materi yang mencapai 96,4% menegaskan bahwa isi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Ini selaras dengan pendapat Handayani (2024), bahwa kelayakan isi merupakan indikator utama kualitas media pembelajaran. Validasi media dan bahasa yang sangat tinggi menunjukkan bahwa desain visual, tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan istilah telah sesuai dengan prinsip desain edukatif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Maryam (2015), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan suara memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dalam menyampaikan materi sains dasar di Sekolah Dasar. Kombinasi multimodal tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa karena merangsang berbagai indera sekaligus, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik di kelas, namun keterbatasan infrastruktur (akses internet, proyektor) masih menjadi tantangan sebagaimana juga dijelaskan oleh Kamila & Kowiyah (2022). Setelah produk divalidasi dan dinyatakan layak oleh para validator, media interaktif berbasis *Canva* kemudian diuji coba di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji keefektifan media serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media interaktif berbasis *Canva* melalui angket respon siswa. Sebanyak 23 siswa kelas IV diberikan angket setelah mereka mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut. Adapun hasil dari respons siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Siswa

No	Nama Peserta Didik	Skor Item												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Balqis	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
2	Wafi	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Rafa	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5
4	Reza	5	5	5	4	5	4	3	5	3	5	3	5	5
5	Wildan	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4
6	Khairunnissa	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5
7	Chika Rania	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5
8	Ais Hasifa	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
9	Nada Salsabila	3	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5

No	Nama Peserta Didik	Skor Item												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
10	Nazma Alifah	3	4	5	4	5	3	3	4	4	3	5	4	5
11	Shakila Dinda	3	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5
12	Nadia	5	5	3	4	3	5	3	5	3	3	5	5	5
13	Yanti	3	4	5	4	5	5	5	3	5	3	5	3	5
14	Azril	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Mutia	5	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3
16	Azhia	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3
17	Syifa Azawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Dafa	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5
19	Ismaini Fitri	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3
20	Fajar	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3
21	Fauzan Faeyza	5	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5
22	Nabiha Yahyah	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4
23	Nafiza	5	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
	Jumlah	96	88	98	95	93	97	92	90	83	91	102	95	91
	Total	1211												

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{1211}{13} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket respons siswa, diperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Tingginya tingkat kepraktisan ini mengindikasikan bahwa siswa merasa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung pemahaman materi secara optimal.

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Kejelasan dalam penyampaian tujuan	5
2	Kejelasan dalam penyampaian materi	5
3	Tambahan gambar yang menarik	5
4	Pengalaman dalam menggunakan <i>Canva</i> sebagai media interaktif	4
5	Keingintahuan dalam mengembangkan	4
6	Tidak bosan dalam proses pembelajaran	5
7	Tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran	5
8	Tidak kesulitan dalam menggunakan media	5
9	Keingintahuan siswa dalam mempelajari materi	5
10	Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya	5
Jumlah		48

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96,4\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, tingginya tingkat kepraktisan media ditunjukkan oleh penilaian guru sebesar 96,4% dan siswa sebesar 93%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa media ini sangat membantu karena dirancang secara sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi. Sementara itu, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran tersebut, terutama karena adanya elemen interaktif seperti tombol navigasi, animasi, dan visualisasi eksperimen yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

4.2 Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menjelaskan tentang media interaktif berbasis *Canva*. Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada teori *Edgar Dale* sebagai dasar dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut teori *Edgar Dale*, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru jika materi tersebut disajikan secara visual. Media interaktif berbasis *Canva* memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan, serta menyampaikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut.

Penelitian mengenai media interaktif berbasis *Canva* termasuk dalam kategori simulasi dengan persentase nilai mencapai 90%. Hal ini dikarenakan media interaktif berbasis *Canva* dapat melibatkan semua indera, seperti penglihatan, pendengaran, dan perabaan. Pembelajaran yang disampaikan melalui media ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif, dibandingkan dengan hanya menggunakan rangsangan visual atau auditori saja, karena semua indera bekerja secara bersamaan, sehingga mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri (2024) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 di Kelas III A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang”**. Penelitian tersebut memperoleh nilai validasi dari ahli media sebesar 89%, yang mencakup validasi isi, desain, dan bahasa, sehingga media tersebut dinyatakan valid. Selain itu, hasil uji coba angket respons guru menunjukkan nilai 96% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan angket respons siswa dan tes belajar menghasilkan nilai 91% yang masuk dalam kategori sangat efektif.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pembelajaran yang digunakan. Penelitian Putri (2024) menerapkan pembelajaran tematik yang mencakup berbagai materi, sementara penelitian ini berfokus pada satu mata pelajaran khusus, yaitu IPAS, sehingga pengembangan media pembelajaran menjadi lebih spesifik dan mendalam.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiara (2024) dengan judul **“Pengembangan Multimedia Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”** menunjukkan hasil validasi yang sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahasa rata-rata 5 dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli media memperoleh skor 4,87 dengan kategori valid. Selain itu, hasil penilaian dari praktisi menunjukkan skor rata-rata 5 dengan kategori sangat praktis, dan angket yang diberikan kepada siswa menghasilkan skor rata-rata 4,368 yang juga masuk kategori sangat praktis.

Perbedaan utama antara penelitian Tiara (2024) dan penelitian ini terletak pada materi yang dikembangkan. Penelitian Tiara fokus pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi wujud zat dan perubahannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rodinatul Ginayah et al. (2024) dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan”** menunjukkan hasil validasi yang beragam. Validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik, sementara penilaian dari ahli bahasa mencapai 58% yang termasuk kategori cukup baik. Selain itu, hasil penilaian respon siswa menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kategori sangat baik.

Perbedaan mendasar antara penelitian Rodinatul Ginayah et al. (2024) dengan penelitian ini terletak pada fokus materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca permulaan, sedangkan penelitian ini mengembangkan media interaktif untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Canva*, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Empat tahap model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Canva*. Pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, peneliti menemukan bahwa siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar tentang mata pelajaran IPAS. Selanjutnya, media dirancang dan dikembangkan menggunakan *Canva*, dan kemudian digunakan pada siswa kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan.
2. Tiga ahli menilai kevalidan media interaktif berbasis *canva*: ahli materi mencapai 96,4% (kategori sangat valid), ahli media mencapai 94,6% (kategori sangat valid), dan ahli bahasa mencapai 94,6% (kategori sangat valid). Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan isi, tampilan, dan bahasa.
3. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis *Canva* dinilai dari hasil uji coba: respon guru 96,4%(sangat praktis) dan 93% siswa (sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan tetapi juga diterima oleh pengguna langsung.

4. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Canva* ditunjukkan valid, layak, dan praktis untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam materi IPAS kelas IV SD. Penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media visual interaktif seperti *Canva* dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek validasi dan kepraktisan. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
2. Guru disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi, mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi aspek penting yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.
3. Untuk Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* dengan materi yang berbeda, sehingga cakupan penggunaannya semakin luas dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Detikproperti*, 09, 797–810.
- Annisa, J. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol.5, 210–222.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Arikunto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software Prezi Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229. <https://doi.org/10.20527/Bipf.V5i2.3588>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2014). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: UMSU Press.
- Barus, A. S. B. (2021). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara*.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Elfrianto, & Lesmana, G. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU Press.
- Fh, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/Jp.V8i1.13875>
- Harahap, A. A., & Sitepu, M. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21*. 5(6).

- Hasibuan, R. I., Hader, A. E., & Wulandari, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar*. 14(September), 360–364. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.673>
- Handayani, S., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950.
- Hanifah, L., & Prabowo, B. Y. W. A. S. (2022). Pengembangan Website Karakter Karir Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa (Studi Rnd Pada Siswa Kelas X Sman 6 Kota Serang Tahun Ajaran 2020/2021). *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–7.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/Jpft.V1i3.262>
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Utilization Of Interactive E-Module As A Learning Media In The Digital Age. *Proceedings Of The National Seminar On Postgraduate Educational Technology Unimed, 2018*, 298–305.
- Hasnul, F., & Sri, M. A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Doubleclick: Journal Of Computer And Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajarank Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1663>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Kemanusiaan Indonesia*, 2(4), 108–113.
- Rodinatul Ginayah, Prana, D. I., & Amelia, K. D. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>

- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (Sensaseda) 2*, 2(November), 347–352.
- Melati, R.,S., & Erit, Y. (N.D.). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar*.
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (N.D.). *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375.
- Ni Md Dinda Ayuningtyas, I Wyn Darsana, R. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa*, 2(2), 72–81.
- Putri, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 di Kelas III A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang. 15(1), 37–48.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran I. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29.
- Purwanti, C. I., & Fanani, A. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif Pendukung Kelompok Kinestetik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1).
- Puspita Sari, P., Rizkia Pangestika, R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal Dan Karakter Pada Kelas Iv Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 136–145.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma

- Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1).
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Abstrak. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 83–89.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di Sma Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryanti Galuh Pravitasari, M. L. Y. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di Sdn 3 Tarubasan Klaten)* Suryanti. 4(1), 42–53.
- Sandrasyifa Ully, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Tiara, O. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. 15(1), 37–48.
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *Jpm (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118.
- Ula, S., & Fanani, A. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif Pendukung

Kelompok Auditori Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV DI SDN Margorejo 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 201–210.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Dengan Guru Kelas Sebelum Penelitian

Nama Guru : Jean Sibert Sinambela, S.P., S.Pd.

Tujuan : Memperoleh informasi mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya

Peneliti : Apa saja kesulitan yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya?

Guru : Terkadang peserta didik hanya mengikuti contoh-contoh yang sudah ada. Contohnya terlalu baku, sehingga ketika guru membuat soal, mereka cenderung hanya mengacu pada buku dan tidak mencari referensi di luar buku. Jika kita tidak memancing mereka untuk berpikir, mereka hanya akan menjawab berdasarkan buku saja dengan cara yang sederhana. Padahal, materi tentang wujud zat dan perubahannya, serta contoh- contohnya, masih sangat luas.

Peneliti : Apakah Ibu pernah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPAS? Jika iya, media apa yang digunakan?

Guru : Jika medianya menggunakan infokus, biasanya hanya digunakan untuk menonton materi mengenai wujud benda.

Peneliti : Bagaimana Ibu menilai efektivitas media pembelajaran yang selama ini digunakan?

Guru : Kalau menonton, Ibu merasa lebih mudah karena mereka suka dengan gambar. Dari situ, mereka lebih cepat memahami. Misalnya, untuk

menjelaskan perubahan wujud zat padat seperti es, kita bisa menampilkan gambar es yang mencair. Dengan adanya gambar, foto, dan warna-warni, mereka jadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi.

Peneliti : Menurut Ibu, bagaimana antusiasme siswa ketika menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan seberapa penting penggunaan media interaktif, seperti *Canva*, dalam memfasilitasi pemahaman siswa?

Guru : Peserta didik senang jika menggunakan infokus, karena mereka paling suka belajar dengan gambar dan video dan sangat penting, karena di sana guru bisa membuat materi dengan lebih menarik. Jika menggunakan *Canva*, kita bisa membuat gambar sesuai keinginan. Namun, terkadang guru hanya mengambil gambar dari internet dan menambahkannya ke *Canva*. Apalagi, bagi guru yang sudah berumur seperti Ibu, belum terbiasa atau kurang mahir menggunakan *Canva*.

Peneliti : Apa harapan Ibu terkait pengembangan media interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPAS?

Guru : Saya mendukung hal ini karena dapat membantu anak-anak lebih memahami materi. Saat ini, masih banyak guru yang kurang memahami dan kurang kreatif dalam menggunakan *Canva* untuk membuat media pembelajaran.

