

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
DI KELAS IV SD AL WASHLIYAH AMPERA II**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**NURUL MAHFUZATUL ZUHRO**  
**NPM. 1902090119**



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

## ABSTRAK

**Nurul Mahfuzatul Zuhro, 1902090119. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan, 2023.**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis canva dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media untuk siswa di kelas IV SD Al Washliyah Ampera II sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Media ini disusun dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE yang terdapat 5 tahapan dalam pengembangannya, yaitu (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap *implementation*, dan (5) tahap *evaluation*. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Kevalidan media interaktif berbasis canva merujuk pada hasil penilaian media oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan produk media interaktif berbasis canva diperoleh dari hasil analisis validasi ahli materi yaitu 96,4% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis dari validasi ahli desain media diperoleh nilai 96,4% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis dari validasi ahli bahasa diperoleh nilai 98,2% dengan kategori sangat valid. Analisa uji kepraktisan yang dilakukan oleh para siswa menghasilkan nilai 90,6%. Berdasarkan analisis kepraktisan oleh para siswa dapat di tarik kesimpulan bahwa media interaktif berbasis canva sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Interaktif, Media Berbasis Canva**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamini, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat bertangkaikan salam peneliti haturkan kepada suri tauladan kita Rasulullah Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam yang telah memberikan risalahnya kepada seluruh umat di dunia ini.

Adapun judul dari skripsi ini adalah "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II" Laporan 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.

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 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak 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 Nst. S.Pd, M.Pd selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, 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. Bapak Drs Sriyanta, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Al Washliyah Ampera II yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Legiani, S.Pd selaku wali kelas IV SD Al Washliyah Ampera II yang telah membantu memberikan dukungan dan masukannya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teristimewa peneliti sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua peneliti yang luar biasa yaitu Ayahanda tercinta

Drs.Mahyuddin dan Ibunda tercinta Dra. Nurhamidah atas semua nasehat 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.

12. Rekan-rekan seperjuangan Athiyah Nurfanni dan Mia Aprillia yang telah membantu, mendukung, dan menyemangati peneliti menyelesaikan skripsi ini.

13. Seluruh teman-teman C Pagi PGSD stambuk 2019 yang senantiasa bersama menjalani perkuliahan sampai akhir semester.

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, Maret 2023  
Peneliti

Nurul Mahfuzatul Zuhro  
1902090119

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teoritis .....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Teori Penggunaan Media Pembelajaran .....	14
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
e. Manfaat Media Pembelajaran .....	21
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	23
g. Kelebihan Media Pembelajaran .....	26
h. Kekurangan Media Pembelajaran .....	27
2. Media Interaktif .....	27
a. Kelebihan Media Interaktif .....	28
b. Kekurangan Media Interaktif .....	30
3. Aplikasi Canva.....	30
a. Pengertian Canva .....	30
b. Kelebihan Aplikasi Canva .....	32

c. Kekurangan Aplikasi Canva .....	33
d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva.....	33
B. Kerangka Konseptual .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	37
1. Waktu Penelitian .....	37
2. Tempat Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel .....	38
1. Populasi .....	38
2. Sampel.....	38
C. Jenis Penelitian.....	38
D. Prosedur Pengembangan .....	40
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	41
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	41
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	42
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	42
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	43
E. Instrument Penelitian .....	43
1. Instrument Validasi Pembelajaran .....	43
a. Validasi Ahli Materi.....	43
b. Validasi Ahli Media .....	44
c. Validasi Ahli Bahasa.....	45
d. Validasi Respon Siswa.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
1. Analisis Validasi Media .....	48
2. Analisis Kepraktisan Media .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	52
1. Tahap Analisis.....	52

a. Analisis Kurikulum .....	52
b. Analisis Karakteristik Siswa .....	55
2. Tahap Perancangan .....	57
a. Storyboard.....	57
b. Flowcart.....	57
c. Perancangan Media Interaktif .....	58
3. Tahap Pengembangan .....	66
a. Uji Kelayakan/Validasi Ahli .....	66
4. Implementasi .....	73
B. Pembahasan Penelitian.....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

3.1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian.....	37
3.2 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi.....	44
3.3 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	45
3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa.....	46
3.5 Kisi-kisi Instrument Respon Siswa.....	47
3.6 Kategori Skala Likert Angket Validasi Para Ahli.....	48
3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	49
3.8 Kategori Skala Likert pada Angket Respon Siswa.....	50
3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	51
4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	54
4.2 Merancang Media Interaktif.....	59
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
4.4 Hasil validasi Ahli Media.....	69
4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	71

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	15
2.2 Kerangka Konseptual .....	35
3.1 Siklus Tahapan Model ADDIE .....	40
4.1 Flowcart View Media Interaktif Berbasis Canva.....	58
4.2 Skor Penilaian Produk.....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	84
Lampiran 2 RPP .....	90
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media .....	100
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	103
Lampiran 6 Hasil Uji Kepraktisan .....	106
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa .....	107
Lampiran 8 <i>Storyboard</i> .....	116
Lampiran 9 Form K1.....	117
Lampiran 10 Form K2.....	118
Lampiran 11 Form K3.....	119
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	120
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Proposal .....	121
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	122
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal.....	123
Lampiran 16 Surat Permohonan Izin Riset .....	124
Lampiran 17 Surat Balasan Izin Riset.....	125
Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	126
Lampiran 19 Link Wawancara dan Mengajar.....	127
Lampiran 20 Dokumentasi.....	128



**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](mailto: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-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
N P M : 1902090119  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Al Washliyah Ampera II

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Marah Doly Nst, M.Si
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I.,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.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
N P M : 1902090119  
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 Di Kelas IV SD Al Washiyah Ampera II"** 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,



**Nurul Mahfuzatul Zuhro**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana merupakan salah satu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2013: 25). Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim : 2018).

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan

semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat (Fatria 2017: 136).

Adanya era modern dan perkembangan teknologi tentu bertambah pula ide dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio maupun video game yang bisa menarik minat siswa. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun pendidik sebagai satu-

satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran. (Gilang : 2022)

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Ernawati :2017). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam mengatasi kesulitan belajar di sekolah dasar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus menarik dan interaktif bagi siswa, tetapi tidak mengurangi materi yang disajikan. Penggunaan media di dalam kelas harus menjadi bagian dari pertimbangan guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu belajar untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang terbaik untuk mencapai tujuan belajarnya dalam proses belajar mengajar. Di zaman modern ini, berbagai jenis media pembelajaran semakin meningkat. Semakin maju teknologi, semakin canggih pula media pembelajarannya. Namun masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena berbagai kendala yang membuat tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan dan pengalaman



dengan media pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab guru kurang tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati & Febriyanti:2018). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa dan memberikan pengaruh yang baik dari segi psikologis siswa (Tri Wulandari dan Adam. 2022). Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat membantu dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta membantu proses belajar lebih optimal. Sehingga, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir

kreatif dan aktif, mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media interaktif merupakan suatu media yang dikombinasikan dari berbagai unsur seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut (Ernawati:2017). Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang bisa mendengar dan melihat video dan suara. Interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Arsyad,2016). Media interaktif adalah media yang dikendalikan pengguna untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam proses selanjutnya (Gunawan,2015). Menurut Sumarsono (2019) mengemukakan bahwa media interaktif untuk memberikan informasi untuk pembelajaran. Siswa yang biasanya mendengarkan dan duduk diam dapat berpartisipasi aktif dalam komunikasi pembelajaran yang efektif melalui media pembelajaran interaktif. Media interaktif mampu memberi pemahaman tentang materi dengan tepat, menarik, efektif, dan efisien. Multimedia yang bersifat interaktif memberikan tingkat fleksibilitas tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik

terhadap apa yang dilakukannya. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi canva. (Tanjung dan Faiza :2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV di SD AL Washliyah Ampera II pada hari Rabu tanggal 26 Oktober 2022. Peneliti menemukan bahwa guru pada sekolah tersebut belum cukup efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan belum bersifat interaktif, karena kemampuan guru dalam menggunakan

teknologi masih kurang. keterbatasan sarana dan prasana juga merupakan salah satu hal yang membuat keterbatasan dalam penggunaan media. Umumnya para guru tidak membuat media belajar sendiri melainkan mengambilnya dari sumber internet.

Berdasarkan masalah di atas, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media interaktif berbasis canva yang bisa membantu peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Media interaktif berbasis canva dipilih karena media ini sangat menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran di SD. Dimana media berbasis canva ini menyediakan fitur-fitur dan template yang variatif dan menarik (Dela,2020)

Beberapa penelitian terdahulu sudah meneliti media berbasis canva diantaranya Rohma (2021) yang meneliti pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. Hasilnya berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, sehingga layak digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran. Peneliti Putri (2021) yang meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis website canva materi manusia pendukung gua putri & gua harimau. Hasilnya berdasarkan analisa data dari Uji Alpha diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 4,25

dengan kategori sangat valid. Penilaian validator materi, media, dan bahasa dikategorikan sangat valid. Pada hasil belajar peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran dihasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 45% dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis website Canva materi Manusia Gua Putri & Gua Harimau ini memiliki nilai validitas dan efektivitas. Peneliti lainnya Nurhalisa (2022) yang meneliti penggunaan media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran IPA materi siklus air dengan pendekatan saintifik. Hasilnya menyatakan bahwa berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi di kategorikan layak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran

Hal yang membedakan peneliti terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu hanya berfokus pada aspek kognitif dan keterampilan sementara dalam penelitian ini mencakup seluruh aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penelitian ini penting dilakukan karena dengan dikembangkannya media interaktif berbasis canva maka diharapkan dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran, dengan begitu proses belajar mengajar lebih optimal dan siswa lebih mudah memahami materi.

Dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti proyektor untuk penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang diterapkan di sekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang diterapkan di SD Alwashliyah Ampera II pada tema 6 (cita-citaku) subtema 1 (aku dan cita-citaku) pembelajaran 2 sehingga penelitian pengembangan media interaktif berbasis canva ini dapat mengatasi permasalahan tersebut

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis Canva di SD Al Washliyah Ampera II?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media interaktif berbasis canva yang dikembangkan di SD Al Washliyah Ampera II?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media interaktif berbasis canva yang dikembangkan di SD Al Washliyah Ampera II?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media interaktif berbasis Canva di SD Al Washliyah Ampera II
2. Mengetahui tingkat kevalidan media interaktif berbasis Canva di SD Al Washliyah Ampera II
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif berbasis Canva di SD Al Washliyah Ampera II

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah :

### 1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pembelajaran dan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran tematik bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya akan memasuki dunia Pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

#### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran lebih menarik

#### c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan permasalahan di sekolah dan menjadi sarana pengembangan wawasan tentang media pembelajaran.



d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan sebagai bahan masukan dan pembandingan pada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad, 2016) mengemukakan bahwasanya media merupakan suatu benda yang bisa dilihat, didengar dan diraba oleh pancaindera yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, kaset, film, video recorder, foto, gambar dan lain sebagainya.

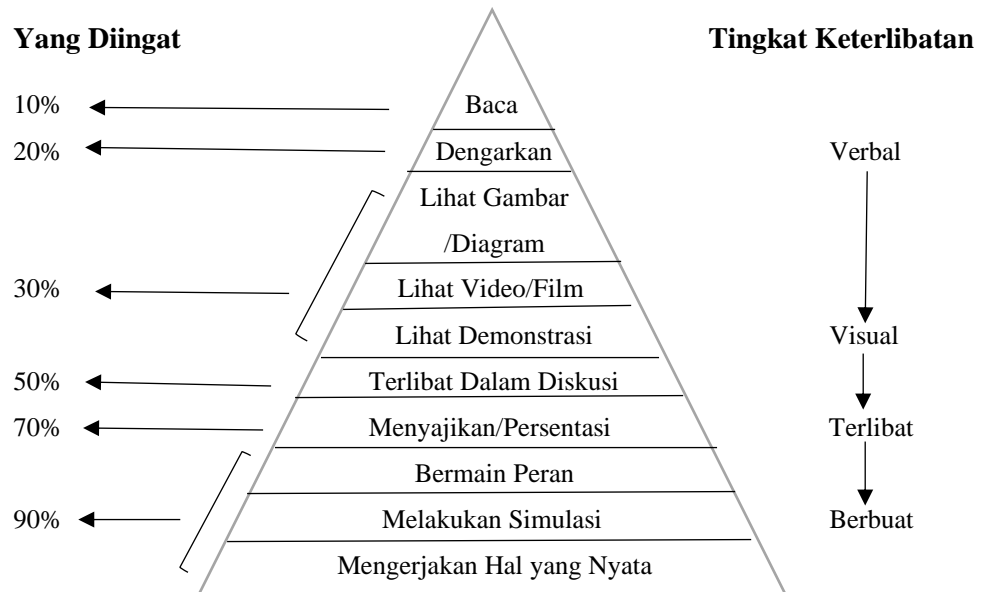
Menurut Kustandi (2013:8) mengemukakan Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sari (2019) mengemukakan Media Pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang

dapat membelajarkan siswa. Selain itu menurut Saeroji (2014) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami suatu informasi. Media dapat digunakan untuk sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik yang memuat isi pengajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

#### **b. Teori Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2017) mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Salah satu gambaran yang paling banyak di jadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale). Kerucut pengalaman Edgar dale dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale ( Arsyad, 2017)

Menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman kongkrit. Pada tingkatan kegiatan membaca dan mendengar hanya mampu mendefinisikan, menggambarkan, mendaftarkan, dan menjelaskan saja, karena pada tingkatan ini kemampuan untuk memahami dan mengingatnya cukup rendah. Pada

tingkat kegiatan melihat gambar, menonton video, menghadiri pameran, dan melihat demonstrasi, kemampuan yang didapatkan mampu menunjukkan, menerapkan, dan mempraktikan, karena pada tingkat ini pembelajar mendapatkan lebih banyak gambaran dan pengetahuan khususnya dalam hal suatu proses. Kemudian yang terakhir pada tingkat diskusi, bersimulasi dan melakukan hal nyata, kemampuan yang didapatkan merupakan kemampuan yang paling tinggi yaitu mampu menganalisis, mampu menentukan, bahkan hingga mampu membuat, dan mengevaluasi/ menilai sesuatu, karena pada tingkat ini pembelajar pada dasarnya berperan aktif dalam kegiatan tersebut dan mempunyai tambahan pengalaman, pengetahuan serta wawasan yang lebih luas, sehingga memancing pengalaman belajar dengan pemahaman dan daya ingat yang tinggi.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audio-visual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, slide show yang ditayangkan dalam pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Ada berbagai macam jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2006) dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu:

#### 1) Media Auditif

Media auditif yaitu berperan untuk mengalirkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio terkait erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari karakter pesan yang diterima, media audio bisa mengemukakan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) atau non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

#### 2) Media Visual

Media visual ialah media yang cuma mengandalkan indra penglihatan. Beberapa cara yang dilakukan dalam media visual ini, antara lain gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai foto, gambar, lukisan dan cetakan). Selain itu, media visual juga dapat menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun dan film bisu.

#### 3) Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang dapat tampilkan suara dan gambar. Dilihat dari karakteristiknya media audio visual

dibedakan jadi 2 yakni media audio visual diam, dan media audio visual gerak. yakni audiovisual diam yang menampilkan suara dengan gambar tak bergerak seperti film rangkai suara dan cetak suara, serta audiovisual gerak yang menampilkan gambar bergerak disertai suara seperti film bersuara atau kaset video.

Harjanto (2006) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Media grafis atau lebih dikenal dengan media dua dimensi adalah media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contoh media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi merupakan media dalam bentuk model, seperti padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi adalah media yang memanfaatkan alat proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP dan lain-lan.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan, yakni memanfaatkan segala aspek yang ada di lingkungan sebagai alat dalam belajar.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami pesan atau informasi tersebut. Sedangkan menurut Hamalik (2015) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Menurut Nurrita (2018) menyebutkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan
- 2) Fungsi motivasi, media Pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan, penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna



- 4) Fungsi penyamaan persepsi, dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas, dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2017) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, yaitu media yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan guru menampilkan media visual berupa gambar yang disertai teks penjelasan yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual yang berfungsi untuk mencapai tujuan kognitif untuk memahami dan mengingat informasi atau isi yang terkandung dalam media visual (gambar)
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dan memberikan kemudahan untuk siswa yang lemah

dalam menerima dan memahami isi pelajaran dengan bantuan media visual atau gambar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media yaitu sebagai salah satu sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017) media mempunyai kegunaan seperti menjelaskan informasi, mengatasi kendala ruang dan waktu, meningkatkan semangat dan gairah belajar siswa, serta memampukan anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Menurut Sudjana & Rivai (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Media dapat menarik minat belajar siswa dan menjadikan siswa lebih fokus pada pembelajaran di kelas.
- 2) Makna materi yang diajarkan guru lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami, dan siswa dapat menguasai materi pelajaran tersebut.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya perlu mendengarkan uraian guru, tetapi juga mendengarkan, melakukan, mendemonstrasikan, melakukan dan kegiatan lainnya.

Menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Dari uraian pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar-mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

#### **f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Harjanto (2006) mengungkapkan bahwa dalam melakukan pemilihan dan pemanfaatan media dalam pengajaran, guru perlu memperhatikan beberapa kriteria yang perlu dilakukan:

- 1) Tujuan. Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Media dianggap layak untuk digunakan apabila kehadiran media tersebut mampu mendukung ketercapaian tujuan pengajaran.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berada, misalnya film dan

grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntut para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Kustandi & Sutjipto (2013) mengemukakan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut:

- 1) Sesuaikan jenis media dengan materi kurikulum. Saat memilih jenis media yang akan dikembangkan, yang perlu diperhatikan adalah jenis materi pelajaran yang mana yang terdapat di dalam kurikulum yang dinilai perlu ditunjang oleh media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan penelaahan terkait jenis media apa yang

dinilai tepat untuk menyajikan materi pelajaran yang dikehendaki tersebut.

- 2) Keterjangkauan dalam pembiayaan. Dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan anggaran yang ada.
- 3) Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan dukungan ketersediaan peralatan pemanfaatannya di kelas.
- 4) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran. Hal ini berkaitan dengan media yang dibeli dalam bentuk jadi atau yang telah diproduksi. Dalam mengadakan media pembelajaran, perlu diperhatikan ketersediaan media tersebut di pasaran.
- 5) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diadakan atau dikembangkan hendaknya mudah digunakan oleh guru maupun murid.

Menurut Arsyad (2017) dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
- 2) Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik).

- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes.
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan pemilihan media tersebut. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan materi yang akan di pelajari, serta metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa.

#### **g. Kelebihan Media Pembelajaran**

Sani (2015) adapun kelebihan dari media adalah :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 3) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka.

#### **h. Kekurangan Media Pembelajaran**

Wahana & Mukti (2016) Kekurangan dari media adalah :

- 1) Memakai media lebih banyak mengeluarkan biaya
- 2) Banyak waktu untuk mempersiapkan media
- 3) Memerlukan kesediaan sumber dan keterampilan dan kejelian guru dapat memanfaatkannya

## **2. Media Interaktif**

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Arsyad, 2016).

Menurut Gunawan (2015) mengemukakan bahwa media interaktif adalah media yang dikendalikan pengguna untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam proses selanjutnya. Menurut Sumarsono (2019) mengemukakan bahwa media interaktif untuk memberikan informasi untuk



pembelajaran. Siswa yang biasanya mendengarkan dan duduk diam dapat berpartisipasi aktif dalam komunikasi pembelajaran yang efektif melalui media pembelajaran interaktif. Menurut Ernawati (2017) mengemukakan bahwa media interaktif adalah integrasi media digital yang menggabungkan teks elektronik, grafik, video, dan suara ke dalam lingkungan digital terstruktur membuat orang untuk berinteraksi dengan tujuan yang tepat.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki unsur interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran

Manfaat dari pembelajaran yang menggunakan media interaktif antara lain:

- 1) Mendorong siswa belajar secara mandiri
- 2) Membantu siswa meningkatkan pemahaman materi
- 3) Membantu dan mendorong guru dalam menjelaskan hal-hal yang sulit digambarkan dengan kata-kata

#### **a. Kelebihan media interaktif**

Menurut Munir (2012) kelebihan multimedia interaktif terhadap penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu:

- 1) Lebih komunikatif karena informasi menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, komunikatif yang dimaksud adalah apabila penyajian informasi berupa gambar atau animasi.
- 2) Mudah dilakukan perubahan, informasi bisa diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.
- 3) Interaktif, pengguna secara interaktif dapat memilih materi yang diinginkannya, melewati bagian-bagian materi tertentu atau mengulangi materi yang terdapat pada halaman sebelumnya dengan menggunakan tombol navigasi. Hal ini tidak bisa dilakukan pada informasi yang disajikan dengan cara lain seperti media cetak.
- 4) Lebih leluasa menuangkan kreatifitas sehingga informasi dapat lebih komunikatif, estetis, dan ekonomis sesuai kebutuhan dengan adanya tools.

Selain itu kelebihan media interaktif yaitu :

- (1) Menghemat waktu
- (2) Sistem belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- (3) Siswa dapat mengakses informasi yang lebih banyak dan lebih cepat
- (4) Memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih mendalam

(5) Siswa dapat berlatih dan menguji pengetahuan mereka dengan lebih mudah

(6) Siswa dapat mengakses materi dari mana saja dan kapan saja

#### **b. Kekurangan media Interaktif**

Menurut Munir (2012) kekurangan multimedia interaktif yaitu:

- 1) Media interaktif tidak dapat menciptakan keterlibatan antara pengguna dan materi yang disajikan.
- 2) Media interaktif tidak dapat menyediakan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Media interaktif tidak dapat menyediakan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban.