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA 2025

INFORMASI UMUM MODUL AJAR	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Indria Febriani
Instansi	: SD Negeri 101826 Tuntungan
Tahun	2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
Materi	: Wujud Zat dan Perubahannya
Topik	: Bagaimana Wujud Benda Berubah?
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
a) Peserta didik dapat mengetahui pengertian perubahan wujud benda. b) Peserta didik dapat mengetahui macam-macam sifat wujud benda	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana a) Proyektor b) Laptop c) Aplikasi <i>Canva</i> d) LKPD Prasarana Sumber Belajar - Buku (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk) - Media interaktif berbasis <i>Canva</i>	

E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik: • Peserta didik reguler/tipikal • Jumlah peserta didik : 23 peserta didik	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: TPACK dan 4C (Communication, Colaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity and Innovation)
Model Pembelajaran	: Problem Based Learning (PBL)
Metode	: Diskusi, Tanya Jawab, Mempresentasikan
KOMPONEN INTI MODUL AJAR	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu menganalisis, membandingkan, dan mempresentasikan perubahan wujud benda melalui media interaktif berbasis <i>Canva</i> .	
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu menganalisis perubahan wujud benda melalui media interaktif berbasis <i>Canva</i>. C4 2. Peserta didik mampu membandingkan proses perubahan wujud benda melalui media interaktif berbasis <i>Canva</i>. C5 3. Peserta didik mampu mempresentasikan contoh perubahan wujud benda melalui diskusi kelompok. P3	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Setelah mengamati media interaktif berbasis <i>Canva</i> peserta didik mampu menganalisis perubahan wujud benda 2. Setelah mengamati media interaktif berbasis <i>Canva</i> peserta didik mampu membandingkan proses perubahan wujud benda 3. Setelah berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu mempresentasikan contoh perubahan wujud benda	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Penguatan materi diberikan melalui media interaktif berbasis <i>Canva</i> . Diskusi, dan kegiatan tanya jawab terkait perubahan wujud zat. Setelah melakukan penguatan tersebut, peserta didik akan mampu menganalisis, membandingkan, dan mempresentasikan perubahan wujud benda melalui media interaktif berbasis <i>Canva</i> .	

E. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apa saja macam-macam sifat wujud benda ?		
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan	- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian peserta didik memimpin doa bersama dengan baik sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. (PPP-Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan YME) - Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, serta guru mengkomunikasikan tentang kehadiran peserta didik. - Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Indonesia Raya”. (PPP-Berkebhinekaan global) - Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dan meminta peserta didik menyiapkan peralatan pembelajaran. (PPP-Mandiri, KSE-Kesadaran Diri) - Guru dan peserta didik melakukan Ice Breaking “Lagu Perubahan Wujud Benda” - Peserta didik diberikan apersepsi berupa pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk menstimulus berpikir kritis tentang materi yang akan dipelajari. (PPP-Bernalar Kritis) - Peserta didik memperhatikan guru dalam proses pembelajaran dengan menjelaskan ruang lingkup materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (4C Communication, PPP-Mandiri, KSE-Kesadaran Diri,)	10 menit
Inti	Sintaks Problem Based Learning (PBL) Tahap 1 Orientasi Terhadap Masalah - Melalui proyektor, peserta didik mengamati tayangan media interaktif berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda yang ditayangkan oleh guru. (TPACK) Link: https://www.canva.com/design/DAGfir5CWpA/BSHjbsX_uGi8j5HAJFDr6g/edit?_utm_content=DAGfir5CWpA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton - Guru mengecek pemahaman peserta didik mengenai permasalahan yang disajikan melalui tanya jawab : - Bagaimana cara mengetahui perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari? (4C-Critical Thinking)	50 menit

	• Peserta didik diminta untuk mengamati media interaktif berbasis <i>Canva</i> dan melakukan percobaan perubahan wujud benda di LKPD secara diskusi (4C- Critical Thinking and Problem Solving) • Peserta didik perwakilan setiap kelompok menginformasikan hasil percobaan perubahan wujud benda di LKPD di depan kelas. (4C-Communication) Tahap 2 Mengorganisasikan Peserta Didik • Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok terdiri dari 6 peserta didik. (4C Collaboration) • Peserta didik diberikan LKPD terkait perubahan wujud benda. Tahap 3 Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok • Peserta didik melakukan diskusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam LKPD. (4C- Critical Thinking and Problem Solving) • Peserta didik menjawab permasalahan dalam LKPD yang disediakan dari hasil diskusi bersama dengan teman sekelompoknya. (4C- Colaboration, Creativity and Innovation) • Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan masalah. • Guru melakukan pengamatan untuk menilai keterampilan peserta didik. Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya • Peserta didik secara berkelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. (4C- Communication) • Kelompok lainnya memperhatikan dan memberikan tanggapan. (4C- Critical Thinking) Tahap 5 Menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah • Guru memberikan tanggapan dan pengutan pada presentasi yang telah dilakukan (4C-Communication)	
--	---	--

Penutup	• Peserta didik mengerjakan penilaian evaluasi sesuai materi yang telah dipelajari melalui lembar individu. • Peserta didik mengkomunikasikan perasaannya dalam mengikuti pembelajaran hari ini. • Guru menutup kegiatan pembelajaran peserta didik dan guru berdoa bersama dan mengucapkan salam.	10 menit
G. REFLEKSI		
Refleksi Peserta Didik 1. Apakah ada kesulitan dalam mengikuti pembelajaran ini ? 2. Bagaimana perasaanmu pada pembelajaran hari ini ? Refleksi Pendidik 1. Apakah media interaktif yang digunakan sudah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ? 2. Berapa persen peserta didik yang terlibat aktif dalam diskusi ? 3. Apakah dengan LKPD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ? 4. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran hari ini ?		
H. ASESMEN / PENILAIAN		
1. Asesmen Diagnostik : • Diagnostik Kognitif 2. Formatif ▪ Lembar Observasi Sikap pada kegiatan diskusi ▪ Lembar Observasi sikap individu 3. Sumatif : Praktek		
I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
Pengayaan • Peserta didik yang telah mencapai kriteria capaian pembelajaran (70) Remedial • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP		
LAMPIRAN		
1. Lembar Kerja Peserta Didik 2. Angket 3. Bahan Ajar 4. Rubrik Penilaian		

BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Slide Media Interaktif Berbasis *Canva*
- Bahan Ajar
- Buku (Kemendikbudristek RI, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk)

GLORASARIUM

Perubahan wujud benda adalah proses di mana suatu benda mengalami transformasi sehingga mengalami perubahan pada aspek seperti ukuran, bentuk, warna, maupun aroma atau baunya dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

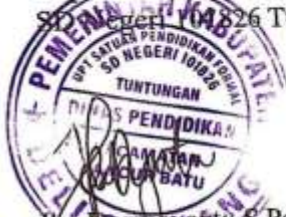
Alur Tujuan Pembelajaran: Rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase.