### **3. Aplikasi Canva**

#### **a. Pengertian Canva**

Menurut Pelangi (2020) Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase photo, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain

sebagainya. Dengan memanfaatkan canva ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media. Resmi (2021) mengemukakan bahwa fitur utama yang membuat orang menyukai canva adalah ketersediaan template yang sangat beragam, walaupun beberapa di antaranya berbayar. Selain itu sebagai aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data.

Menurut Dela (2020) menyatakan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, logo, presentasi, hingga lembar kerja. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.

**b. Kelebihan Aplikasi Canva**

- 1) Interfacenya simple, namun lengkap. Bisa membuat design untuk keperluan digital, maupun fisik.
- 2) Fitur lengkap dan mudah. Tinggal drag dan drop, canva udah menyiapkan berbagai template dan font yang siap digunakan.
- 3) Toolsnya berbasis website, sehingga tidak perlu download dan memakan RAM atau memori.
- 4) Hasil design bisa di download dalam format png, jpg, pdf, dll.
- 5) Hasil design juga otomatis ter-save pada web canva dan dapat di share di social media
- 6) Mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- 7) Canva memiliki tampilan yang sederhana, dan mudah di gunakan.
- 8) Memudahkan Peserta didik dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 9) Mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya
- 10) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

**c. Kekurangan Aplikasi Canva**

- 1) Untuk menjalankan Aplikasi canva ini harus terhubung dengan internet.
- 2) Dalam aplikasi canva ini ada juga template, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar (Tanjung & Faiza, 2019)

**d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva**

- 1) Masuk ke dalam situs Canva dengan menetik canva.com pada browser atau dapat di donwload melalui play store.
- 2) Membuat akun Canva. Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran google, facebook, ataupun lanjut dengan email.
- 3) Membuat desain melalui Canva. Setelah sudah membuat akun di canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan canva sesuai kebutuhan. Aplikasi canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, fhoto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi canva, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

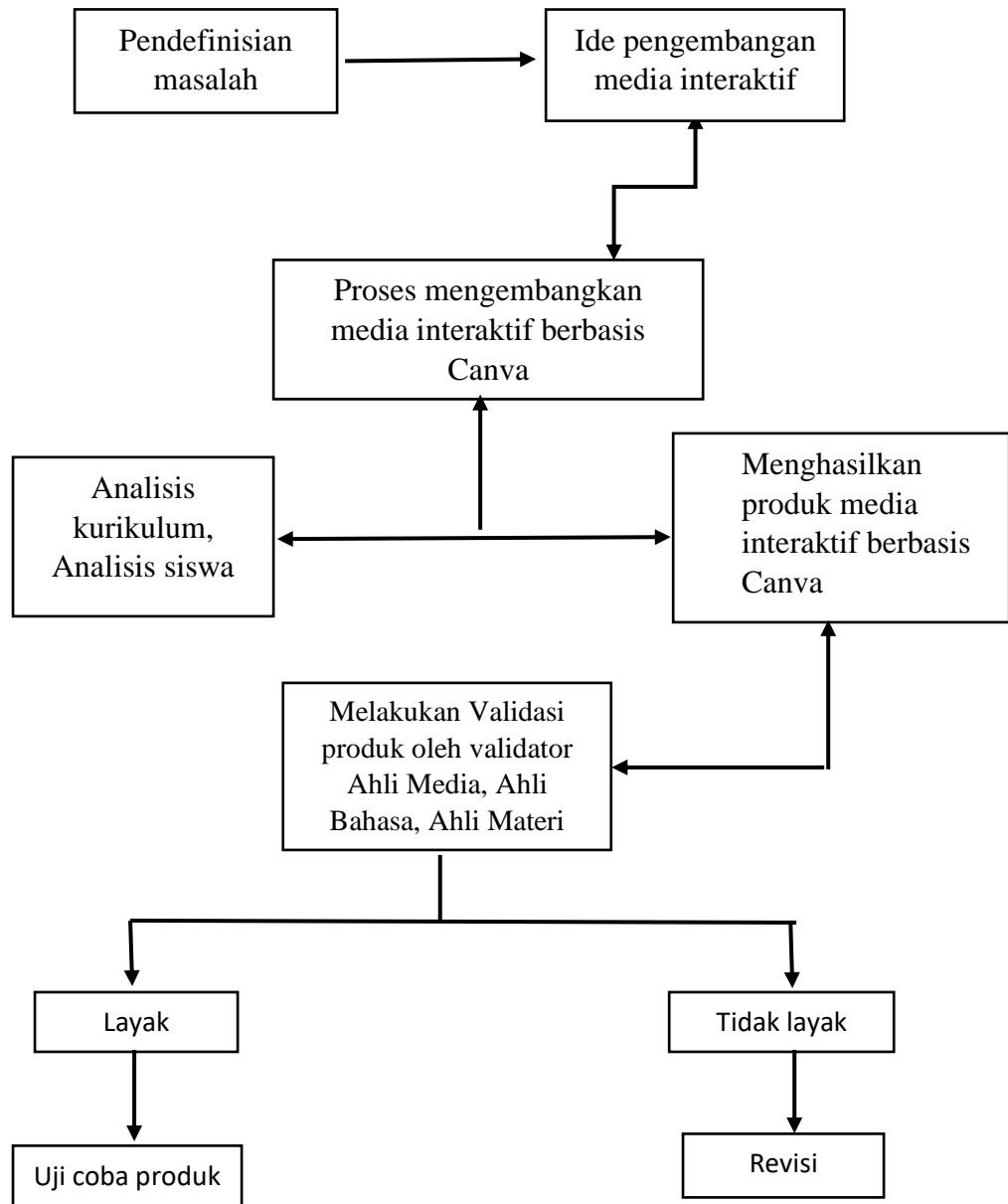
- 4) Menyimpan hasil desain dari Canva. Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah dibuat. Cara menyimpannya ialah klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah diklik, desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file. (Jubile Enterprise, 2021)

## **B. Kerangka Konseptual**

Sebagai seorang pengajar, guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran. Agar dapat meningkatnya hasil pembelajaran maka diperlukan sebuah media yang dapat mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih baik dan efisien. Maka dari itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan mampu memberi pengaruh terhadap pembelajaran. Pada penelitian ini, Peneliti mencoba membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat sebuah media interaktif berbasis canva yang bisa membantu peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Media interaktif yang dibuat merangkum satu pembelajaran utuh yaitu tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV Sekolah Dasar. Setelah divalidasi atau diuji kelayakannya oleh beberapa validator,

diharapkan produk tersebut dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik sesuai kurikulum 2013. Berikut adalah bagan kerangka konseptual gambar 2.2 di bawah ini.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual



Bagan dibawah menggambarkan bentuk dari kegiatan pertama yaitu menjabarkan masalah yang terjadi lalu mengembangkan suatu ide media interaktif dengan menganalisis kurikulum dan menganalisis siswa sehingga menghasilkan produk media interaktif berbasis canva yang menarik. Lalu media interaktif berbasis canva yang sudah dikembangkan akan diuji oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Kemudian, apabila media pembelajaran interaktif berbasis canva sudah valid maka media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut akan digunakan dalam penelitian. Namun, jika media interaktif berbasis canva dinyatakan belum valid oleh validator maka media interaktif berbasis canva akan direvisi sehingga menjadi media pembelajaran yang layak digunakan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Al Washliyah Ampera II yang beralamat di Jalan Asrama Ampera II, Sei Sikambing C II, Kec Medan Helvetia, Kota Medan. Prov. Sumatera Utara.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2023 sampai dengan bulan Juni 2023. Kegiatan penelitian ini diuraikan dalam tabel 3.1

**Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan											
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Observasi, perencanaan, pengumpulan data, pengajuan judul												
2	ACC Judul												
3	Penyusunan proposal												
4	Seminar proposal												
5	Penelitian, pengolahan data												
6	Hasil Akhir dan Kesimpulan												
7	Sidang Skripsi												

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Setyosari (2016:221) populasi merupakan keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi perhatian dan kajian dalam peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Al Washliyah Ampera II yang berjumlah 20 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dijadikan subjek pada penelitian. Hamzah (2019) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana besar sampel sama dengan populasi. Jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya (Sugiyono, 2015). Maka dari itu, peneliti menggunakan seluruh sampel kelas IV yang berjumlah 20 orang siswa.

## **C. Jenis Penelitian**

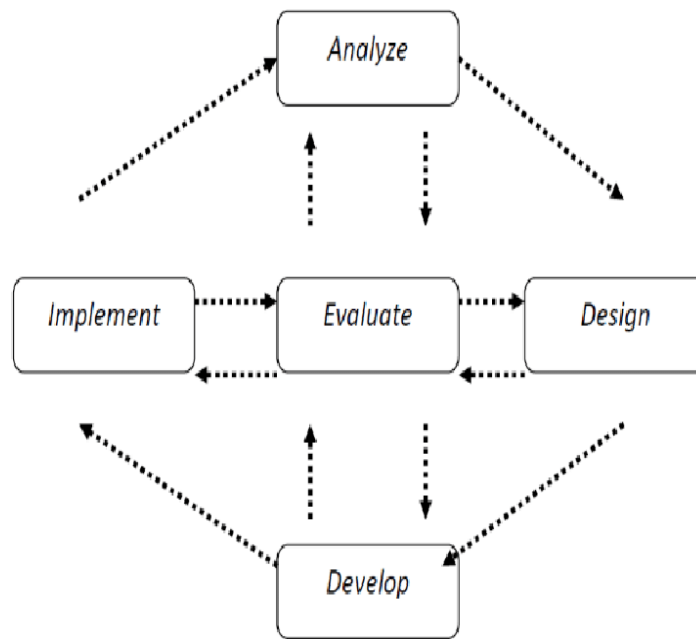
Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan yaitu dengan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sukmadinata (2013) *Research & Development* adalah suatu proses untuk membuat suatu produk dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2015) model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut Sujadi (2017) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini mengadopsi model Pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena sistematika model ini sederhana, memiliki tahapan yang runtut dan sangat jelas dalam pengerjaannya. sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, alasan lain adalah model ini bisa digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang

sesuai dengan kurikulum 13. Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1. berikut:



Gambar 3.1 Siklus Tahapan Model ADDIE (Sugiyono,2016)

#### D. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap implementasi. Berikut penjabaran tahapan model pengembangan ADDIE:

## **1. *Analysis (Analisis)***

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui keperluan awal sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Tahap analisis diuraikan sebagai berikut:

### **a. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengkaji kurikulum yang berlaku, sehingga dengan melakukan analisis ini peneliti dapat mengetahui kompetensi yang ingin dicapai. Analisis ini juga digunakan untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media tersebut akan dikembangkan dalam kurikulum yang berlaku.

### **b. Analisis peserta didik**

Analisis siswa digunakan untuk menentukan masalah serta solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. Selain itu, analisis kebutuhan siswa digunakan juga untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa dan mengetahui kemampuan siswa pada media yang dilakukan. Hasil analisis digunakan sebagai acuan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan

## **2. *Design (Rancangan)***

Pada tahap ini penulis mendesain media yang akan di kembangkan berdasarkan hasil analisis. Peneliti mulai membuat rancangan desain media

interaktif berbasis canva dengan konsep sesuai dengan storyboard, silabus, rpp dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tahap perancangan ini juga dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk siswa sekolah dasar dan kompetensi yang digunakan. Pemilihan gambar, jenis huruf dan warna dasar yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya dilakukan uji kelayakan media dengan divalidasi oleh tiga validator yang meliputi validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan akan media interaktif yang telah dikembangkan.

### **4. *Implementation* (Implementasi)**

Meliputi penggunaan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan belajar dan lingkungan yang dikondisikan, menggunakan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran.

## **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan, dalam tahap ini dilakukan analisis kualitas dari pengembangan media yang dilakukan untuk dapat diberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahap implementasi hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar angket. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Cara untuk mendapatkan validasi instrumen adalah dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen.

### **1. Instrumen Validasi Media interaktif berbasis Canva**

#### **a. Lembar validasi untuk Ahli Materi**

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang



disampaikan dalam media interaktif berbasis canva valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Validasi untuk Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Kelayakan materi	Kesesuaian materi KI,KD	1
		Kesesuain materi dengan indikator dan tujuan	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)

#### **b. Lembar validasi untuk Ahli Media**

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan kegrafikan dari media interaktif berbasis canva, untuk mengetahui media interaktif berbasis canva valid atau tidak, serta

untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi desain media. Adapun kisi kisi instrumen untuk validasi ahli media :

**Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Kelayakan Media	Desain media menarik	1
		Media sesuai dengan materi	1
		Music penggiring	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)

### c. Lembar validasi untuk Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar valid atau tidak, untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam

bahan ajar sudah sesuai aspek bahasa, dan juga untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media yang telah dikembangkan.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1
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, icon	1
		Konsistensi penggunaan istilah	1

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas ( 2017)

#### **d. Lembar validasi Respon Siswa**

Instrumen ini diberikan kepada siswa pada saat setelah dilakukan uji coba produk. Instrumen ini juga bertujuan untuk melihat

kepraktisan media interaktif berbasis canva telah dikembangkan.

Berikut adalah kisi-kisi dari instrumen untuk respon siswa :

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Segi penyiaran materi	Kemamrakan 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: Suprianto (2015)

### G. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan yang dilakukan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data. Menurut sugiyono (2015) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh sehingga dapat dipahami. Metode analisis data dilakukan untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah hasil instrument validasi serta instrument kepraktisan

## 1. Analisis Validitas Media

Validitas digunakan untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan didalam pembelajaran di kelas. Analisis hasil validasi media dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan media menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono (2019) *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skala likert memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5.

**Tabel 3.6 Kategori Skala Likert pada Angket Validasi Para Ahli**

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 (2019)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- $p$  = persentase skor  
 $\sum x$  = jumlah jawaban yang diberikan  
 $n$  = jumlah skor maksimal

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2017) sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0 - 21%	Sangat Tidak valid

Sumber : Arikunto (2017)

## 2. Analisis Kepraktisan Media

Analisis data kepraktisan media interaktif berbasis canva diperoleh dari instrument angket respon siswa pada saat uji coba produk dengan

tujuan untuk mengetahui apakah media interaktif berbasis canva yang digunakan praktis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Skala pengukuran yang digunakan pada analisis angket penilaian siswa yaitu dengan menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. *Skala likert* memiliki rentang nilai 1-5 dengan nilai terbesar yakni 5.

**Tabel 3.8 Kategori Skala Likert pada Angket Respon Siswa**

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 (2019)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- $p$  = persentase skor  
 $\sum x$  = jumlah jawaban yang diberikan  
 $n$  = jumlah skor

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2017) sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0 - 21%	Sangat Tidak valid

Sumber : Arikunto (2017)



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D) yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan produk berupa media interaktif berbasis canva. Hasil produk media interaktif berbasis canva ini telah divalidasi oleh dosen ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan uji coba produk kepada 20 orang siswa kelas IV SD Al Washliyah Ampera II. Pengembangan media interaktif ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *Implementation* (implementasi), hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

#### **1. Tahap Analisis**

##### **a. Analisis Kurikulum**

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait kompetensi inti, kompetensi dasar (KD) dan indikator-indikator pencapaian

kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media interaktif berbasis canva. Hasil analisis kurikulum ini berdasarkan buku kelas IV tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 antara lain:

### **Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Muatan : SpdB</b>		
<b>No</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
2.2	Patuh terhadap tata tertib sekolah	Mampu menunjukkan sikap disiplin dengan perilaku tertib dan patuh pada peraturan yang sudah ditentukan
3.2	Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada	Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi nada dengan benar
4.2	Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada	Menyanyi dengan tempo yang berbeda dengan tepat

<b>Muatan : IPA</b>		
2.2	Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	Memiliki sikap tanggung jawab baik terhadap diri sendiri, masyarakat maupun lingkungan.
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik
4.2	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya	Membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar

<b>Muatan : Bahasa Indonesia</b>		
2.6	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Memiliki sikap percaya diri ketika melakukan suatu kegiatan atau tindakan.
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	Mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar
4.6	Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intinasi, dan expresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci

#### **b. Analisis Karakteristik Siswa**

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa. karakteristik dan perkembangan siswa sekolah dasar berbeda dari siswa ke siswa lainnya, dan kepribadian siswa kelas bawah berbeda dengan siswa kelas atas. Hal ini tercermin dalam proses belajar siswa. Efektivitas proses pembelajaran sangat tergantung pada pemahaman guru tentang karakteristik siswa. Memahami karakteristik siswa sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai, kegiatan yang akan dilakukan, dan penilaian yang tepat terhadap siswa. Karakteristik siswa harus menjadi perhatian seorang

guru dalam melaksanakan semua kegiatan pembelajaran. Karakteristik siswa meliputi suku, budaya, status sosial, dan minat.

Berikut pemaparan karakteristik siswa SD Al Washliyah Ampera II antara lain:

a. Suku

Dalam dunia pendidikan, guru perlu menyadari kelompok etnis apa yang siswa miliki di kelas selama proses pembelajaran. Suku yang ada di SD Al Washliyah kebanyakan bersuku jawa dan beberapa yang bersuku batak. Dari 20 orang siswa, 14 orang siswa bersuku jawa dan 6 orang lainnya bersuku batak.

b. Status Sosial

Kondisi seperti ini juga melatarbelakangi siswa yang ada di SD Al Washliyah Ampera II. Siswa pada satu kelas berasal dari status sosial ekonomi yang berbeda beda. Dilihat dari latar belakang pekerjaan orang tua, di kelas IV SD Al Washliyah Ampera II terdapat siswa yang orang tuanya bekerja sebagai wiraswasta, PNS, dan buruh harian lepas. Dari 20 orang siswa, 14 orang tua siswa bekerja sebagai wiraswasta, 2 orang tua siswa bekerja sebagai PNS dan 4 orang tua siswa bekerja sebagai buruh harian lepas.

c. Minat

Siswa sangat antusias belajar jika dihadapkan pada pembelajaran secara langsung menggunakan media, gambar, atau benda nyata. Dari 20 orang siswa, keseluruhan menyukai pembelajaran menggunakan media yang ada gambar serta musiknya. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran, siswa terlihat antusias dan bersemangat ketika peneliti menampilkan media interaktif berbasis canva.

## 2. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap ini membuat rancangan sebuah media interaktif. Tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan desain media interaktif yang akan dikembangkan yang akan diuraikan sebagai berikut :

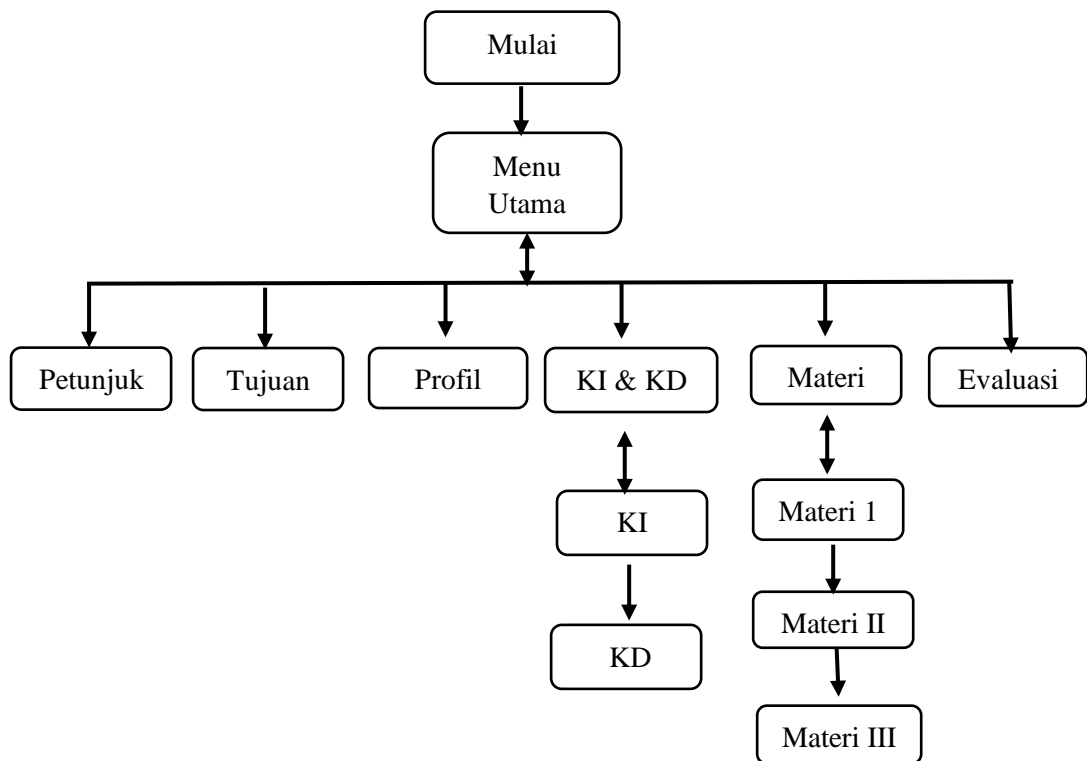
*a. Storyboard*

*Storyboard* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media interaktif berbasis canva, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media.