Tujuan Pembelajaran: Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap yang harus dimiliki peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran yang menjadi prasyarat untuk dapat mencapai CP

DAFTAR PUSTAKA

Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SD Negeri 104826 Tuntungan


Ika Yarnayanti, S.Pd.I
NIP. 198408232010 01 2024

Guru Kelas


Jean Sibert Sinambela, S.P., S.Pd.
NIP. 197310072022-21 2006

Mahasiswa


Indma Febriani
NPM. 2102090050

ASSESMEN PENILAIAN SIKAP

INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
	Belum Terlihat (BT)	Mulai Terlihat (MT)	Mulai Berkembang (MB)	Sudah Membudaya (SM)
	1	2	3	4
Beriman : Berdoa diawal dan di akhir pembelajaran dengan baik dan tertib	Tidak ada kriteria yang memenuhi	Memenuhi 1 Kriteria	Memenuhi 2 Kriteria	Memenuhi 3 Kriteria
Bergotong royong : 1. Mengikuti diskusi kelompok secara bergotong royong 2. Mempresentasikan hasil diskusikan kelompok secara bersama-sama 3. Melaksanakan tugas dengan jujur dan tepat waktu	Tidak ada kriteria yang memenuhi	Memenuhi 1 Kriteria	Memenuhi 2 Kriteria	Memenuhi 3 Kriteria
Mandiri : 1. Berani menyampaikan pendapat dan saran 2. Berani bertanya 3. Mampu menyelesaikan tugas secara mandiri	Tidak ada kriteria yang memenuhi	Memenuhi 1 Kriteria	Memenuhi 2 Kriteria	Memenuhi 3 Kriteria
Bernalar kritis : 1. Aktif Berpartisipasi 2. Mengikuti pembelajaran dengan baik 3. Mampu membuat 4. kesimpulan	Tidak ada kriteria yang memenuhi	Memenuhi 1 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 3 Kriteria

RUBLIK PENILAIAN KETERAMPILAN PRESENTASI

Aspek Yang Dinilai	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Perbaikan
Kelancaran dalam mempresentasikan	Peserta didik dapat mempresentasikan hasil laporan diskusi dengan lancar	Peserta didik dapat mempresentasikan hasil laporan diskusi sedikit terbata-bata.	Peserta didik dapat mempresentasikan hasil laporan diskusi dengan terbata-bata dan tidak lancar.	Semua kriteria tidak memenuhi.
Penggunaan bahasa	Peserta didik menggunakan bahasa yang sangat muda dipahami	Peserta didik menggunakan bahasa yang mudah dipahami	Peserta didik menggunakan bahasa yang cukup dipahami	Seluruh kriteria tidak memenuhi
Menanggapi pertanyaan	Peserta didik mampu menanggapi pertanyaan dengan sangat baik	Peserta didik mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Peserta didik mampu menanggapi pertanyaan dengan cukup baik	Seluruh kriteria tidak memenuhi

PENILAIAN PENGETAHUAN

Prosedur Penilaian : Penilaian Hasil

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Soal : Esai

Pedoman penilaian :

Nilai akhir = $\frac{\text{Skor Benar}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
85-100	A	Sangat Baik
75-85	B	Baik
65-75	D	Cukup
50-65	C	Kurang

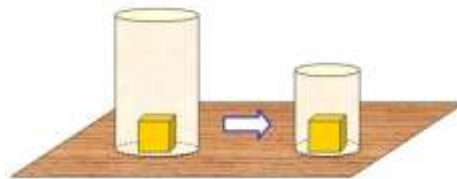
BAHAN AJAR

PERUBAHAN WUJUD BENDA

Perubahan wujud benda merupakan suatu fenomena di mana benda mengalami perubahan bentuk fisik, seperti perubahan ukuran, bentuk, warna, maupun aroma dari kondisi sebelumnya.

SIFAT-SIFAT BENDA

1. Benda padat



Benda padat adalah benda yang memiliki bentuk dan volume yang tetap serta dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Benda padat memiliki beberapa sifat, antara lain :

- Memiliki Memiliki bentuk yang relatif tetap, tidak berubah meskipun ditempatkan atau dipindahkan ke lokasi berbeda.
- Tidak mudah mengalami perubahan wujud.

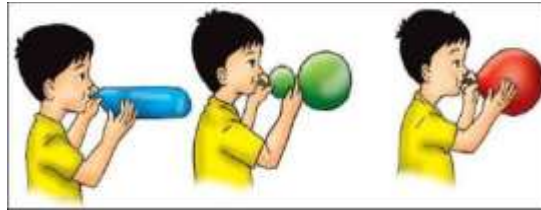
2. Benda cair



Benda cair adalah zat yang memiliki volume tetap tetapi bentuknya dapat berubah mengikuti wadahnya. Benda cair juga dapat berubah menjadi bentuk padat atau gas. Sebelum mengalami perubahan tersebut, benda cair memiliki beberapa sifat atau karakteristik, yaitu:

- Bentuknya tidak tetap dan akan mengikuti bentuk wadah yang menampungnya.
- Bersifat cair dan mudah mengalir, sehingga cenderung bergerak dari posisi yang lebih tinggi ke yang lebih rendah akibat pengaruh gravitasi.

3. Benda Gas



Berbeda dengan benda padat dan cair yang wujudnya mudah dikenali, benda gas sering kali tidak terlihat oleh mata telanjang, seperti udara. Meskipun tidak tampak, benda gas terdiri dari molekul-molekul yang sangat kecil dan jumlahnya sangat banyak sehingga sulit dilihat secara langsung oleh manusia. Seperti halnya zat dalam wujud lain, benda gas juga mengalami perubahan wujud, misalnya dari keadaan tak terlihat menjadi terlihat, atau sebaliknya. Selain itu, benda gas memiliki sifat khas yang membedakannya dari benda padat dan cair, antara lain:

- Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan wadahnya. Benda gas tidak memiliki bentuk dan volume tetap, sehingga bentuk dan volume gas akan mengikuti bentuk dan kondisi wadah yang menampungnya. Dengan kata lain, gas akan memenuhi seluruh ruang dalam wadah tersebut. Oleh karena itu, volume gas sangat bergantung pada isi dan kapasitas wadah yang digunakan.
- Memiliki tekanan yang merata ke segala arah. Gas memiliki sifat tekanan yang merata ke segala arah di dalam wadahnya. Contohnya, ketika seseorang meniup balon, gas yang masuk memberikan tekanan pada dinding balon sehingga karet balon menjadi mengembang. Tekanan gas ini tidak hanya menyebabkan balon mengembang, tetapi juga menyesuaikan bentuk balon sesuai dengan desainnya. Misalnya, jika balon berbentuk kelinci, gas akan mengisi dan menekan balon mengikuti bentuk kelinci tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa gas mampu memberikan tekanan yang merata dan fleksibel sesuai dengan bentuk wadahnya..