*b. Flowchart view*

Untuk membuat produk berupa media interaktif, peneliti terlebih dahulu membuat *flowchart* sebagai konsep awal dari proses pembuatan produk. *Flowchart* bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan dan menggabungkan komponen-komponen media

yang ada, seperti menggambarkan alur media pembelajaran serta urutan penyajiannya. Flowcart dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini :



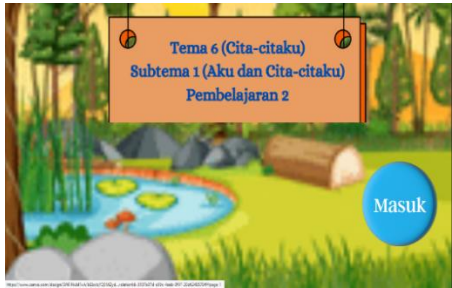

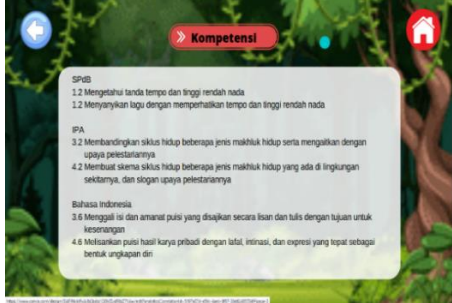
**Gambar 4.1 Flowcart Media Interaktif Berbasis Canva**

### c. Perancangan Media Interaktif


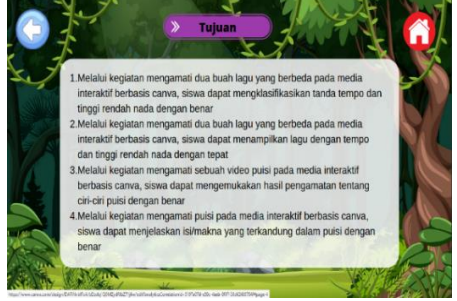
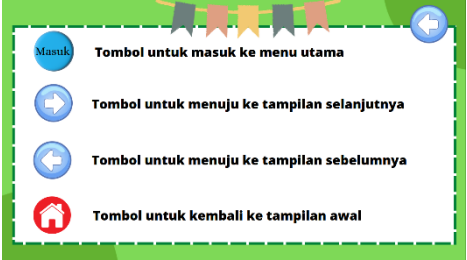
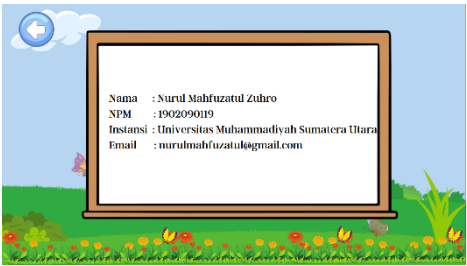
Pada tahap merancang media interaktif berbasis canva, peneliti membuat isi pembahasan berupa materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2. Dalam media interaktif, peneliti meletakkan gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran untuk mempermudah

siswa memahami materi. Rancangan media interaktif dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.


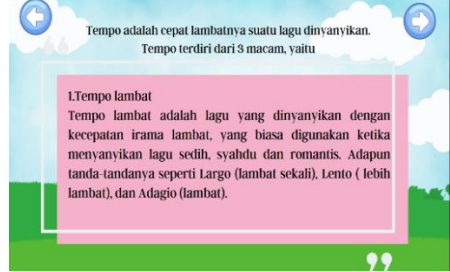



**Tabel 4.2 Merancang Media Interaktif Berbasis Canva**


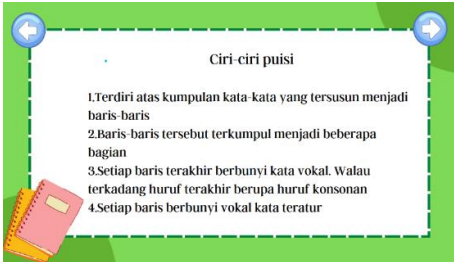
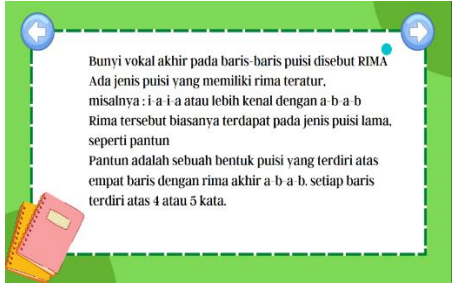

No	Desain	Keterangan
1.		<p>Pada bagian intro menampilkan <i>frame</i> awal yang berisi teks judul tema dan tombol yang berbentuk bulat yang bertuliskan masuk, tombol ini akan mengarahkan kita ke frame utama.</p>
2.		<p>Frame Menu Utama berisi tombol-tombol yang terdiri dari tombol kompetensi dasar, tombol tujuan, tombol materi, petunjuk, tombol evaluasi dan tombol profil. Masing-masing tombol akan menampilkan halaman yang sesuai dengan tombol yang ditekan.</p>
3.		<p>Berisikan KD dari SpdB, IPA dan Bahasa Indonesia.</p>


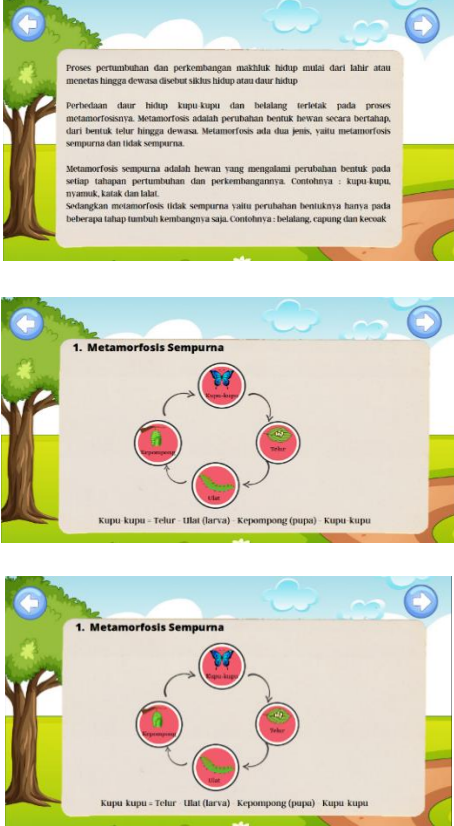


4.	<p><b>Tampilan Kompetensi Inti</b></p>  <p><b>Kompetensi Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menzerin, menjalankan dan mengahgairi ajaran agama yang diannnya</li> <li>2. Meniliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya</li> <li>3. Menahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahun tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan sekolah</li> <li>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</li> </ol>	Berisikan kompetensi inti yang mengacu dari kurikulum 2013 pada tema 6 subtema 2
5	<p><b>Tampilan tujuan</b></p>  <p><b>Tujuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat mengklasifikasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar</li> <li>2. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat menampilkan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat</li> <li>3. Melalui kegiatan mengamati sebuah video puisi pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat mengemukakan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi dengan benar</li> <li>4. Melalui kegiatan mengamati puisi pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat menjelaskan isitmakna yang terkandung dalam puisi dengan benar</li> </ol>	Berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
6.	<p><b>Tampilan Petunjuk</b></p>  <p><b>Masuk</b> Tombol untuk masuk ke menu utama</p> <p><b>➡</b> Tombol untuk menuju ke tampilan selanjutnya</p> <p><b>⬅</b> Tombol untuk menuju ke tampilan sebelumnya</p> <p><b>🏠</b> Tombol untuk kembali ke tampilan awal</p>	Berisikan petunjuk menggunakan media interaktif berbasis canva
7.	<p><b>Tampilan Profil</b></p>  <p>Nama : Nurul Mahfuzatul Zuhro NPM : 1902090119 Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Email : nurulmahfuzatul@gmail.com</p>	Berisikan profil dari pengembang media interaktif berbasis canva

8.	<p>Tampilan Menu Materi</p> 	<p>Berisi tiga macam materi yang memiliki pembahasan yang berbeda yaitu materi SpdB, Bahasa Indonesia dan IPA. Masing-masing tombol jika di tekan akan menampilkan halaman yang sesuai.</p>
9.	<p>Tampilan Materi 1</p> 	<p>Pada materi pembelajaran 1 menampilkan pembelajaran SpdB tentang tempo lagu yang dibuka dengan teks percakapan. Dengan adanya teks percakapan diharapkan mampu membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.</p>
10.		<p><i>frame</i> yang berisi lagu “Kupu-kupu yang lucu” dan “Tik-tik bunyi hujan” yang akan dinyanyikan siswa secara bersama-sama.</p>

	 <p>Setiap hewan dan tumbuhan membutuhkan air. Air dapat berasal dari air hujan atau sumber air. Bandingkan lagu "Kupu-kupu yang lucu" dengan "Tiik Tik Bunyi Hujan"</p>	
11.	 <p>Tempo adalah cepat lambatnya suatu lagu dinyanyikan. Tempo terdiri dari 3 macam, yaitu</p> <p>1. Tempo lambat Tempo lambat adalah lagu yang dinyanyikan dengan kecepatan irama lambat, yang biasa digunakan ketika menyanyikan lagu sedih, syahdu dan romantis. Adapun tanda-tandanya seperti Largo (lambat sekali), Lento ( lebih lambat), dan Adagio (lambat).</p> 	<p><i>frame</i> yang berisi penjelasan tentang tempo lambat, tempo sedang dan tempo cepat yang disertai dengan contoh lagu. Dengan adanya contoh akan membuat siswa lebih memahami materi dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena siswa diajak untuk bernyanyi bersama-sama.</p>
12.	 <p>Selamat !!! Kamu Sudah Menyelesaikan Materi 1</p>  <p>Selamat !!! Kamu Sudah Menyelesaikan Materi 2</p>	<p><i>frame</i> berisi ucapan selamat ketika sudah menyelesaikan setiap materi.</p>

13.	<p>Tampilan Materi ke 2</p>   	<p>Pada materi pembelajaran 2 menampilkan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang puisi. Pada materi ini menjelaskan tentang pengertian puisi, contoh puisi, ciri-ciri puisi dan rima.</p>
14.	<p>Tampilan Materi ke 3</p> 	<p>Pada materi pembelajaran ke-3 menampilkan pembelajaran IPA tentang daur hidup hewan yang dibuka dengan teks percakapan.</p>

<p>15.</p>		<p>Pada materi pembelajaran 3 terdapat video pembelajaran pemaparan materi mengenai siklus hidup kupu-kupu dan siklus hidup belalang yang dijelaskan dengan gambar dan suara agar mempermudah siswa untuk memahami materi.</p>
<p>16.</p>	 <p>Proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mulai dari lahir atau menetas hingga dewasa disebut siklus hidup atau daur hidup.</p> <p>Perbedaan daur hidup kupu-kupu dan belalang terletak pada proses metamorfosisnya. Metamorfosis adalah perubahan bentuk hewan secara bertahap, dari bentuk telur hingga dewasa. Metamorfosis ada dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.</p> <p>Metamorfosis sempurna adalah hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Contohnya : kupu-kupu, nyamuk, katak dan lalat.</p> <p>Sedangkan metamorfosis tidak sempurna yaitu perubahan bentuknya hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya saja. Contohnya : belalang, capung dan kecoak</p> <p><b>1. Metamorfosis Sempurna</b></p> <p>Kupu-kupu - Telur - Ulat (larva) - Kepompong (pupa) - Kupu-kupu</p> <p><b>1. Metamorfosis Sempurna</b></p> <p>Kupu-kupu - Telur - Ulat (larva) - Kepompong (pupa) - Kupu-kupu</p>	<p>Selanjutnya frame berisi rangkuman materi tentang siklus hidup hewan dan penjelasan tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.</p>

17.	<p>Tampilan Quis Interaktif</p> 	<p>Frame Evaluasi berisikan soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari.</p>
18.		<p>Tampilan ketika siswa menjawab soal dengan benar</p>
19.		<p>Tampilan ketika siswa menjawab soal dengan salah</p>



### **3. Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Validasi Ahli**

Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya dilakukan uji kelayakan media dengan divalidasi oleh tiga validator yang meliputi validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan akan media interaktif yang telah dikembangkan.