MACAM-MACAM PERUBAHAN WUJUD BENDA

1. Mencair

Mencair adalah proses perubahan wujud di mana suatu benda dari keadaan padat bertransformasi menjadi bentuk cair. Proses ini biasanya terjadi akibat pemanasan yang menyebabkan molekul dalam benda padat bergerak lebih bebas sehingga zat tersebut berubah menjadi cair. Contohnya dapat dilihat saat cokelat batangan dipanaskan di atas kompor, yang membuat cokelat tersebut meleleh dan berubah menjadi zat yang lebih kental dan mudah dituangkan.

2. Membeku

Membeku merupakan proses perubahan wujud di mana zat dari keadaan cair berubah menjadi padat. Proses ini merupakan kebalikan dari mencair, karena saat membeku, zat akan melepaskan panas ke lingkungan sekitarnya, biasanya pada suhu yang rendah. Contoh nyata dari proses ini adalah ketika air dimasukkan ke dalam freezer sehingga berubah menjadi es batu, atau ketika bahan cair lain didinginkan hingga membeku menjadi padat.

3. Menguap

Menguap adalah proses perubahan wujud dari zat cair menjadi gas yang memerlukan penambahan kalor atau panas. Proses ini tidak hanya terjadi pada zat cair di lingkungan sekitar, tetapi juga berlangsung secara alami dalam tubuh manusia. Sebagai contoh, ketika air direbus di atas kompor, uap yang terlihat di atas panci merupakan hasil dari air yang telah mencapai suhu titik didih dan mengalami perubahan menjadi uap air.

4. Mengembun

Mengembun merupakan proses perubahan wujud zat dari bentuk gas menjadi cair. Proses ini terjadi ketika uap air di udara yang bersuhu rendah atau dingin mengalami pendinginan hingga berubah menjadi tetesan air kecil. Contohnya, saat seseorang menuangkan air panas ke dalam gelas yang telah terisi setengah, akan tampak titik-titik air menempel pada dinding bagian dalam gelas. Fenomena tersebut merupakan hasil dari proses pengembunan uap air yang terjadi akibat perbedaan suhu.

5. Menyublim

Menyublim adalah proses perubahan wujud zat dari padat langsung menjadi gas tanpa melalui fase cair terlebih dahulu. Contohnya, kapur barus (kamper) yang dibiarkan di dalam ruangan secara bertahap akan menghilang karena zat padat tersebut mengalami penyubliman dan berubah menjadi gas yang tersebar ke udara.

6. Mengkristal

Mengkristal adalah proses perubahan wujud dari zat yang semula berbentuk gas menjadi padat. Proses ini terjadi akibat pelepasan energi panas pada suhu yang lebih rendah. Contohnya dapat dilihat pada botol madu, di mana kristalisasi gula muncul secara bertahap seiring waktu.



Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD
Lembar Kerja Peserta Didik
PERUBAHAN WUJUD BENDA
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas IV SD Fase B Kurikulum Merdeka

Nama Anggota Kelompok :

1. Iqbal
2. Rizki
3. Nur
4. Irfan
5. Dhuha
6. Dhuha

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati media interaktif berbasis Canva:

- Melalui percobaan secara demonstrasi bersama guru, peserta didik dapat membuktikan perubahan wujud benda dengan tepat
- Melalui diskusi, peserta didik dapat menganalisis perubahan wujud benda dengan tepat

Alat dan Bahan

Alat :

- Lilin
- Sendok
- Kaleng Biskuit
- Batu Bata (sanggahan kaleng)

Bahan :

- Mentega
- Kapur Barus
- Es Batu
- Air Es

Petunjuk

- Lakukan percobaan perubahan wujud benda bersama guru sesuai langkah percobaan
- Baca dan jawablah pertanyaan dengan tepat sesuai percobaan yang dilakukan

Percobaan

Percobaan 1 : letakkan mentega di atas sendok panaskan mentega diatas lilin
1. Apa yang terjadi jika mentega diatas sendok dipanaskan diatas lilin ?
Jawaban : Mentega meleleh dan berubah menjadi cair

Percobaan 2 : letakkan air diatas sendok lalu panaskan diatas lilin
2. Apa yang terjadi jika air diatas sendok dipanaskan diatas lilin ?
Jawaban : Air meleleh dan berubah menjadi uap

Percobaan 3 : masukan kapur barus kedalam kaleng lalu tutup panaskan di atas lilin hingga mengeluarkan bau tidak sedap.
3. Apa yang terjadi jika kapur barus dimasukkan kedalam kaleng lalu dipanaskan diatas lilin hingga mengeluarkan bau tidak sedap ?
Jawaban : Kapur barus meleleh dan berubah menjadi gas

Kesimpulan

Hasil dari percobaan ini adalah :
1. Perubahan wujud benda dapat terjadi melalui pemanasan
2. Perubahan wujud benda dapat terjadi melalui pendinginan
3. Perubahan wujud benda dapat terjadi melalui perubahan tekanan

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN

AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Sasaran Program : Peserta didik Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Penyusun : Indria Febriani

Validator : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Tanggal : 18 Februari 2024

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1,2,3, dan 4

Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju

Skor 2 : Cukup Baik/Cukup Setuju

Skor 3 : Baik/Setuju

Skor 4 : Sangat Baik/Sangat Setuju

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓
3	Penyampaian materi yang berurutan				✓
4	Topik yang dibahas pada media dapat dimengerti dengan jelas				✓
5	Konsep dan penjelasan yang disajikan sesuai dengan bidang ilmu			✓	
6	Dapat mempermudah memahami pelajaran				✓
7	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik				✓
8	Kedalaman materi pembelajaran				✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
10	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi				✓
11	Materi memberikan pengalaman langsung			✓	
12	Kesesuaian gambar dengan materi				✓
13	Dapat digunakan untuk belajar mandiri				✓
14	Membangun kemandirian siswa dalam belajar				✓

Komentar dan saran

Ungkapan digunakan

Kesimpulan

Media interaktif berbasis canva ini dapat dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai sarana
3. Tidak layak digunakan

Medan,
Ahli Materi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0101039201

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYADI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN

AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Sasaran Program : Peserta didik Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Penyusun : Indria Febriani

Validator : Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin., MPd

Tanggal : *Senin, 17 Februari 2025*

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1,2,3, dan 4

Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju

Skor 2 : Cukup Baik/Cukup Setuju

Skor 3 : Baik/Setuju

Skor 4 : Sangat Baik/Sangat Setuju

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
1	Media yang ditampilkan mudah untuk digunakan				✓
2	Media yang ditampilkan menarik secara visual				✓
3	Video yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
4	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai				✓
5	Pemilihan efek suara sudah sesuai				✓
6	Gambar yang ditampilkan jelas, menarik, dan warna mendukung kejelasan materi				✓
7	Ukuran huruf dan warna huruf sudah sesuai			✓	
8	Pemilihan background sudah sesuai				✓
9	Background yang digunakan dalam media sesuai dengan tulisan, gambar, dan animasi				✓
10	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa				✓
11	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
12	Daya dukung media terhadap proses belajar sudah sesuai				✓
13	Penggunaan fungsi tiap tombol/navigasi mudah digunakan dan sesuai dengan halaman yang dituju				✓
14	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik			✓	

Komentar dan saran

Maton- sudah bagus dan sangat
 Colek untuk kelas 1-5D.



Kesimpulan

Media interaktif berbasis canva ini dapat dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai sarana
3. Tidak layak digunakan

Medan,
Ahli Media

17 Feb 2025



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Afif, M.Pd
NIDN. 0126067704

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN

AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Sasaran Program : Peserta didik Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Penyusun : Indria Febriani

Validator : Assoc. Prof. Dr. Ishtifa Kemal, M.Pd

Tanggal : Senin, 17 Februari 2025

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan. Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrument ini validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (✓) pada pilihan skor 1,2,3, dan 4
 - Skor 1 : Kurang Baik/Kurang Setuju
 - Skor 2 : Cukup Baik/Cukup Setuju
 - Skor 3 : Baik/Setuju
 - Skor 4 : Sangat Baik/Sangat Setuju

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keefektifan kalimat sudah sesuai				✓
2	Ketepatan struktur kalimat				✓
3	Ketepatan pemilihan kata				✓
4	Ketepatan pemilihan jenis dan kata				✓
5	Keterbacaan teks			✓	
6	Penggunaan kata yang efektif dan efisien				✓
7	Susunan kalimat sesuai tata bahasa yang baik dan benar				✓
8	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik			✓	
9	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik				✓
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
11	Menggambarkam suatu konsep konsistensi antar bagian dalam bahan ajar				✓
12	Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam bahan ajar			✓	
13	Mengacu pada ejaan yang disempurnakan				✓
14	Menggunakan bahasa yang dipahami peserta didik				✓

Komentar dan saran

Ridha Rani Jean Kaidah Bulan Lelani

Kesimpulan

Media interaktif berbasis canva ini dapat dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai sarana
3. Tidak layak digunakan

Medan, 17/2/2025
Ahli Bahasa



Assoc. Prof. Dr. Ishtifa Kemal, M.Pd
NIDN. 0130058003

Lampiran 7 Angket Untuk Peserta Didik

ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN

Nama : NAFISA
 Kelas : IV - A
 Nama Sekolah : SDN 101826

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Kurang Setuju
 Skor 2 : Tidak Setuju
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media interaktif	√				
2.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		√			
3.	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	√				
4.	Belajar menggunakan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		√			
5.	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	√				
6.	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	√				
7.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	√				
8.	Tampilan media sangat menarik		√			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		√			
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif		√			
11.	Saya merasa lebih semangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	√				
12.	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva		√			
13.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	√				

Medan, 26/02/ 2025

(*Nafisa* NAFISA)

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN**

Nama : *mutia*

Kelas : *IV*

Nama Sekolah : *SDN 101826*

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media interaktif	✓				
2.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		✓			
3.	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	✓				
4.	Belajar menggunakan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓			
5.	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	✓				
6.	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
8.	Tampilan media sangat menarik		✓			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif		✓			
11.	Saya merasa lebih semangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
12.	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
13.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	✓				

Medan, *26* 2025

Mutia
(.....)

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN**

Nama : Dafa

Kelas : V

Nama Sekolah : SDN 101826

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media interaktif		✓			
2.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		✓			
3.	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	✓				
4.	Belajar menggunakan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓			
5.	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif		✓			
6.	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	✓				
7.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
8.	Tampilan media sangat menarik		✓			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif		✓			
11.	Saya merasa lebih semangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
12.	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
13.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	✓				

Medan, 26-02-2025

(.....)

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN**

Nama : FAJAR
Kelas : IV
Nama Sekolah : SDN 101826

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media interaktif	✓				
2.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		✓			
3.	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	✓				
4.	Belajar menggunakan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓			
5.	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	✓				
6.	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
8.	Tampilan media sangat menarik	✓				
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif		✓			
11.	Saya merasa lebih semangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
12.	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
13.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	✓				

Medan, 26 - 02 - 2025

(..........)

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS IV SD NEGERI 101826 TUNTUNGAN**

Nama : *Isma'ili Fitri Muslimah*

Kelas : *IV*

Nama Sekolah : *SDN 101826*

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan media interaktif	✓				
2.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		✓			
3.	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan		✓			
4.	Belajar menggunakan metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓			
5.	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	✓				
6.	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar		✓			
7.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
8.	Tampilan media sangat menarik		✓			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓				
11.	Saya merasa lebih semangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
12.	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
13.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	✓				

Medan, *26-02* - 2025

(.....*Isma'ili Fitri Muslimah*.....)

Lampiran 8 Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU WALI KELAS

Nama : Jean Sibert Sinambela, S.P., S.Pd.

Guru Kelas : IV

Nama Sekolah : SD Negeri 101826 Tuntungan

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang kamu pilih !

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Kurang Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan dalam penyampaian tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kejelasan dalam penyampaian materi	✓				
3.	Tambahan gambar yang menarik	✓				
4.	Pengalaman dalam menggunakan Canva sebagai media interaktif		✓			
5.	Keingintahuan dalam mengembangkan		✓			
6.	Tidak bosan dalam proses pembelajaran	✓				
7.	Tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran	✓				
8.	Tidak kesulitan dalam menggunakan media	✓				
9.	Keingintahuan siswa dalam mempelajari materi	✓				
10.	Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya	✓				

Medan, Februari 2025


Jean Sibert Sinambela, S.P., S.Pd.
 NIP. 197310072022 21 2006

Lampiran 9 Dokumentasi



Dokumentasi Saat Wawancara Bersama Guru Wali Kelas IV



Dokumentasi Saat Riset Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Canva*



Dokumentasi Suasana Pembelajaran Saat Melakukan Eksperimen Wujud Benda



Pengisian Angket Respon Siswa



Foto Bersama Siswa Kelas IV



Foto Bersama Kepala Sekolah



Foto Bersama Guru Wali Kelas IV

Lampiran 10 K1

FORM K 1



UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

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

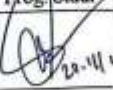
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Indria Febriani
 N P M : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 22.11	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Carya Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan	 23/11/2024
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numered Heads Together (NHT) Terhadap Minat Belajar Matematika di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan	
	Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SDN 101826 Tuntungan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta Pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 22 November 2024

Hormat Pemohon,

Indria Febriani
 2102090050

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

Lampiran 11 K2

FORM K 2



UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

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

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : INDRIA FEBRIANI
 NPM : 2102090050
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 November 2024
 Hormat Pemohon,

INDRIA FEBRIANI
 2102090050

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3771/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Indria Febriani**
 N P M : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan**

Pembimbing : **Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.**

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 sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **23 November 2025**

Medan, 21 Jumadil Awwal 1446 H
 23 November 2024 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Indri Febriani
 NPM : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
29/11/2024	Acc judul	
30/11/2024	Perbaikan Cover Judul	
7/12/2024	Perbaikan Daftar Pustaka	
11/12/2024	Perbaikan Kutipan	
30/12/2024	Perbaikan Bab 1	
13/01/2025	Acc Proposal	

Medan, Januari 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto Nst, M.Pd.

Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal



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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 10 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Indria Febriani
 NPM : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan Pembatasan Masalah
2.	Kuti saran penguji validasi berdasarkan dosen s3

Medan, Februari 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 10 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Indria Febriani
 NPM : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ☐ Disetujui
- ☒ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Prof. Dr. H. Efrianto Nasution,
M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



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



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Indri Febriani
 NPM : 2102090050
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Prof. Dr. Efrianto Nst, M.Pd.

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminal Proposal



**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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

+

Pada hari Senin, tanggal 10 Februari tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh :

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd.

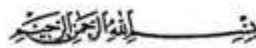
Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Senin, 10 Februari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Indria Febriani
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1915/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XX/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> * fkip@umsu.ac.id * umsumedan * umsumedan * umsumedan * umsumedan

Nomor : 480/II.3-AU/UMSU-02/F/2025

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 18 Sya'ban 1446 H

17 Februari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101826 Tuntungan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Indria Febriani**

N P M : 2102090050

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan**

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





Dekan
Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd.
NIDN:0004066701

Pertinggal






Lampiran 19 Balasan Surat Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI NO. 101826 TUNTUNGAN**

Jalan Pendidikan Desa Tuntungan, Kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20151

Nomor : 800/017/SKR/TT/2025
Lampiran : -
Hal : Pelaksanaan Penelitian

Kepada :

Yth : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SPF SDN 101826 Tuntungan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : INDRIA FEBRIANI
NPM : 2102090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sehubungan dengan surat Bapak/Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tentang izin pelaksanaan penelitian dalam rangka penyusunan dan penulisan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN 101826 Tuntungan. Dengan ini kami menerangkan bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di SDN 101826 Tuntungan pada tanggal 20 Februari s/d 14 Maret 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya. Sekian dan terima kasih.

Tuntungan, 14 Maret 2025
Plt. Kepala UPT SPF SDN 101826

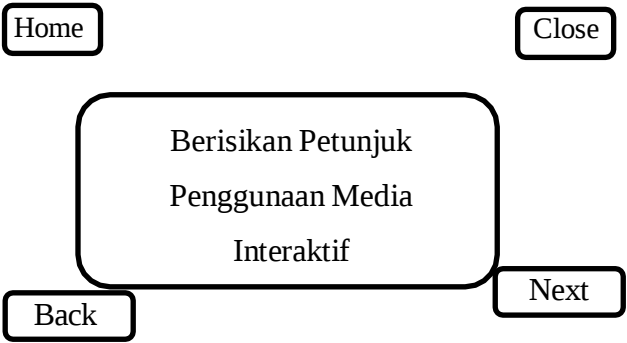
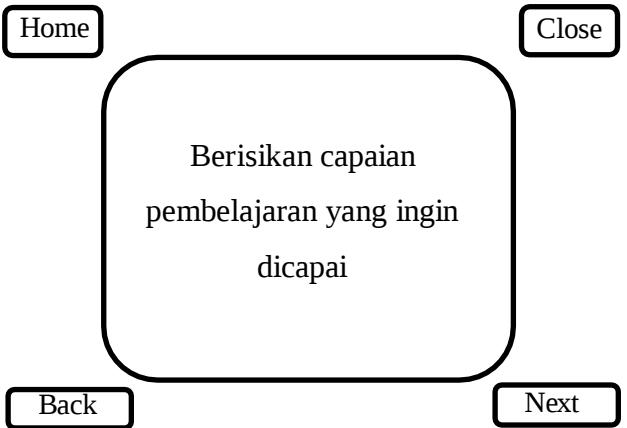
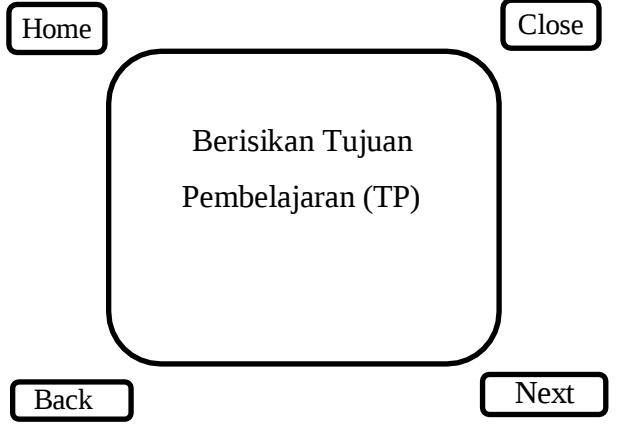
IKA DARMAWANTI, S.Pd.
KTS

NIP. 198408232010012024

Lampiran 20 Storyboard

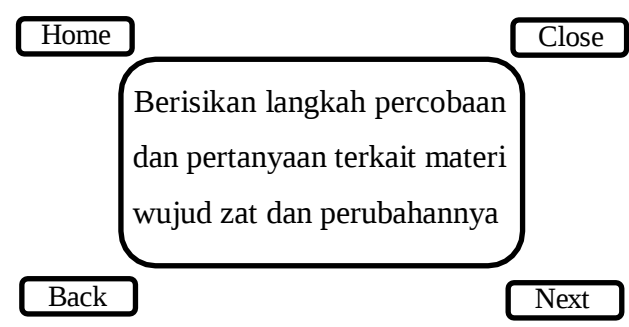
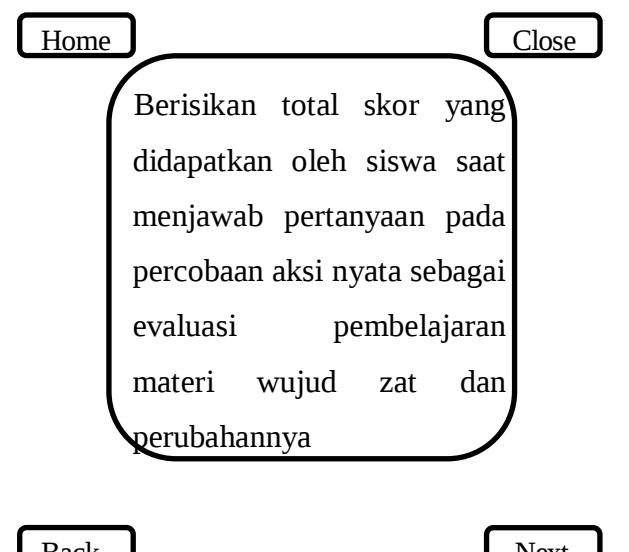
STORYBOARD PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYADIKELASIVSDNEGERI101826TUNTUNGAN

No	Slide	Visual	Tautan
1	Memilih tombol "Start" dengan mengklik tombol yang ditengah	Selamat Datang Mari Belajar IPAS Kelas IV Fase B Kurikulum Merdeka Start	"Start" tautan menuju scane menu utama
2	Menu Utama	CP TP Apersepsi Profil Ice Breaking MENU Aksi Nyata Merdeka Belajar Creator Profil Profil	Tautan menuju pada setiap kategori pada daftar menu
3	Tombol Profil	Home Close Berisikan Profil Pengembang Media Interaktif Back Next	Tautan menuju scane profil pengembang

4	Tombol Petunjuk		Tautan menuju <i>scane</i> Petunjuk penggunaan Media Interaktif
5	Tombol Capaian Pembelajaran		Tautan menuju <i>scane</i> Capaian Pembelajaran
6	Tombol Tujuan Pembelajaran		Tautan menuju <i>scane</i> Tujuan Pembelajaran (TP)

7	Tombol Apersepsi	Home Close Berisikan apersepsi berupa pertanyaan pemantik materi wujud zat dan perubahannya Back Next	Tautan menuju <i>scane</i> Apersepsi
8	Memilih video ice breaking dengan mengklik tombol play pada video ice breaking	Home Close Berisikan Ice Breaking terkait lagu perubahan wujud benda. Back Next	Tautan menuju <i>Scane</i> Ice Breaking

9	Memilih Merdeka Belajar	Home Menampilkan tombol Merdeka Belajar untuk menuju ke materi wujud zat dan perubahannya BackNext	Tautan menuju <i>scane</i> Merdeka Belajar
10	Memilih materi selanjutnya dengan mengklik tanda next di bagian sebelah bawah kanan warna kuning	HomeClose Berisikan Materi Wujud Zat dan Perubahannya, seperti karakteristik sifat wujud zat, Macam-macam wujud zat dan perubahannya beserta contoh-contohnya dalam keseharian BackNext	Tautan menuju <i>scane</i> materi
11	Memilih tombol Aksi Nyata	Home Berisikan tombol Aksi Nyata untuk menuju ke percobaan materi wujud zat dan perubahannya BackNext	Tautan <i>Scane</i> menuju Aksi Nyata

12	Memilih tombol aksi nyata selanjutnya mengklik tanda next di bagian sebelah kanan bawah warna kuning		Tautan <i>Scane</i> menuju Percobaan
13	Memilih tombol skor pada bagian bawah sebelah kanan setelah jawaban benar		Tautan <i>Scane</i> menuju Skor

Lampiran 21 Link Video Riset

Link Kegiatan Mengajar :

<https://drive.google.com/drive/folders/1jAQNaMbMKl5WXnrOPaCwms8SWWC-SRXxB>

Link Wawancara Guru Wali Kelas IV :

<https://drive.google.com/drive/folders/1Xu5orudfVu39J3pwHBIJd-O2o7bvmcef?usp=sharing>

Link Media Interaktif Berbasis *Canva* :

https://www.canva.com/design/DAGf7Mk_GWk/WITmIN78zkHRowxEJaNudw/edit?utm_content=DAGf7Mk_GWk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Lampiran 22 Hasil Turnitin

SKRIPSI INDRIA FEBRIANI 2102090050.pdf

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1**repository.uinsu.ac.id**

Internet Source

2%**2****repository.umsu.ac.id**

Internet Source

1%**3**Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

1%**4**

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

1%**5****repository.uin-suska.ac.id**

Internet Source

1%**6**

Submitted to College of the Canyons

Student Paper

1%**7****proceeding.uingusdur.ac.id**

Internet Source

<1%**8**

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1%**9****repository.umnaw.ac.id**

Internet Source

<1%

Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Indria Febriani
NPM 2102090050
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Anom, 18 Februari 2003
Alamat : Jalan Amal Dusun III, Tanjung Anom, Kec. Pancur Batu,
Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara
Email : indriafebriani18@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Swasta Tunas Harapan (lulus tahun 2015)
2. SMP Swasta Tunas Harapan (lulus tahun 2018)
3. SMA Swasta Sultan Iskandar Muda (lulus tahun 2021)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (lulus tahun 2025)