##### **1) Ahli Materi**

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media interaktif berbasis canva. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media interaktif berbasis canva sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media interaktif. Adapun hasil validasi Materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

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

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

$$= \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$P = 96,4 \% \text{ (Sangat Valid)}$$



Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media interaktif berbasis canva diperoleh persentase 96,4 % dengan kategori “Sangat Valid”

## **2) Ahli Media**

Validasi ahli media merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan desain media interaktif berbasis canva. Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengetahui apakah desain media yang digunakan di media interaktif berbasis canva sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media. Adapun hasil validasi Media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.4 Hasil validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Media yang disajikan menarik secara visual	4
2	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4
3	Pemilihan efek suara sudah sesuai	4
4	Media yang disajikan mudah untuk digunakan	4
5	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	4
6	Ukuran huruf dan warna huruf sudah sesuai	3
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik	4
8	Gambar yang disajikan jelas, menarik, dan warna mendukung kejelasan materi	4
9	Pemilihan background sudah sesuai	3
10	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
11	Background yang digunakan dalam media sesuai dengan tulisan, gambar, dan animasi	4
12	Penggunaan fungsi tiap tombol/navigasi mudah digunakan dan sesuai dengan halaman yang dituju	4
13	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa	4
14	Daya dukung media terhadap proses belajar sudah sesuai	4
Jumlah		54

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

$$= \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$= 96,4 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media interaktif berbasis canva diperoleh persentase 96,4% dengan kategori “Sangat Valid” Berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan bahwa “layak digunakan tanpa revisi”.

### **3) Ahli Bahasa**

Validasi ahli Bahasa merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan Bahasa media interaktif berbasis canva. Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah Bahasa yang digunakan di media interaktif berbasis canva sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media. Adapun hasil validasi Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Ketepatan struktur kalimat	4
2	Keefektifan kalimat sudah sesuai	4
3	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa	4
4	Ketepatan pemilihan kata	4
5	Ketepatan pemilihan jenis dan huruf	4
6	Keterbacaan teks	4
7	Susunan kalimat sesuai tata bahasa yang baik dan benar	4
8	Penggunaan kata yang efektif dan efisien	4
9	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4
12	Mengacu pada ejaan yang disempurnakan	4
13	Menggambarkan suatu konsep konsistensi antar bagian dalam bahan ajar	4
14	Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam bahan ajar	3
Jumlah		55

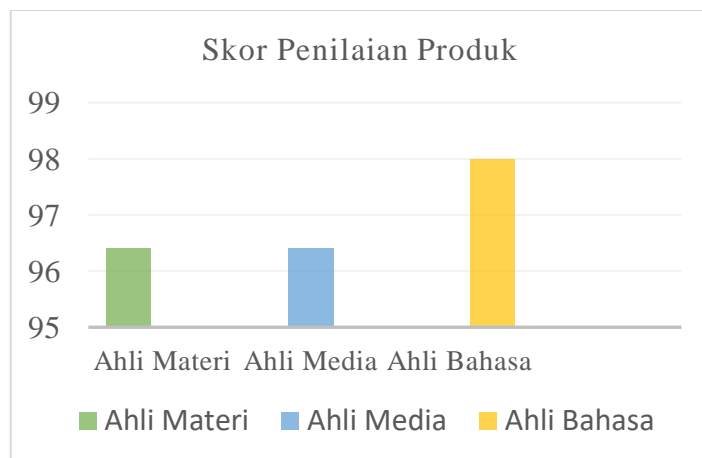
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{56} \times 100\%$$

$$= 98,2 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, media interaktif berbasis canva diperoleh persentase 98,2%. Jumlah persentase

nilai akhir sebesar 98,2% termasuk ke dalam kategori Sangat Valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan bahwa “layak digunakan tanpa revisi”. Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan hasil skor penilaian produk pada uji ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.



Gambar 4.2 Skor Penilaian Produk

Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh dari ketiga validator maka produk ini layak dan dapat digunakan dalam penelitian untuk dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis canva.

#### 4. Implementasi

Setelah produk divalidasi serta dinyatakan layak oleh validator maka produk media interaktif berbasis canva diuji cobakan di kelas IV SD Alwashliyah Ampera II. Kegiatan implementasi dilakukan dengan uji coba produk untuk mengetahui respon siswa. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepraktisan media interaktif berbasis Canva berdasarkan uji coba. Angket respon siswa diberikan kepada 20 orang siswa di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis canva. Adapun hasil dari respon siswa yaitu :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{1178}{13} \times 100\% \\
 &= 90,6 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 90,6% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dengan kata lain media interaktif berbasis canva sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD

## **B. Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini mendeskripsikan media interaktif berbasis canva. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori *Edgar dale*. Hal ini dijadikan sebagai acuan dan landasan teori dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Di dalam teori *Edgar dale*, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru jika materi disajikan secara visual. Media interaktif berbasis canva mampu memberikan siswa pengalaman secara langsung. Pengalaman langsung meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan serta memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut.

Penelitian media interaktif berbasis canva termasuk ke dalam kriteria melakukan simulasi dengan persentase nilai sebesar 90%. Hal ini dikarenakan media interaktif berbasis canva mampu melibatkan semua indra seperti penglihatan, pendengaran, perabaan. Pembelajaran yang disampaikan dengan media interaktif berbasis canva akan membantu siswa belajar lebih banyak, daripada siswa yang hanya belajar dengan rangsangan pandang saja atau dengan rangsangan dengar saja karena semua indra bekerja secara bersamaan menghasilkan pemahaman yang mereka pelajari dengan lebih cepat.

Penelitian terdahulu seperti peneliti Putri (2021) yang meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis website canva materi manusia pendukung gua putri & gua harimau. Hasilnya berdasarkan penilaian validator materi, media, dan bahasa dikategorikan sangat valid. Model pengembangan

yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Allesi & Trollip. Pada hasil belajar peserta didik dihasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 45% dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 kategori tinggi. Hal yang membedakan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu pada penggunaan model pengembangan dan materi yang berbeda. Peneliti sebelumnya menggunakan model pengembangan Allesi & Trollip sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. Lalu peneliti sebelumnya hanya menggunakan satu materi saja. Sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran tematik.

Peneliti lainnya Nurhalisa (2022) yang meneliti penggunaan media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran IPA materi siklus air dengan pendekatan saintifik. Hasilnya berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media di kategorikan layak. Lalu peneliti menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Hal yang membedakan peneliti dan penelitian sebelumnya yaitu pada model pengembangannya. Peneliti menggunakan model ADDIE, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan model 4D. Peneliti sebelumnya hanya menggunakan satu pembelajaran saja yaitu IPA, sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran tematik.

Peneliti Rohma (2021) yang meneliti pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. Hasilnya berdasarkan uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik). Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25



kriteria sangat praktis. Hal yang membedakan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya hanya menggunakan satu materi saja yaitu materi bangun ruang limas, sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran tematik

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis canva diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media interaktif berbasis canva dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi maka hanya dikembangkan sampai 4 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, dan implementation*.
2. Kelayakan media interaktif berbasis canva dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang diperoleh hasil persentase sebesar 96,4% kategori sangat valid, hasil validasi media mendapatkan persentase nilai sebesar 96,4% kategori sangat valid dan validasi bahasa mendapatkan presentase nilai sebesar 98,2 % kategori sangat valid. Sehingga media interaktif berbasis canva layak digunakan.
3. Kepraktisan media interaktif berbasis canva dapat dilihat dari hasil penilaian respon siswa yang diperoleh persentase sebesar 90,6% dari kategori sangat praktis dari 20 orang siswa kelas IV SD Al Washliyah Ampera II.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah

1. Media yang dikembangkan sudah memiliki kriteria layak digunakan berdasarkan aspek validasi dan kepraktisan sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran.
2. Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media interaktif berbasis canva dengan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Hamzah. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Abdulloh, Ridwan Sani. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustina, & Anindita. (2014). ). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Pendidikan Teknik Busana, yogyakarta.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad Saeroji. (2014). Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip (E-Arsip) Berbasis Microsoft Office Access. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 180.
- Akrim. (2018). Media Learning in Digital Era. *Amca*, 458–460.
- Alfinandika Rizanta, G., Arsanti Pemanfaatan Aplikasi Canva, M., Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, P., PGRI Bojonegoro, I., & Arsanti, M. (n.d.). *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dela Rahmayanti. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, Volume 8(2302–3295), 108.
- Deo Dedika Haking, & Soepriyanto Yerry. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 2 No 4.

- Deswita, E., Amini<sup>2</sup>, R., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*.
- Sari, dkk. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran inquiry dan Discovery Learning Bermuatan Karakter Terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Peserta didik Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4 (1), 1-7.
- Ernawati Iis. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. . *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*.
- Fatria Fita Listari.(2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1.(hlm 142)
- Garis Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam, Volume 8 No 2*, 81–82.
- Gilang A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Senada, 1381-3688.1*.
- Gusti Lanang, Kartika Dewa, Tastra, & Wy Suwatra. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 no 1*.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan. *Jurnal Kajian Keislaman, Volume 4 No 2*.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hardianti, Asri, & Wahyu Kurniati. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra , Volume 1 No 2*.
- Harjanto. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enterprise Jubilee (2021). *Desain Grafis dengan canva untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex media Komputindo

- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maria Kristofora Wati dan Sujadi. 2017. Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Masalah Matematika dengan Menggunakan Langkah Polya Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, 6 (1): 9-16
- Metro Umar, & Satin Jurai Siwo. (2014). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Tarbawiyah, Volume 11 No 1*.
- Munir, Prof. Dr. Munir, M.IT. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhalisa, S. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. In *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis* (Vol. 3).
- Nurhayati, & Febriyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, 107–121.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 24–44.
- Nurrita Teni.(2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*,(1),7-8.
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). Retrieved from [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Phi, J., Sakti, I., Idamayanti, R., & Salim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar. In *Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan* (Vol. 3).
- Purba<sup>1</sup>, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.

- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306
- Rudi Susilana, & Riyana Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. . Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rudy Sumiharsono, & Hasanah Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Setyosari. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siti Quratul Ain, Elpri Darta Putra, & Eva Astuti Mulyani. (2021). Project Based Learning in Instructional Media Course For The Design of Learning Media at Elementary Schools. . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Primary , Volume 10 No 1*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumarsono, Adi (2019) Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Volume 6 No 2
- Tanjung, & Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 79–85.
- Tomi Listiawan. (2016). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika , Volume 1 No 1*.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/ SD. . *Jurnal Pendidikan*, 109.
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD (Vol. 01)*.

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

**SILABUS**

Nama Sekolah : SD Al washliyah Ampera II

Tema : 6 (Cita-citaku)

Subtema : 1 (Aku dan cita-citaku)

Kelas/Sem : IV / 2

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar. 3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar. 4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan baik dan benar. 4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• isi dan amanat puisi</li> <li>• hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya</li> </ul>	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami daur hidup</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Media interaktif berbasis canva</li> <li>• Internet</li> </ul>

		pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.		<p>tentang ciri-ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</li> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.</li> </ul>		<p>dua makhluk hidup yang berbeda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami cara membuat puisi</li> <li>• Menganalisa manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar</li> <li>• Mengetahui dan memahami puisi</li> <li>• Memahami Keberagaman di lingkungan sekitarnya</li> <li>• Mengetahui keberagaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami puisi yang</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk	3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siklus makhluk hidup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami puisi yang</li> </ul>		

	<p>hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>hidup disekitar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar.</p> <p>4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar.</p> <p>4.2.2Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahapan pertumbuhan manusia dan hewan</li> </ul>	<p>i siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> </ul>		<p>disajikan secara lisan dan tulis</p> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi.</li> <li>Membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya.</li> <li>Membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat</li> </ul>		
--	---	--	---	--	--	--	--	--

		dengan benar.				mahluk hidup,		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. 4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada</li> <li>• Syair lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda.</li> <li>• Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat.</li> <li>• Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasi tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu.</li> <li>• Mengamati syair lagu dan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mencermati puisi</li> <li>• Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil pengamatan tersebut.</li> <li>• Terampil membuat puisi</li> <li>• Menggunakan kata-kata dengan rima yang hampir sama dalam puisi</li> </ul>		

		<p>dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p>		<p>a, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Guru Kelas IV



Legiani, S.Pd

Kepala Sekolah



Drs. Sriyanta, M.Pd

Medan, 29 Mei 2023

Mahasiswa



Nurul Mahfuzatul Zuhro

## Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Al Washliyah Ampera II
Kelas / Semester	: 4 / Genap
Tema	: Tema 6 (Cita-citaku)
Sub Tema	: Sub tema 1 (Aku dan Cita-citaku)
Muatan Terpadu	: Sbdp, Bahasa Indonesia, IPA
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 hari

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<p><b>SPdB</b></p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi nada dengan benar</p> <p>4.2 Menyanyi dengan tempo yang berbeda dengan tepat</p>
<p><b>IPA</b></p> <p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik</p> <p>4.2 Membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar</p>
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intinasi, dan expresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri</p>	<p>3.6 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar</p> <p>4.6 Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci</p>



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat mengklasifikasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar
2. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat menampilkan lagu dengan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat
3. Melalui kegiatan mengamati sebuah video puisi pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat mengemukakan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi dengan benar
4. Melalui kegiatan mengamati puisi pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat menjelaskan isi/makna yang terkandung dalam puisi dengan benar
5. Melalui kegiatan mengamati sebuah video puisi pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat mengemukakan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi dengan benar
6. Melalui kegiatan membuat puisi dengan cita-citaku, siswa dapat menampilkan puisi hasil karya pribadi dengan memperhatikan lafal, intonasi dan expresi dengan tepat
7. Melalui kegiatan membaca teks pada media interaktif berbasis canva, siswa dapat menyimpulkan siklus hidup makhluk hidup yang berbeda dengan benar
8. Melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat membuat peta pikiran siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa</li> <li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru bersama siswa menyanyikan yel-yel untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran</li> <li>• Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Garuda pancasila”</li> <li>• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> </ul>	15 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan video pembelajaran berbasis canva</li> <li>• Siswa bersama guru menyanyikan lagu “Kupu-Kupu yang Lucu” dan “Tik-Tik Bunyi Hujan”</li> <li>• Dengan bimbingan guru siswa mempelajari notasi dan cara</li> </ul>	150 Menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>menyanyikan lagu “Kupu-Kupu Yang Lucu ”dan Tik-Tik Bunyi Hujan”dengan tempo yang sesuai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimak penjelasan tentang tempo lambat, tempo sedang dan tempo cepat yang ditampilkan di video</li> <li>• Guru kembali memutar video pembelajaran tentang materi cita-citaku</li> <li>• Dengan bimbingan guru, siswa membaca puisi “Cita-Citaku” dengan lafal dan intonasi yang baik</li> <li>• Siswa mencermati puisi dan membaca puisi tersebut.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan tentang bunyi vokal yang ada pada puisi</li> <li>• Guru kembali memutar video pembelajaran tentang siklus hidup kupu-kupu dan belalang</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan tentang metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna yang ditampilkan pada media interaktif berbasis canva</li> <li>• Setelah video selesai ditampilkan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang dijelaskan dalam video</li> <li>• Guru memperkenalkan istilah metamorfosis dan menjelaskan makna kata tersebut. Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan pancingan: Apakah</li> </ul>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>anak ayam bentuknya berbeda dengan induknya? Bagaimana dengan kupu-kupu? Apa yang membuatnya berbeda?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah siswa memahami materi, guru mengajak siswa menjawab quiz interaktif yang ditampilkan pada media canva</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>• Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>• Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>• Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	15 menit

## **E. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Scientific Learning
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Buku Pedoman Guru Tema : Cita-Citaku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema : Cita-Citaku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
3. Media interaktif berbasis canva

**G. PENILAIAN**

1. Pengamatan sikap : Jurnal sikap
2. Penilaian pengetahuan : Tes tulis
3. Penilaian keterampilan : Praktek

Guru Kelas IV



Legiani, S.Pd

Medan, 29 Mei 2023

Kepala Sekolah



Drs. Sriyanta, M.Pd

Mahasiswa



Nurul Mahfuzatul Zuhro

## Lampiran 3

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA DI SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK**

**AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Al Washliyah Ampera II

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II

Penyusun : Nurul Mahfuzatul Zuhro

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

Tanggal : Senin, 19 Mei 2023

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Al Washliyah Ampera II". Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (√) pada polihan 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

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

**Komentar dan saran**

layak dijadikan media

Media interaktif berbasis canva ini dinyatakan :

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

Medan, 2023

Ahli Materi



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



## Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA DI SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK  
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Al Washliyah Ampera II

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II

Penyusun : Nurul Mahfuzatul Zuhro

Validator : *Karna Wanda s.pd. M.Pd*

Tanggal : 24 Mei 2023

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Alwashliyah Ampera II”. Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (√) pada polihan 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 Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Media yang disajikan menarik secara visual				✓
2	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran				✓
3	Pemilihan efek suara sudah sesuai				✓
4	Media yang disajikan mudah untuk digunakan				✓
5	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai				✓
6	Ukuran huruf dan warna huruf sudah sesuai			✓	
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik				✓
8	Gambar yang disajikan jelas, menarik, dan warna mendukung kejelasan materi				✓
9	Pemilihan background sudah sesuai			✓	
10	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
11	Background yang digunakan dalam media sesuai dengan tulisan, gambar, dan animasi				✓
12	Penggunaan fungsi tiap tombol/navigasi mudah digunakan dan sesuai dengan halaman yang dituju				✓
13	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa				✓
14	Daya dukung media terhadap proses belajar sudah sesuai				✓

**Komentar dan saran**

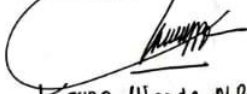
**Kesimpulan**

Media interaktif berbasis canva ini dinyatakan

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

Medan, 21 Mei 2023

Abli Desain



Raina Wanda, M.Pd

## Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA DI SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK**

**AHLI BAHASA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Al Washliyah Ampera II

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II

Penyusun : Nurul Mahfuzatul Zuhro

Validator : *Amin Basri Syedi, M.Pd*

Tanggal : *24 Mei 2023*

Bapak/ibu terhormat

Saya memohon bantuan bapak/ibu validator tentang “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di SD Alwashliyah Ampera II”. Aspek penilaian, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi instrument ini di validasi oleh ahli materi
2. Berilah tanda check list (√) pada polihan 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 Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan struktur kalimat				✓
2	Keefektifan kalimat sudah sesuai				✓
3	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa				✓
4	Ketepatan pemilihan kata				✓
5	Ketepatan pemilihan jenis dan huruf				✓
6	Keterbacaan teks				✓
7	Susunan kalimat sesuai tata bahasa yang baik dan benar				✓
8	Penggunaan kata yang efektif dan efisien				✓
9	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik				✓
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
11	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
12	Mengacu pada ejaan yang disempurnakan				✓
13	Menggambarkan suatu konsep konsistensi antar bagian dalam bahan ajar				✓
14	Penggambaran simbol atau ikon konsisten antar bagian dalam bahan ajar				✓

**Komentar dan saran**

Cayac digunakan

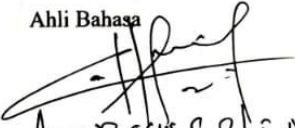
**Kesimpulan**

Media interaktif berbasis canva ini dinyatakan

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

Medan, Maret 2023

Ahli Bahasa



Amin Basri, S.Pd., i.M.Pd.

## Lampiran 6

## Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor Item												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Danar Putra	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4
2	Dewi Azra	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Sultan	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
4	Kelvin	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4
5	Azril Irham	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
6	Febriyanti	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
7	Sofia	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
8	Kenzio	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5
9	Alif	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
10	Siti	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
11	Zahira	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	M. Reyhan	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Arini	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
14	M. Eman	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5
15	Zuratul	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5
16	Syahputra	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
17	Cut Mutia	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4
18	Hafiza	3	5	4	2	3	5	4	5	4	4	5	5	4
19	Najifa	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4
20	Cahaya	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
	<b>Jumlah</b>	86	82	88	94	91	94	93	95	93	89	93	89	91
	<b>Total</b>	1178												

## Lampiran 7

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI  
SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK SISWA**

Nama : *ARINI SYALIRA*  
 Kelas : *IV*  
 Nama Sekolah : *AI-WASHLIYAH*

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda 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 metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		√			
4	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	√				
5	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	√				



6	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
7	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	✓				
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
9	Tampilan media sangat menarik	✓				
10	Saya merasa bersemangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
11	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓				
12	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif		✓			
13	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				

Medan,

2023




---

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI  
SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK SISWA**

Nama : Jrd Syaipura  
Kelas : IV  
Nama Sekolah : JI-Washliyah

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda 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 metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√				
4	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	√				
5	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	√				

6	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
7	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	✓				
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
9	Tampilan media sangat menarik		✓			
10	Saya merasa bersemangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			
11	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓				
12	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif		✓			
13	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				

Medan,

2023

Arga syah putera  
 Selasa 30-5-2023

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI  
SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK SISWA**

Nama : *ARINI SYAHIRA*  
 Kelas : *IV*  
 Nama Sekolah : *Al-Washliyah*

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda 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 metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		√			
4	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan	√				
5	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif	√				

6	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
7	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	✓				
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
9	Tampilan media sangat menarik	✓				
10	Saya merasa bersemangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
11	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓				
12	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif		✓			
13	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				

Medan,

2023




---

**ANGKET PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI  
SD AL WASHLIYAH AMPERA II UNTUK SISWA**

Nama : *AZRIL IRHAM MOOFTY*  
 Kelas : *IVGD*  
 Nama Sekolah : *AL-washliyah*

Pilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda 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 metode ceramah membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		√			
4	Belajar menggunakan media interaktif lebih menyenangkan		√			
5	Saya lebih paham materi dengan adanya media interaktif		√			

6	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
7	Media interaktif berbasis canva membuat saya aktif dalam belajar	✓				
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
9	Tampilan media sangat menarik	✓				
10	Saya merasa bersemangat jika belajar menggunakan media interaktif berbasis canva	✓				
11	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓				
12	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif	✓				
13	Saya lebih cepat menguasai materi jika menggunakan media interaktif berbasis canva		✓			

Medan, 30 2023


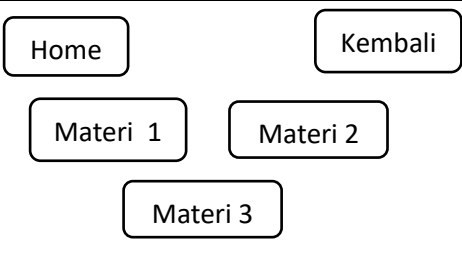

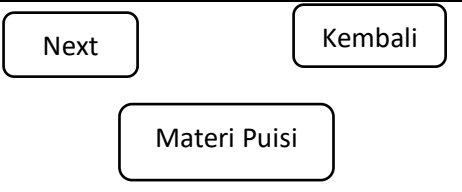
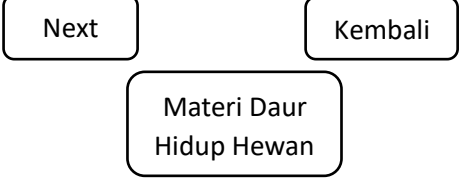
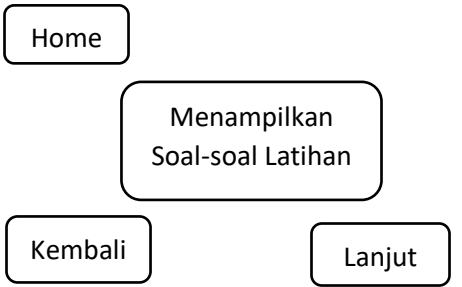
AS  
 APRIL

## Lampiran 8

**STORYBOARD PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CANVA DI KELAS IV SD AL WASHLIYAH AMPERA II**

No	Slide	Visual	Tautan
1	Memilih tombol “Mulai” dengan mengklik tombol rumah ( <i>home</i> )	Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 2 (Cita-citaku) Pembelajaran 2  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Mulai</div>	“Mulai” tautan menuju scane menu utama
2	Menu Utama	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Petunjuk</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">KI &amp; KD</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Tujuan</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Materi</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Profil</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Quiz</div> </div>	Tautan menuju pada setiap kategori pada daftar menu
3	Tombol Tujuan Pembelajaran	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Kembali</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;">           Berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai         </div>	Tautan menuju <i>scane</i> “Tujuan”
4	Memilih KI dan KD	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Kembali</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;">           Berisikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai siswa         </div>	Tautan menuju <i>scane</i> KI dan KD
5.	Tombol Petunjuk	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Kembali</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;">           Berisikan Petunjuk Penggunaan Media         </div>	Tautan menuju <i>scane</i> petunjuk



6.	Tombol Profil		Tautan menuju <i>scane</i> profil pengembang
7	Memilih materi dengan mengklik tombol “Materi”		Tautan menuju <i>scane</i> “Materi”
8	Memilih sub-materi		Tautan menuju <i>scane</i> yang dipilih
9	Memilih sub-materi		Tautan menuju <i>scane</i> yang dipilih
10	Memilih sub-materi		Tautan menuju <i>scane</i> yang dipilih
11	Memilih Quiz		Tautan menuju <i>scane</i> “Evaluasi”

## Lampiran 9



FORM K 1

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

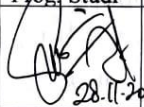
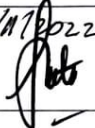
Nama Mahasiswa : Nurul Mahfuzatul Zuhro

N P M : 1902090119

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 121 sks

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 28.11.2022	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II	30/11/2022 
	Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di SD Al Washliyah Ampera II	
	Penerapan Metode Experimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SD Al Washliyah Ampera II	

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

Medan, 28 November 2022

Hormat Pemohon,



Nurul Mahfuzatul Zuhro

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

Lampiran 10



FORM K 2

**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](mailto: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 : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
 NPM : 1902090119  
 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 Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., 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, 28 November 2022  
 Hormat Pemohon,

Nurul Mahfuzatul Zuhro

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

## Lampiran 11



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

Nomor : 3308 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 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 : **Nurul Mahfuzatul Zuhro**  
 N P M : 1902090119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV Al-Washliyah Ampera II

Pembimbing : **Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd,I.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 taluwarasa tanggal : 30 November 2023

Medan, 06 Jumadil Awwal 1444 H  
 30 November 2022 M



Wassalam  
 Dekan



Dibuat rangkap 5 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 12



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
 NPM : 1902090119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Al-Washliyah Ampera II

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
12 November 2023	ACC Judul proposal	
8 / Februari 2023	Perbaikan BAB 1	
13 / Februari 2023	Perbaikan penulisan, tambahan teori Edgar Dale	
23 / Februari 2023	Perbaikan BAB 2	
27 / Februari 2023	Perbaiki Ppp, tambahan instrument penelitian	
3 / Maret 2023	Perbaikan BAB 3	
6 / Maret 2023	Lengkapi daftar isi, Flowcard, stroyboard, angket	
8 / Maret 2023	ACC Proposal	

Medan, Maret 2023

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik lubis, S.Pd.I., M.Pd.



## Lampiran 13



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
 NPM : 1902090119  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Al-Washliyah Ampera II

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

**Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 14



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
NPM : 1902090119  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD  
Al Washliyah Ampera II.

Pada hari Senin, tanggal 03 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

**Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.**

**Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.**

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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

Lampiran 15



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

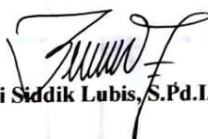
Nama Mahasiswa : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
 NPM : 1902090119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD  
 Al Washliyah Ampera II.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

**Pembimbing**

  
**Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.**

**Pembahas**

  
**Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.**

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

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



## Lampiran 16



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

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1832 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023      Medan, 28 Syawal 1444 H  
 Lamp : ---      19 Mei 2023 M  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Al-Washliyah Ampera II  
 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 : **Nurul Mahfuzatul Zuhro**  
 N P M : 1902090119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Al-Washliyah Ampera

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 Wr.Wb



  
 Nurul Mahfuzatul Zuhro, M.Pd  
 NIDN: 0004066701

**\*\*Penting!!\*\***



## Lampiran 17



YAYASAN PERGURUAN AL-WASHLIYAH AMPERA II  
**MDTA/SD/SMP**  
**Al-Washliyah Ampera II**

Jl. Asrama / Ampera II Sei Sikambing C-II Kec. Medan Helvetia - Medan. Kode Pos : 20123 Telp. (061) 8476193

Nomor : 69/SD-AW/V/2023  
 Lampiran : -  
 Hal : **Balasan Izin Riset**

Kepada  
 Yth : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Di -  
 Medan

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Sriyanta, M.Pd  
 Nip : -  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SDS Alwashliyah Ampera II  
 Alamat : Jl. Ampera II No. 32A

Menerangkan bahwa :

Nama : NURUL MAHFUZATUL ZUHRO  
 NIM : 21902090119  
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sehubungan dengan surat nomor 1832/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tentang Permohonan Izin Riset di SDS Alwashliyah Ampera II Medan, maka dengan ini kami menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut benar telah melakukan riset dengan Judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Alwashliyah Ampera II".

Demikian surat balasan ini kami perbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 Mei 2023  
 Kepala Sekolah  
  
**Drs. Sriyanta, M.Pd**  
 NIP. -

Lampiran 18



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
NPM : 1902090119  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Senin / 3 Juli 2023	Perbaikan KI KD	
Rabu / 5 Juli 2023	Menambahkan tabel di flowchart	
Senin / 10 Juli 2023	Perbaikan perancangan media, karakteristik siswa	
Jumat / 14 Juli 2023	Perbaikan pembahasan penelitian	
Kamis / 20 Juli 2023	Perbaikan lampiran	
Senin / 24 Juli 2023	Acc Sidang skripsi	

An Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L., M.Pd.

## Lampiran 19

### Link Wawancara

[https://drive.google.com/file/d/114eoBE2LvGn5FArfjkeSSUpXxULsBC3/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/114eoBE2LvGn5FArfjkeSSUpXxULsBC3/view?usp=share_link)

### Link Video Mengajar

[https://drive.google.com/file/d/1qn6uvwEXNGbxRJEC\\_AfmKIYnlQhnWB5/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1qn6uvwEXNGbxRJEC_AfmKIYnlQhnWB5/view?usp=drivesdk)



Lampiran 20

Dokumentasi



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Nurul Mahfuzatul Zuhro  
NPM : 1902090119  
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 02 Febuari 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Pinang Baris Gg Pelangi No 3  
Email : [nurulmahfuzatul@gmail.com](mailto:nurulmahfuzatul@gmail.com)

**PENDIDIKAN**

Tahun 2006-2012 : SD Negeri 066655 Medan  
Tahun 2012-1025 : SMP Negeri 9 Medan  
Tahun 2015-2018 : SMA Swasta Dharma Pancasila  
Tahun 2019-2023 : S1 Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara