

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh :
MOHAMAD MABARUN
NIM. 214110405069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN
ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Mohamad Mabarun
NIM : 214110405069
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 21 Februari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Mohamad Mabarun

NIM 214110405069

HASIL CEK PLAGIASI



Page 2 of 95 - Integrity Overview

Submission ID trnoid::1:3160187598

24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 18% Internet sources
- 15% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	2%
2	Student papers	Forum Komunikasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI)	1%
3	Publication	Wulandari Hartana Mukti, Yadi Ernawadi. "Pengaruh Tourism Destination Image ...	<1%
4	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
5	Internet	journalstkipppgrisitubondo.ac.id	<1%
6	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
7	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	<1%
8	Internet	pt.scribd.com	<1%
9	Internet	www.scribd.com	<1%
10	Publication	Dauda Kodir Ramdani, Khaerul Rizal Abdurahman. "Pengaruh Lingkungan Kerja F...	<1%
11	Publication	Reynaldi Tumiwa, Arie S.M. Lumenta, Yaulie D. Y. Rindengan. "Rancang Bangun Si...	<1%

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqayah Skripsi Sdr. Mohamad Mabaron
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah FTIK
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Mohamad Mabaron
NIM : 214110405069
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puwokerto, 21 Februari 2025
Pembimbing,



Dr. Abu Dharin, S.Ag. / M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001



PENGESAHAN

Skripsi berjudul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Yang disusun oleh Mohamad Mabarun (NIM. 214110405069) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 20 Maret 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

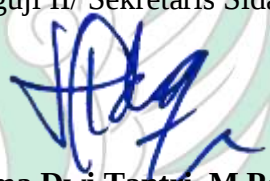
Purwokerto, 26 Maret 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 197412022011011001


Irma Dwi Tantri, M.Pd.
NIP. 199203262019032023

Penguji Utama


Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag.
NIP. 197408051998031004

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah




Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 197412022011011001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan rahmat-Nya. Sholawat serta salam senantiasa haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan hingga ke zaman yang sebagaimana kita rasakan, semoga kita mendapatkan syafaatnya beliau di hari akhir nanti. Dengan penuh rasa syukur peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang senantiasa memberikan doa, semangat dan dorongan kepada peneliti. Peneliti menyadari tanpa adanya dorongan baik dari segi materiil maupun immateriil karya ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti sampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. H. Siswadi, M.Ag., Penasihat Akademik kelas A Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021 Universitas Islam Negeri Profesor Kiai

Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Dr. Abu Dharin, M.Pd., pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya, memberi arahan, bimbingan, serta dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran dan kebaikan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Aziz Kurniawan, M.Pd., dosen ahli bidang statistika yang telah memberikan waktu luang untuk memberikan arahan serta dukungan terhadap penelitian saya.
10. Irma Dwi Tantri, M.Pd., dosen ahli bidang Ilmu Pengetahuan Alam yang telah memberikan arahan serta dukungan terhadap penelitian saya serta menjadi penguji sidang yang bijaksana.
11. Segenap dosen dan staff administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokert yang telah membantu saya selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
12. Segenap guru dan staff SD Negeri 1 Pasir Kidul Kabupaten Banyumas yang telah membantu, mendo'akan dan menyemangati selama penelitian skripsi.
13. Segenap guru dan staff SD Negeri 1 Mergasana Kabupaten Purbalingga yang telah membantu, mendo'akan dan menyemangati selama penelitian skripsi.
14. Segenap guru dan staff MI Al Ittihaad Pasir Kidul Kabupaten Banyumas yang telah membantu, mendo'akan dan menyemangati selama penelitian skripsi.
15. Segenap guru dan staff MI Maarif Wotbuwono Kabupaten Kebumen yang telah membantu, mendo'akan dan menyemangati selama penelitian skripsi.
16. Almarhum kedua orang tua saya, saya sungguh berterimakasih dan saya yakin walaupun mereka sudah tidak ada didunia sudah pasti melihat dan mendoakan saya di alam sana.
17. Ketiga kakak saya, yang selalu mendoakan yang terbaik untuk adiknya. Saya sungguh berterima kasih atas segala doa, upaya, kerja keras, pengorbanan, dorongan, serta dukungan moral dan materi yang luar biasa dari kalian. Tidak lupa, saya juga ingin mengungkapkan permohonan maaf yang mendalam atas semua kesalahan dan perilaku yang mungkin telah melukai perasaan kalian.
18. Pihak Beasiswa BSI Scholarship yang sudah menerima saya sebagai salah

satu awardee sehingga saya bisa terus melanjutkan pendidikan S-1 saya.

19. Ahmad Bagus Romadhon, S.Pd. dan Keluarga, Zulfadil Anhari, S.KM. dan keluarga, Akbar Fuady, S.H. dan Keluarga, saya mengucapkan banyak terimakasih atas dorongan, support, dan sebagainya baik dari segi materi maupun immateri sehingga saya bisa berkesempatan melanjutkan pendidikan ke jenjang S-1.
20. Latif al ahmasi, S.Pd., Baharudin, S.Pd., Muhammad Subhi S.H., yang selalu memberikan support, membantu, dan memberikan semangat positif sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
21. Teman teman satu kontrakan dari awal semester yang sudah menemani, dan selalu mendoakan sehingga saya tidak merasa kesendirian yang mendalam di kota purwokerto ini.
22. Teman teman HMJ PGMI, HMPS PGMI, SEMA-FTIK, UKK Pramuka. Saya mengucapkan terimakasih dan memohon maaf apabila dalam masa studi saya yang dibarengkan dengan organisasi terkadang membuat kurang maksimalnya roda organisasi yang bergerak.
23. Sahabat-sahabati PMII Rayon Tarbiyah komisariat walisongo purwokerto yang selalu memberikan dukungan penuh dalam menjalankan berbagai kegiatan baik dalam kampus maupun diluar kampus. Sungguh saya mengucapkan terimakasih dan memohon maaf apabila ada kesalahan dan lupa dari pribadi saya. Terima kasih atas doa-doa kalian yang selalu mendoakan kesuksesan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
24. Faiz Romli, kawanku yang selalu ada dalam memberikan motivasi dan selalu menjadi pendengar setia dalam suka maupun duka
25. Erni sulistiawati, S.Pd. kawanku yang selalu memberikan cara dalam menyelesaikan persolan baik dalam penelitian maupun diluar penelitian. Mohon maaf selalu merepotkan dan terimakasih banyak dalam segala hal
26. Kawan-kawanku PGMI A'21 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang tak pernah lelah menyemangati dan memotivasi saya baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini. Mohon maaf karena sering merepotkan, dan terimakasih sudah menjadi kawan yang baik dalam segala

hal.

27. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga perjuangan kita diberkahi oleh Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembaca. Amiin.

Purwokerto, 21 Februari 2025

Peneliti



Mohamad Mabaron
NIM. 214110405069



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**MOHAMAD MABARUN
214110405069**

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif, sehingga siswa cenderung pasif. Metode pengajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan hasil serta antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan strategi *mixed methods* dalam pendekatan *Explanatory Sequential Design*. Pengembangan media menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan divalidasi oleh ahli media, bahasa, serta materi. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan ahli media 91,65%, ahli bahasa 92,18%, dan ahli materi 89,57%. Setelah validasi, dilakukan uji lapangan terbatas di SD N 1 Pasir Kidul (17 siswa) dan uji lapangan luas di tiga sekolah: SD N 1 Mergasana (21 siswa), MI Al Ittihad Pasir Kidul (30 siswa), dan MI Ma'arif Wotbuwono (44 siswa). Dalam melihat apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar digunakan *uji paired sample t-test* sedangkan efektivitas media diukur menggunakan *N-Gain Score* dan dianalisis dengan model Miles dan Huberman. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori sedang, dengan persentase peningkatan sebesar 60%. Dengan demikian, media berbasis Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, IPAS, ADDIE, *Mixed Methods*

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA CANVA APPLICATION TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

MOHAMAD MABARUN
214110405069

Abstract: Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools still faces challenges in improving student learning outcomes. One of the reasons is the lack of use of innovative and interactive learning media, so students tend to be passive. Conventional teaching methods are less effective in improving student learning outcomes and enthusiasm. Therefore, this study aims to develop Canva-based interactive learning media to improve the learning outcomes of IPAS of grade V elementary school students. This research is a development research (R&D) with a mixed methods strategy in the Explanatory Sequential Design approach. The media development used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and was validated by media, language, and material experts. The validation results show that this media is very feasible to use, with a percentage of media expert eligibility of 91.65%, language experts 92.18%, and material experts 89.57%. After validation, limited field tests were conducted at SD N 1 Pasir Kidul (17 students) and extensive field tests at three schools: SD N 1 Mergasana (21 students), MI Al Ittihad Pasir Kidul (30 students), and MI Ma'arif Wotbuwono (44 students). In seeing whether there is an effect of using interactive learning media on learning outcomes, the paired sample t-test was used while the effectiveness of the media was measured using the N-Gain Score and analyzed using the Miles and Huberman model. Overall, the results showed an increase in student learning outcomes in the moderate category, with a percentage increase of 60%. Thus, Canva-based media can be an innovative alternative in learning IPAS in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, IPAS, ADDIE, Mixed Methods

MOTTO

لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ الْعَلِيِّ الْعَظِيمِ

Lā haula wa lā quwwata illā billāhil ‘aliyyil azhīmi

“Tiada Daya Dan Kekuatan Kecuali Dengan Pertolongan Allah Yang Maha Mulia Lagi Maha Agung.”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilladzii bi 'izzatihii wa jalaalihii tatimmus shaalihaatu. Puji syukur saya haturkan kepada Allah Swt. Yang Maha Rahmaan juga Maha Rahiim.

Dengan penuh rasa syukur serta mengharap ridho dari Allah Swt. juga dengan tanpa mengurangi rasa hormat, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almarhum kedua orang tua saya yang sudah tiada semenjak saya duduk dibangku Madrasah Tsanawiyah dan Aliyah, teringat saat itu beliau sangat mengharapkan saya menjadi seorang sarjana.

Ketiga kakak saya yang selalu mendukung, mensupport, juga mendo'akan saya supaya bisa menggapai cita-cita yang diinginkan.

Ketiga sahabat dekat beserta keluarganya yang selalu meyakinkan saya untuk bisa melanjutkan ke perguruan tinggi.

Seluruh civitas akademika FTIK terkhusus kepada Bapak Abu Dharin, M.Pd., Bapak Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., dan Bapak Aziz Kurniawan M.Pd. yang selalu sabar, telaten dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi.

Seluruh Sudara, Sahabat, dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Diri sendiri, Mohamad Mabarun yang sudah berusaha, berjuang, dan semangat untuk menuntaskan masa studi pada jenjang S-1.

Terimakasih Banyak!

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	i
HASIL CEK PLAGIASI	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	4
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13

A.	Kajian Teori.....	13
B.	Penelitian Terkait.....	22
C.	Kerangka Berfikir	24
D.	Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
A.	Jenis Penelitian	28
B.	Prosedur Penelitian	30
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	37
D.	Instrumen Penelitian	37
E.	Teknik Pengumpulan Data	41
F.	Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		53
A.	Hasil Pengembangan.....	53
B.	Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....		83
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Keterbatasan Penelitian.....	85
C.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN		I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		CXLVII

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sistematika Pembahasan.....	11
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal.....	39
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal	40
Tabel 4. Kelayakan Materi dan Media.....	47
Tabel 5. Kelayakan Materi dan Media.....	49
Tabel 6. Kriteria penentuan efektivitas nilai N-Gain.....	52
Tabel 7. Kriteria N-Gain Ternormalisasi	52
Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media	57
Tabel 9. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 10. Hasil Penilaian Media Oleh Guru IPAS Kelas V.....	64
Tabel 11. Uji Normalitas Kelas Terbatas.....	66
Tabel 12. Uji Paired Sample t-test.....	66
Tabel 13. Uji Normalitas.....	68
Tabel 14. Uji Paired Sample t-test.....	69
Tabel 15. Uji Normalitas.....	71
Tabel 16. Uji Paired Sample t-test.....	71
Tabel 17. Uji Normalitas.....	73
Tabel 18. Uji Paired Sample t-test.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dale's Cone of Experience.....	17
Gambar 2. Kerangka Berfikir	25
Gambar 3. Tampilan halaman utama media.....	55
Gambar 4. Tampilan menu utama media	55
Gambar 5. Tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran	56
Gambar 6. Tampilan halaman informasi pengembang.....	56
Gambar 7. Tampilan halaman utama sebelum revisi.....	60
Gambar 8. Tampilan halaman utama setelah direvisi.....	60
Gambar 9. Tampilan menu utama sebelum direvisi	60
Gambar 10. Tampilan menu utama setelah direvisi	61
Gambar 11. Tampilan salindia ke – 10 sebelum direvisi	61
Gambar 12. Tampilan salindia ke – 10 setelah direvisi	62
Gambar 13. Tampilan tujuan pembelajaran sebelum direvisi.....	62
Gambar 14. Tampilan tujuan pembelajaran setelah direvisi	63
Gambar 15. Grafik Hasil Uji N-Gains	67
Gambar 16. Grafik Hasil Uji N-Gains	70
Gambar 17. Grafik Hasil Uji N-Gain Score.....	72
Gambar 18. Grafik Hasil Uji N-Gain Score.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan produk yang dikembangkan.....	II
Lampiran 2. Panduan Penggunaan Media.....	XI
Lampiran 3. Hasil wawancara	XXII
Lampiran 4. Kisi Kisi Lembar Validasi	XXIV
Lampiran 5. Hasil Validasi.....	XXVI
Lampiran 6. Hasil penilaian ahli materi.....	XLIII
Lampiran 7. Modul Ajar	LV
Lampiran 8. Kisi kisi tes	LXVIII
Lampiran 9. Soal tes	LXX
Lampiran 10. Kunci Jawaban dan Pedoman penskoran	LXXII
Lampiran 11. Output Spss Hasil Validitas Soal	LXXXII
Lampiran 12. Output Spss Hasil Reliabilitas Soal.....	LXXXIV
Lampiran 13. Hasil Uji N-Gain SD N 1 Pasir Kidul	LXXXV
Lampiran 14. Hasil Uji N-Gain SD N 1 Mergasana.....	LXXXVI
Lampiran 15. Hasil Uji N-Gain MI Al - Ittihad Pasir Kidul.....	LXXXVII
Lampiran 16. Hasil Uji N-Gain MI Maarif Wotbuwono	LXXXVIII
Lampiran 17. Hasil jawaban uji lapangan terbatas.....	XC
Lampiran 18. Hasil jawaban uji lapangan luas.....	XCVII
Lampiran 19. Surat keterangan lulus seminar proposal	CXXI
Lampiran 20. Surat keterangan lulus Ujian komprehensif.....	CXXII
Lampiran 21. Sertifikat BTA-PPI.....	CXXIII
Lampiran 22. Sertifikat Eptip	CXXIV
Lampiran 23. Sertifikat Iqla	CXXV
Lampiran 24. Sertifikat PPL 2.....	CXXVI
Lampiran 25. Sertifikat KKN	CXXVII
Lampiran 26. Surat izin melakukan penelitian.....	CXXVIII
Lampiran 27. Surat keterangan telah melakukan penelitian	CXXIX
Lampiran 28. Dokumentasi validasi	CXXXVI
Lampiran 29. Dokumentasi Uji lapangan terbatas SD N 1 Pasir Kidul	CXXXVII
Lampiran 30. Dokumentasi Uji lapangan luas SD N 1 Mergasana	CXXXIX

Lampiran 31. Dokumentasi Uji lapangan luas MI Al Ittihad Pasir Kidul ...	CXLI
Lampiran 32. Dokumentasi Uji lapangan luas MI Maarif Wotbuwono	CXLII
Lampiran 33. Blangko Bimbingan Skripsi.....	CXLV



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berlangsung dengan sangat cepat. Perkembangan ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang efisien dan efektif menjadi suatu keharusan sesuai dengan standar kurikulum pada aspek proses pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi.

Pembelajaran yang efektif harus bersifat interaktif, menyenangkan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, pembelajaran juga perlu memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka serta mengembangkan kemandirian sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.¹

Sebagai seorang pendidik, guru bertanggung jawab untuk mempengaruhi sikap dan moral siswa di kelas. Tetapi, saat merancang pembelajaran di kelas, guru sering menghadapi berbagai tantangan, baik dalam pengelolaan kelas maupun dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan masalah dalam pengelolaan kelas adalah ketidakminatan siswa atau kebosanan mereka terhadap proses pembelajaran.

Untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam pembelajaran, tidak bosan mengikuti pembelajaran guru harus mempersiapkan salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian dan minat siswa.

¹ Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II Smp Negeri 3 Rokan IV Koto," *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora* 3, no. 2 (2017): 329–47.

Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, disarankan agar siswa aktif menggunakan semua inderanya, sehingga mereka dapat lebih terlibat dan responsif dalam proses belajar.²

Terdapat beragam aplikasi pembuat media interaktif yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Namun, banyak dari aplikasi tersebut memiliki fitur yang kurang lengkap, yang dapat menyulitkan proses pembuatan media serta menghasilkan media yang kurang optimal, salah satunya adalah *PowerPoint*. *PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi media yang paling sering digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan *PowerPoint*, guru dapat menyajikan teks, gambar, video, dan musik secara bersamaan untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan *PowerPoint* masih memiliki keterbatasan dalam hal desain. Meskipun demikian, ada beberapa aplikasi yang menurut peneliti memiliki fitur yang cukup lengkap, salah satunya adalah Canva.

Canva, sebagai sebuah aplikasi, memiliki beberapa keunggulan yang mencakup beragam template desain, animasi, gambar, dan variasi bentuk huruf yang menarik. Selain itu, Canva juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan audio dan video sesuai kebutuhan, yang secara keseluruhan dapat meningkatkan daya tarik dari media yang dihasilkan. Hal ini menjadi sangat relevan sesuai dengan teori Jean Piaget. Teori Piaget menyatakan bahwa “manusia secara prinsipil memandang pengetahuan sebagai proses aktif, yang berarti bahwa pemahaman terjadi melalui tindakan yang didasarkan pada objek dan realitas, serta pembentukan sistem transformasi yang dapat diterapkan pada atau dengan objek tersebut”.³

² Sapriyah, 2019. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar” (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol. 2 No.1, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), hal.477

³ Maria Ulfa, Imam Solikin, and Dkk, *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Di Desa Durian Gadis* (Bina Darma Conference on Community Service Result (BC2SR), 2023).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan dan mengilustrasikan materi ajar, terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang sebagian besar materinya bersifat abstrak atau tidak terlihat. Salah satu materi IPAS di Sekolah Dasar (SD) adalah rantai makanan. Materi ini mencakup berbagai aspek, seperti ekosistem, komponennya, serta contoh rantai makanan dalam setiap ekosistem, hingga gabungan rantai makanan yang dikenal sebagai jaring-jaring makanan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, media pembelajaran yang digunakan dalam materi rantai makanan selama ini masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa adanya dukungan media yang interaktif.

Di satu sisi, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif dan kreatif, namun kenyataannya harapan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Kurangnya media pembelajaran yang mudah diakses serta mampu mendukung pengajaran yang menarik, efektif, dan efisien menjadi kendala dalam mendorong pembelajaran aktif dan kreatif. Akibatnya, siswa cenderung kurang terlibat dan kurang antusias dalam proses belajar, yang berujung pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Jika guru memilih media yang monoton dan kurang menarik, ini dapat mengakibatkan kurangnya antusiasme peserta didik dan mungkin menyebabkan kejenuhan. Oleh karena itulah, peneliti terinspirasi untuk melakukan pengembangan terhadap produk media pembelajaran interaktif guna meningkatkan daya tarik visual serta kualitas imajinatif dari komponen dan gambar yang ditampilkan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa kelas V SD sebagai sarana pembelajaran pada materi rantai makanan. Dengan demikian, peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa.

B. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi dengan dukungan perangkat komputer atau serupa, secara menyeluruh dan terus-menerus. Program ini dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus, di mana pengguna memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara aktif dengan program tersebut.⁴ Pernyataan tersebut menekankan keunggulan potensial dari penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan di sekolah

2. Pembelajaran berbasis media Canva

Canva adalah sebuah platform desain berbasis online yang tersedia secara gratis melalui Play Store atau dapat diakses langsung melalui website resminya. Aplikasi ini menyediakan beragam template desain menarik, termasuk untuk presentasi, resume, pembuatan curriculum vitae, pamflet, infografis, buletin, desain sampul buku, penanda buku, dan berbagai jenis desain lainnya.⁵ Melalui penggunaan aplikasi Canva, diharapkan para pendidik mampu menghasilkan sarana pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran, khususnya dalam ranah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai bentuk kreativitas guru adalah upaya pendidik dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi desain grafis berbasis digital untuk menciptakan media

⁴ Wawan Laksito Yuli Saptomo, *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*, I (Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK), 2015).

⁵ Andryanto et al., *Bahan Ajar Interaktif Canva, Powtoon, Dan Kahoot*, ed. Mauli Kasmi, I (Purbalingga: CV Eureka Media Aksara, 2023).

pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. kreativitas merupakan aspek penting dalam menghadapi tantangan di era modern yang menuntut inovasi dan pemecahan masalah secara fleksibel.⁶ Kreativitas ini mencakup kemampuan guru dalam mendesain materi ajar, infografis, video, atau presentasi dengan tampilan visual yang inovatif dan relevan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta efektivitas proses pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya secara fleksibel, baik untuk pembelajaran daring maupun tatap muka.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar (capaian pembelajaran) adalah kemampuan atau keterampilan dalam domain pengetahuan (aspek kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan praktis (psikomotorik) yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui partisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diraih siswa melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS, sebagai bagian dari kurikulum merdeka, adalah subjek yang memadukan pembelajaran tentang alam semesta, termasuk makhluk hidup dan benda mati, beserta interaksi di dalamnya. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia dalam dua aspek: sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁷

⁶ Siswadi Siswadi, Asri Fuadi, and Abu Dharin, "Development of Learning Cycle-Based Science Learning Devices to Improve Elementary School Students' Creative Thinking Ability," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 4 (2023): 2118–24.

⁷ Suhelayanti and Dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

Memberikan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar penting karena bertujuan untuk menyediakan dasar bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Tujuan inti dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah IPAS memiliki peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal dari peserta didik Indonesia. Melalui IPAS, peserta didik diajak untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dapat memotivasi peserta didik untuk memahami cara kerja alam semesta dan bagaimana interaksinya dengan kehidupan manusia di bumi ini.⁸

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan untuk memastikan bahwa fokus pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada siswa kelas V Sekolah Dasar di beberapa sekolah yang telah ditentukan, yaitu SD Negeri 1 Pasir Kidul, SD Negeri 1 Mergasana, MI Al Ittihad Pasir Kidul, dan MI Ma'arif Wotbuwono. Fokus pada siswa kelas V dipilih karena pada jenjang ini siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep ekosistem dan rantai makanan dalam IPAS yang memerlukan pemahaman visual dan interaktif.
2. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi IPAS Semester 1 topik Memakan dan Dimakan. Pemilihan topik ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru yang menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dalam suatu ekosistem.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini tidak mencakup

⁸ Suhelayanti and Dkk.

pengembangan media pembelajaran berbasis platform lain seperti *PowerPoint*, *Moodle*, atau aplikasi pembelajaran interaktif lainnya.

4. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Oleh karena itu, penelitian ini hanya berfokus pada proses pengembangan dan uji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva, tanpa membandingkannya dengan metode pembelajaran lainnya.
5. Pengukuran efektivitas media dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Instrumen yang digunakan berupa tes uraian yang dianalisis menggunakan metode *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Aplikasi Canva dalam meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai:

- a. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan media pembelajaran melalui pemanfaatan Platform Canva untuk kepentingan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.
- b. Untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva di kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan bahwa temuan yang diperoleh dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti untuk perkembangan dunia pendidikan, seperti yang diuraikan berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis merujuk pada keuntungan yang berkaitan dengan pengetahuan ilmiah. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan baru serta pemahaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran, terutama dalam pengembangan media pembelajaran, dengan maksud untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru/Pendidik

- a) Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para guru dalam menerapkan media pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan mereka dalam mengelola kelas dengan lebih efektif dan efisien.
- b) Menciptakan suasana belajar IPAS yang menyenangkan dan menarik dengan para pendidik memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif.
- c) Sebagai referensi, perbandingan, dan dasar untuk mengkaji lebih dalam terkait pengembangan media, sehingga pendidik dapat mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang timbul.

2) Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan

kualitas pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif, tidak merasa bosan, dan mengoptimalkan potensi diri dengan lebih baik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi serta mendorong usaha untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

- a) Menjadi pengalaman berharga bagi generasi muda yang sedang mempersiapkan diri sebagai calon pendidik profesional.
- b) Berperan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar selaras dengan perkembangan teknologi di masa depan. Dengan menyesuaikan media pembelajaran dengan kemajuan teknologi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan zaman serta mampu membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital.

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama produk

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar

2. Platform pengembangan

Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan integrasi elemen visual, animasi, dan interaktivitas guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Materi yang disajikan

Media ini berisi materi IPAS kelas V dengan fokus pada topik rantai

makanan, yang disajikan secara sistematis dan interaktif.

4. Struktur media pembelajaran

a. Halaman utama

Berisi nama media pembelajaran

b. Menu utama

Berisi macam-macam halaman yang ada didalam media pembelajaran seperti petunjuk penggunaan media pembelajaran, informasi pengembang, kompetensi, motivasi, materi, hiburan, video, dan quiz

c. Kompetensi

Halaman kompetensi berisi kompetensi awal, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran

d. Motivasi

Halaman motivasi berisi ajakan tersirat untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran

e. Materi

Menu materi berisi video pendahuluan, pengertian dan fungsi, proses, dan contoh. Dalam halaman contoh disajikan macam-macam contoh rantai makanan sesuai dengan ekosistem yang ada disekitar kita

f. Hiburan

Didalam halaman hiburan berisi video tebak gambar untuk merelaksasikan pikiran disela memahami materi pembelajaran

g. Video

Berisi video yang berkaitan dengan materi rantai makanan

h. Quiz

Terdiri dari latihan soal interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa

5. Karakteristik media

a. Interaktif: menggunakan elemen visual, animasi, dan navigasi yang menarik

b. User friendly: desain sederhana dan mudah digunakan oleh siswa maupun guru

- c. Berbasis digital: dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone
- d. Fleksibel: bisa digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

G. Sistematika Pembahasan

Pada tabel 1. merupakan pembahasan yang akan tertera pada penelitian

Tabel 1. Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN	Pendahuluan mencakup berbagai aspek penting dalam penelitian, seperti latar belakang masalah yang menjelaskan urgensi dan relevansi topik yang dikaji, pembatasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, serta rumusan masalah yang merumuskan pertanyaan penelitian. Selain itu, pendahuluan juga mencakup definisi operasional guna memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan, tujuan penelitian yang menggambarkan hasil yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi penelitian ini. Selain itu, terdapat pula spesifikasi produk yang menguraikan karakteristik utama dari media pembelajaran yang dikembangkan, serta sistematika pembahasan yang memberikan gambaran alur penyajian isi skripsi secara keseluruhan.
BAB II LANDASAN TEORI	Bagian ini membahas kajian teori yang berfungsi sebagai landasan dalam menganalisis dan mendukung penyelesaian masalah yang diteliti. Selain itu, dibahas pula penelitian-penelitian terkait yang relevan sebagai referensi

	dan perbandingan dalam penelitian ini. Kerangka berpikir disusun untuk menggambarkan hubungan antara konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian. Terakhir, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data yang dilakukan.
BAB III METODE PENELITIAN	Menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang diterapkan, termasuk pendekatan, jenis penelitian, prosedur penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data
BAB IV HASIL PENELITIAN	Dalam bab ini menjelaskan hasil pengembangan dan pembahasan penelitian yang didapatkan
BAB V PENUTUP	Pada bagian ini membahas penutup yang mencakup kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran berdasarkan hasil penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa latin media adalah “*Medius*” yang merupakan jamak dari “*medium*”, dalam istilah berarti perantara atau pengantar. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran menjadi kebutuhan utama untuk memperlancar pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan semua sumber belajar yang ada. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar. Lingkungan belajar yang dirancang secara optimal dapat mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setiap jenis lingkungan belajar memiliki ciri khas, keunggulan, dan keterbatasannya masing-masing. Oleh sebab itu, perencanaan penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan stimulasi peserta didik selama proses belajar. Lingkungan belajar dapat dirancang dan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga memberikan berbagai alternatif pembelajaran. Penggunaan media membuat pembelajaran lebih beragam dan tidak monoton, karena pembelajaran yang monoton cenderung cepat membuat bosan. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi serta peserta didik. Dengan media, pembelajaran

menjadi lebih jelas, menarik, bervariasi, dan interaktif.⁹

Teori pembelajaran konstruktivisme menyebutkan bahwa pembelajaran melibatkan pengaktifan indera siswa untuk mendapatkan pemahaman. Pengaktifan indera ini dapat dicapai melalui penggunaan media atau alat bantu. Selain itu, pembelajaran juga perlu disampaikan dengan berbagai metode yang bervariasi.¹⁰ Menurut teori ini, proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif menggunakan indera mereka untuk memahami materi. Agar pembelajaran lebih efektif, pendidik atau guru harus menggunakan media atau alat bantu yang dapat merangsang indera siswa, seperti gambar, video, atau alat peraga. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan juga harus bervariasi untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna, memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari.

Tujuan utama dari pembelajaran adalah menciptakan proses belajar yang efektif bagi peserta didik.¹¹ Artinya, semua usaha yang dilakukan oleh pendidik seperti merencanakan pelajaran, menggunakan metode yang tepat, dan menyediakan sumber daya harus diarahkan untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar belajar dan memahami materi. Jika peserta didik tidak aktif belajar atau tidak mengalami peningkatan pemahaman, maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak berarti atau kurang efektif.

⁹ Abi Hamid, Mustofa, and Et Al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

¹⁰ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Harits Azmi Zanki, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, I, vol. 3 (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021).

¹¹ Widyasari, Rasmitadila, and Teguh Prasetyo, *Buku Perencanaan Pembelajaran* (Ponorogo: Wade Publish Group, 2018).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut adalah ciri-ciri media pembelajaran:¹²

1) Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif menjelaskan bahwa media memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, mengabadikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan sifat fiksatif ini, media memungkinkan rekaman suatu kejadian pada waktu tertentu untuk diputar kembali kapan saja, seperti peristiwa tsunami, gempa bumi, dan banjir yang diabadikan melalui video. Sifat ini sangat berguna bagi guru, karena rekaman peristiwa atau objek yang tersimpan dapat digunakan kembali kapan saja sesuai kebutuhan.

2) Ciri Manipulatif

Media memiliki kemampuan manipulasi yang memungkinkan peristiwa panjang disingkat atau diperlambat sesuai kebutuhan. Contohnya, proses ibadah haji yang panjang bisa diringkas menjadi beberapa menit, atau kejadian gempa bumi yang cepat dapat diperlambat dalam rekaman video untuk memudahkan pemahaman.

3) Ciri Distributif

Media bersifat distributif, memungkinkan penyebaran suatu peristiwa atau objek ke banyak orang secara bersamaan, memberikan pengalaman yang serupa. Contohnya, rekaman video atau audio yang dibagikan melalui flashdisk atau internet bisa direproduksi berkali-kali dan digunakan berulang di berbagai tempat, dengan kualitas informasi yang konsisten seperti aslinya.

c. Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan dalam proses belajar, yaitu:¹³

¹² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

¹³ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, I (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022).

- 1) Fasilitas guru untuk mempermudah penyampaian informasi dalam mengajar
 - 2) Mendukung guru dalam mengekspresikan metode belajarnya
 - 3) Alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - 4) Mengevektifkan proses belajar
 - 5) Meningkatkan pemahaman peserta didik
- d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik, di antaranya adalah membantu meningkatkan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Media pembelajaran juga mencegah kebosanan, serta mengurangi kelelahan guru karena metode yang digunakan lebih bervariasi dan tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal.

Secara umum, pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:¹⁵

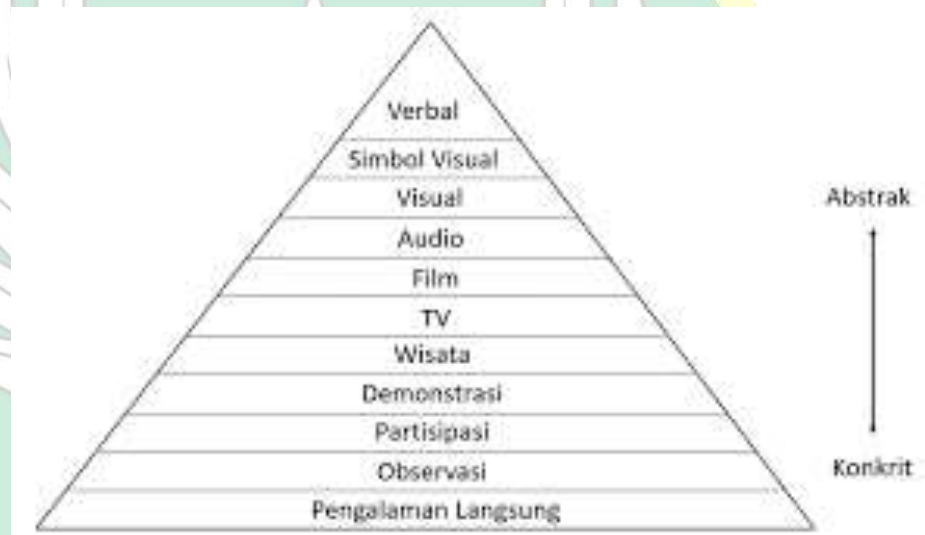
- 1) Memberikan penjelasan secara rinci mengenai materi pembelajaran dan menyamakan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut
- 2) Membantu pendidik mengatasi keterbatasan dalam pengajaran, baik dari segi waktu, ruang, maupun kemampuan indra. Sebagai contoh, dalam menjelaskan materi IPAS seperti rantai makanan dan ekosistem, penggunaan media mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.
- 3) Menghadirkan media yang beragam dan mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang setara bagi semua peserta

¹⁴ Sahib Saleh et al., *Media Pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

¹⁵ Gde Putu Arya Oka, *Media Dan Multimedia Dalam Pembelajaran, I* (Sleman: Deepublish, 2017).

didik. Sebagai contoh, pengalaman belajar langsung seperti melakukan eksperimen di lingkungan sekitar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan investigasi dan eksplorasi secara langsung.

Edgar Dale menguraikan berbagai jenis media yang dapat dijadikan pedoman dalam merancang sebuah media pembelajaran, yang dikenal dengan istilah *Dale's Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman Dale.¹⁶ Kerucut pengalaman ini merupakan hasil pengembangan dari teori Bruner mengenai pengalaman belajar.



Gambar 1. Dale's Cone Of Experience

Gambar diatas menggambarkan bahwa semakin mendekati puncak piramida, media yang digunakan cenderung lebih sederhana, seperti bagan, grafik, atau data, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih terbatas dan bersifat abstrak. Hal ini disebabkan proses pembelajaran pada tingkat tersebut hanya melibatkan indra penglihatan atau pendengaran tanpa melibatkan pengalaman langsung peserta didik. Sebaliknya, semakin ke bawah piramida, pemahaman menjadi lebih konkret, seperti melalui pengalaman langsung. Pada

¹⁶ Watri, Gimin, and Suarman, *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, I* (Pekanbaru: Taman Karya, 2023).

tahap paling konkret, media ini mampu mengubah pemahaman abstrak menjadi lebih nyata, karena proses pembelajaran melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik indra maupun partisipasi langsung melalui pengalaman nyata.¹⁷

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell yang membagi media pembelajaran menjadi enam kategori, yaitu:¹⁸

- 1) Media berbasis manusia (seperti guru dan diskusi)
- 2) Media berbasis cetak (buku, handouts)
- 3) Media berbasis visual statis (gambar, grafik)
- 4) Media berbasis visual dinamis (video, animasi)
- 5) Media berbasis objek fisik (model, benda nyata)
- 6) Media berbasis computer (aplikasi, software interaktif).

Canva, sebagai platform untuk membuat desain visual interaktif, termasuk dalam media berbasis komputer yang memungkinkan guru menciptakan konten digital yang interaktif, baik dalam bentuk presentasi, infografis, atau video, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

f. Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif diartikan sebagai alat perantara atau penghubung yang berhubungan dengan komputer dan memiliki sifat saling beraksi serta berinteraksi secara aktif.

Media interaktif merupakan produk dan layanan digital berbasis komputer yang mampu merespons tindakan pengguna dengan menyajikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, animasi,

¹⁷ Aziz Kurniawan, *Efektifitas Media Lectora Inspire Berbasis STEM Guna Meningkatkan Keterampilan HOTS Peserta Didik*, ed. Tim Rizquna and Abdi, I (Karangsalam Kidul, Kedungbanteng, Banyumas: CV. Rizquna, n.d.).

¹⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016).

video, audio, dan grafik. Media interaktif yang dibahas dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat komunikasi berbasis komputer yang dirancang untuk menyampaikan pesan sekaligus melibatkan pengguna secara aktif. Jadi, Media pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan teks, audio, gambar bergerak, dan video dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Canva adalah program online yang menyediakan berbagai *template* menarik untuk pembuatan grafis. Selain desain untuk presentasi, Canva juga menawarkan *template* untuk poster, spanduk, dan lain sebagainya. Menggunakan media pembelajaran Canva dapat mempermudah proses pembuatan serta penjelasan materi, sehingga menghemat waktu bagi guru dan siswa.¹⁹ Fitur Canva yang mencakup teks, video, animasi, musik, gambar, dan grafik membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan saat ini sangat penting sebagai cara untuk menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Diharapkan, dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, minat siswa dalam mengikuti materi dan pemahaman mereka terhadap topik yang disampaikan oleh guru dapat meningkat.

Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran berfokus pada bagaimana peserta didik belajar secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif, diperlukan lingkungan belajar yang demokratis, pembelajaran

¹⁹ Ucu Purnamawanti, Herawati, and Widayarsi, *Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva*, ed. Rudi Hartono and Desi Ayu Ratna Pangesty, I (Bandung: Widina Bhakti Media Utama, 2023).

yang berlangsung secara interaktif dan berpusat pada peserta didik, serta upaya guru untuk meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab peserta didik dalam proses belajarnya.²⁰ Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif selama pembelajaran.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, terdapat kemampuan seperti pengetahuan (menghafal dan memahami), pemahaman (menjelaskan dan meringkas), penerapan (mengaplikasikan), analisis (memilah dan menemukan hubungan), sintesis (merencanakan dan membentuk sesuatu yang baru), serta evaluasi (menilai). Ranah afektif meliputi menerima (bersikap terbuka), merespons (menanggapi), menghargai (memberikan nilai), mengorganisasi (mengatur), dan karakterisasi (membentuk karakter). Sedangkan ranah psikomotorik mencakup tahap awal, tahap prarutin, dan tahap rutin, serta melibatkan keterampilan dalam produktivitas, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Dari pendapat tersebut, hasil belajar dapat dimaknai sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan penilaian yang disesuaikan dengan kurikulum di lembaga pendidikan.

b. Faktor – Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk pencapaian dari proses yang telah dilalui selama pembelajaran. Hasil ini akan sebanding dengan proses yang ditempuh oleh peserta didik dan diharapkan mampu membawa perkembangan ke arah yang lebih baik. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

²⁰ Tirtawaty Abdjul, *Model Pembelajaran Ryleac* (Botupingge: Politeknik Gorontalo, 2019).

- 1) Menurut Syah, terdapat tiga jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pertama, faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa yang meliputi kondisi fisik dan mental, serta strategi dan metode yang digunakan siswa dalam mempelajari materi. Kedua, faktor eksternal, yaitu faktor dari lingkungan sekitar siswa. Ketiga, faktor pendekatan belajar (*learning approach*), yang mencakup jenis upaya atau cara yang ditempuh dalam proses belajar. Hal ini menekankan bahwa hasil belajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor individu siswa saja, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan dan cara atau strategi yang digunakan dalam proses belajar
- 2) Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar antara lain motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi antara guru dan siswa, disiplin dalam belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, dan manajemen diri.²¹ Hal tersebut menjelaskan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar meliputi motivasi siswa, kemampuan guru, interaksi antara guru dan siswa, disiplin belajar, pengelolaan kelas, lingkungan organisasi, dan kemampuan manajemen diri siswa. Selain faktor-faktor tersebut, media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.²² Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media, baik dalam bentuk

²¹ Baso Intang Sappaile, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana, *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*, I (Gowa: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI), 2021).

²² Aulia Dzikri et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review," *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2024): 96–107.

digital maupun konvensional, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan informasi secara lebih jelas dan sistematis. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

B. Penelitian Terkait

Kajian pustaka merupakan pembahasan yang mencakup teori dan konsep yang dijadikan sebagai dasar dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Bagian ini juga berisi rangkuman dari berbagai sumber ilmiah yang mendukung penelitian. Penelitian ini melakukan kajian terhadap skripsi dan penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran untuk mengidentifikasi penelitian yang relevan, meliputi:

Pertama, penelitian Anisatun Hidayatullah, Filia Prima Artharina, Sumarno, Endang Rumiarcu menunjukkan bahwa Pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang telah berhasil diimplementasikan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran era 21. Guru kelas tersebut memanfaatkan Canva untuk menciptakan berbagai materi pembelajaran seperti presentasi edukatif, lembar kegiatan siswa, dan alat evaluasi. Pendekatan pembelajaran yang dijalankan oleh guru tersebut bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan 4C yang esensial dalam menghadapi tantangan zaman. Dampak positif dari penggunaan aplikasi Canva ini adalah meningkatnya tingkat partisipasi siswa, peningkatan kreativitas dalam pembelajaran, serta peningkatan rasa percaya diri siswa.²³ Kesamaan dengan penelitian ini adalah penelitiannya sama-sama memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Letak perbedaannya adalah didalam pengembangan media pembelajarannya, yaitu pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dan metode penelitian. Penulis akan

²³ Annisatun Hidayatullah, "Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Educatio* 9, no. 2 (2023): 946.

membedakan dengan cara mengembangkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan metode penelitian R&D.

Kedua, penelitian Ayu Puspita Sari Lubis, Beta Rapita Silalahi, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk Aplikasi Canva layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran pada topik tematik kelas I dengan fokus pada tema Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap media Aplikasi Canva dalam berbagai aspek seperti materi, proses pembelajaran, dan keberhasilan media, dengan tingkat persetujuan mencapai 83,9%, yang secara keseluruhan dibulatkan menjadi 84%. Hal ini menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik dari media tersebut dalam konteks pembelajaran tersebut.²⁴ Pemahaman yang mudah terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik untuk merasakan dan menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti pengembangan media pembelajaran aplikasi canva. Letak perbedaannya adalah mata pelajaran dan kelas yang diambil. Sedangkan penulis akan meneliti motivasi belajar IPAS kelas V sekolah dasar.

Ketiga, penelitian Dermawani Ziliwu, Suryanti Novita lase, Pilih Eli Lase, Imansudi Zega, dari penelitian tersebut hasil yang didapat adalah Pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan platform Canva telah terbukti layak dan praktis untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Selain mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, media ini juga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Sebagai saran, peneliti menyarankan agar penelitian ini diperluas dan ditindaklanjuti lebih lanjut untuk pengembangan yang lebih lanjut, serta dapat dijadikan sebagai sumber atau

²⁴ Ayu Puspita Sari Lubis and Beta Rapita Silalahi, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah," *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2023): 226.

referensi bagi mahasiswa dan peneliti lainnya.²⁵ Penelitian ini mirip dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama membahas cara membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Letak perbedaannya berada pada subjek yang diteliti, dimana penelitian tersebut memiliki subjek hasil belajar siswa. Sedangkan penulis akan menggunakan subjek kelas V Sekolah Dasar pada matapelajaran IPAS dan hasil belajarnya.

Keempat, penelitian Tantri Febriana, Sri Suneki, Suyoto, Siti Rochajati, menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva terbukti sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva sangatlah mudah, dapat diakses melalui laptop atau perangkat seluler yang dimiliki guru di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dan menerapkannya dalam merancang berbagai materi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pengajaran di kelas.²⁶ Karena itu, perlu untuk meningkatkan metode pengajaran kepada siswa dengan memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran. Tujuan dari hal ini adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

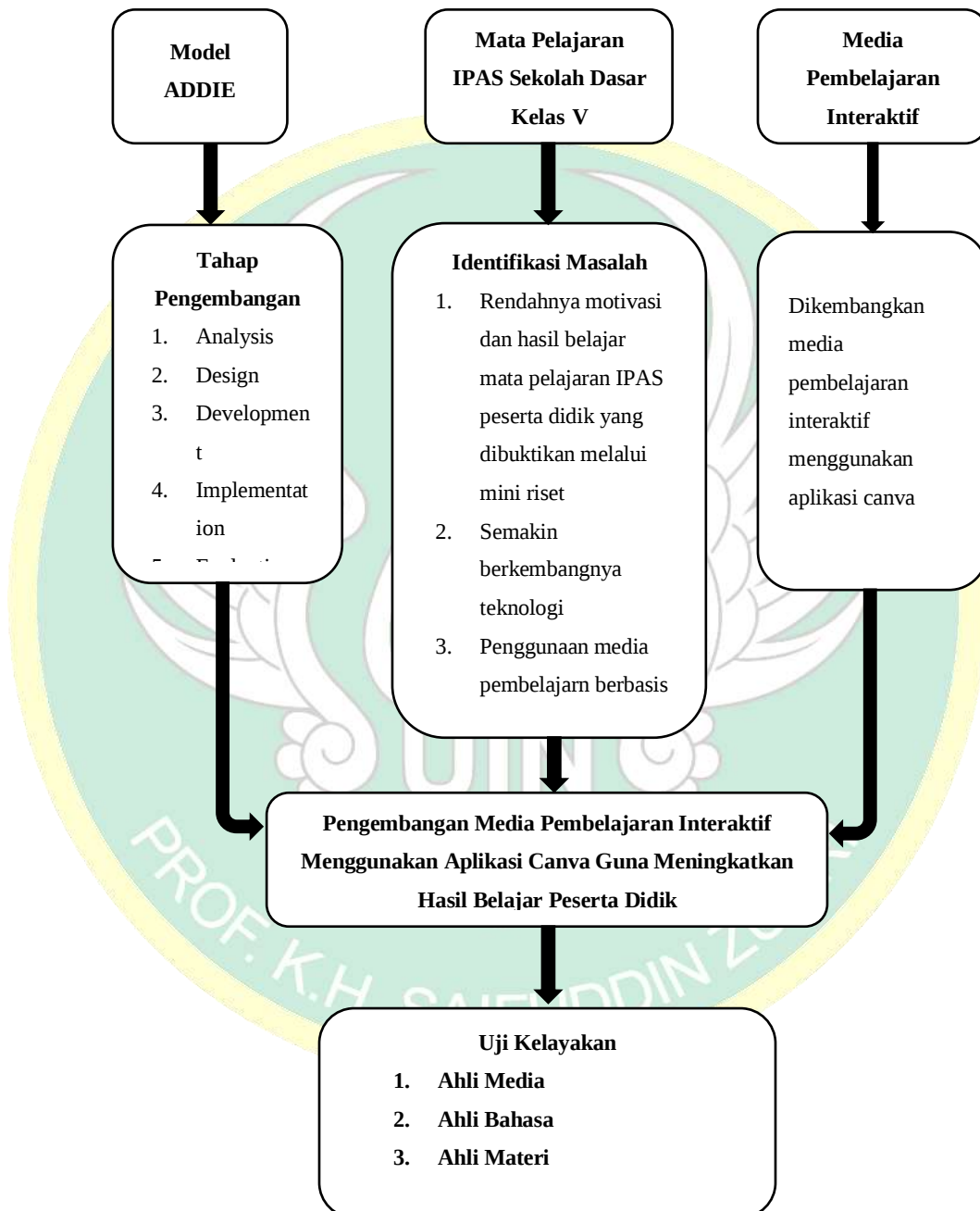
C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva merupakan sumber belajar yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Kondisi yang kondusif selama proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengikuti model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE sebagai kerangka kerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran interaktif yang

²⁵ Dermawani Ziliwu et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4104.

²⁶ Tantri Febriana and Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar," *Sinektik* 6, no. 1 (2023): 36.

dikembangkan memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran melalui pengukuran validitas, serta untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa melalui uji produk yang telah dikembangkan. Adapun kerangka penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berfikir

Di era modern ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Berbagai pihak, termasuk peserta didik, semakin terdorong untuk memanfaatkan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses pendidikan secara keseluruhan. Namun, banyak peserta didik yang lebih memilih bermain gadget daripada fokus pada pembelajaran, yang berisiko membuat pendidikan ketinggalan, termasuk dalam pelajaran IPAS. Ketika peserta didik merasa kesulitan memahami materi IPAS, mereka cenderung kehilangan minat untuk belajar dan lebih tertarik serta antusias menggunakan gadget.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan pembaruan atau inovasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki berbagai keunggulan, Penjelasan lebih lanjut akan disampaikan sebagai berikut:

Keunggulan pertama adalah pengembangan media ini menggunakan tombol fungsi interaktif, yang berarti peserta didik mampu dengan mudah mengakses halaman yang diinginkan.

Kedua, media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva ini dilengkapi dengan animasi menarik dan video penjelasan. Tujuannya adalah untuk menghindari kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya mengandalkan materi dari buku saja. Dengan demikian, suasana belajar akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Ketiga, media pembelajaran ini menyediakan fitur yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain dan juga mengakses ringkasan materi. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih beragam dan tidak terbatas hanya pada penjelasan materi dari pendidik yang berpatokan pada buku teks.

Keempat, media pembelajaran ini juga menyediakan latihan soal yang

bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang telah diajarkan. Latihan soal ini dirancang untuk membantu siswa menguji pengetahuan mereka secara langsung, memperkuat pemahaman konsep-konsep yang telah dipelajari.

Kelima, media pembelajaran ini juga menyediakan contoh soal cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan cara menyelesaikan dan menarik kesimpulan dari soal-soal yang berkaitan langsung dengan pengalaman mereka. Dengan menghubungkan soal dengan situasi nyata yang mereka hadapi, siswa tidak hanya dapat lebih mudah memahami konsep, tetapi juga dapat melihat penerapan langsung dari materi yang dipelajari dalam kehidupan mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa melihat relevansi materi pembelajaran dengan dunia nyata.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk menilai validitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam memahami mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan di ekosistem sekitar.

D. Hipotesis

Berdasarkan analisis, hipotesis penelitian ini yaitu:

H0 : Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar

H1 : Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D). R&D merupakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada guna meningkatkan inovasi serta daya saing. Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan atau mengembangkan inovasi, produk, maupun proses baru dalam konteks pembelajaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran dengan menerapkan metode ilmiah dalam perancangan, pengujian, serta penyempurnaan produk atau inovasi Pendidikan.²⁷ *Research and Development* (R&D) dipilih karena penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk berupa model media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Dengan menerapkan metode ilmiah dalam proses perancangan, pengujian, dan penyempurnaan, diharapkan produk yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, yaitu kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan penggunaan kedua metode tersebut dalam satu penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap.²⁸ Sehingga didasarkan pada paradigma positivisme dan postpositivisme. Paradigma positivisme berlandaskan pada keyakinan bahwa realitas bersifat objektif dan dapat diukur secara empiris melalui metode ilmiah sedangkan Paradigma postpositivisme muncul sebagai kritik terhadap positivisme dengan mengakui bahwa realitas tidak selalu dapat dipahami

²⁷ Farid Wajdi et al., *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, ed. Evi Damayanti, I (Bandung: Widina Media Utama, 2024).

²⁸ Ifah Rofiqoh and Zulhawati, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).

secara absolut dan objektif. Pendekatan ini lebih fleksibel, mempertimbangkan interpretasi subjektif, konteks sosial, serta keterbatasan dalam memahami suatu fenomena.²⁹

Paradigma positivism digunakan dalam aspek kuantitatif penelitian ini, terutama dalam mengukur efektivitas produk yang dikembangkan melalui uji statistik, seperti analisis peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Sementara itu, paradigma postpositivisme digunakan dalam aspek kualitatif, yang melibatkan eksplorasi mendalam terhadap proses pengembangan produk, analisis kebutuhan, dan pengalaman pengguna melalui wawancara, observasi, dan angket terbuka. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terkait efektivitas serta pengembangan model media pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dirancang agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui tampilan visual yang interaktif. Dalam proses pengembangannya, peneliti menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.³⁰

ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analysis*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa, Desain (*Design*), yang melibatkan perencanaan struktur, isi, dan tampilan media pembelajaran, Pengembangan (*Development*), yaitu proses pembuatan dan

²⁹ Warul Walidin, Saifullah, and Tabrani, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*, ed. Masbur (Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2015).

³⁰ Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Kencana, 2014).

pengujian media hingga siap digunakan, Implementasi (*Implementation*), yakni tahap penerapan media dalam proses pembelajaran, serta Evaluasi (*Evaluation*), yang dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas media serta melakukan perbaikan jika diperlukan.

Dalam konteks penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva, dengan fokus pada kelas V Mata Pelajaran IPAS.

B. Prosedur Penelitian

Ada banyak jenis model penelitian yang bisa diterapkan dalam kerangka penelitian dan pengembangan (R&D) sesuai dengan tujuan pengembangan serta produk yang akan dihasilkan. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Konsep model ADDIE diterapkan untuk membangun dasar kinerja dalam pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan desain produk pembelajaran.³¹

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis melibatkan tiga pertanyaan penting yaitu, kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah menggunakan produk, karakteristik peserta didik yang akan menggunakannya, dan materi yang perlu dikembangkan sesuai kompetensi dan karakteristik tersebut. Sebagai bagian dari tahap analisis, peneliti juga melakukan kajian pustaka dengan mempelajari penelitian atau buku-buku yang berkaitan. Hal ini dilakukan agar masalah yang ditemukan memiliki dasar yang lebih jelas dan kuat. Dengan memahami teori dan penelitian terdahulu, peneliti dapat menggali informasi yang lebih dalam, serta memperkuat landasan pemahaman terhadap masalah yang sedang diteliti.

Analisis dilakukan dengan cara mewawancarai guru IPAS kelas V

³¹ Eny Winaryati et al., *Cercular Model of RD&D*, ed. Shofiyun Nahidloh (Bantul: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

di sekolah dasar. Proses wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung dari guru mengenai tantangan dan kebutuhan dalam pengajaran materi IPAS, sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai situasi pembelajaran di lapangan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPAS, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu materi yang sering membuat siswa kesulitan adalah rantai makanan. Mereka masih bingung dalam memahami bagaimana hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem, terutama dalam memahami aliran energi antar makhluk hidup. Kadang, mereka juga sulit menghubungkan teori dengan contoh di sekitar mereka. Jadi, perlu ada media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, supaya siswa bisa melihat langsung bagaimana proses rantai makanan itu terjadi.

Media yang sesuai dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih mudah menyerap informasi yang diajarkan. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi kini memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mempermudah akses informasi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Dengan dukungan teknologi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang menarik dan menyenangkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

Pada Fase C, peserta didik diperkenalkan dengan sistem yang terdiri dari unsur-unsur saling terhubung dan berfungsi sesuai aturan tertentu, terutama dalam memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial dalam konteks kebhinekaan. Dalam proses ini, mereka diajak untuk

mengambil keputusan dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari berdasarkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Khusus pada elemen rantai makanan dan jaring-jaring makanan, peserta didik menyelidiki hubungan ketergantungan antara komponen biotik dan abiotik serta bagaimana keterkaitan tersebut dapat memengaruhi kestabilan ekosistem di lingkungan sekitar. Pemahaman ini membantu mereka melihat bagaimana setiap makhluk hidup berperan dalam keseimbangan alam, termasuk dalam aliran energi dan interaksi antarorganisme.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merencanakan komponen-komponen penting, metode pembelajaran, strategi yang digunakan, serta bahan ajar untuk produk yang sedang dikembangkan.³² Tujuan dari tahap ini adalah memastikan semua elemen yang dipilih dapat mendukung pembelajaran dengan baik. Beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

- a. Mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva
- b. Menetapkan menu dalam aplikasi beserta urutannya, mulai dari tampilan awal, menu utama yang mencakup kompetensi, petunjuk penggunaan aplikasi, motivasi, materi, hiburan/*ice breaking*, video, hingga latihan soal. Materi dan latihan soal disajikan secara menarik untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi tersebut dihubungkan dengan situasi dan pengalaman nyata yang dialami siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan melihat relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Memilih dan menyusun materi IPAS untuk kelas V yang akan digunakan sebagai isi dalam media pembelajaran, dengan

³² Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. Rindra Risdiantoro (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

mempertimbangkan topik-topik yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penyusunan materi ini bertujuan agar informasi yang disampaikan jelas, terstruktur dengan baik, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif.

- d. Menyusun media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva, yang dirancang untuk menjadi media pembelajaran interaktif. Media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap pelajaran yang diberikan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE mencakup kegiatan untuk mewujudkan rancangan produk yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap sebelumnya, kerangka konseptual untuk penerapan produk baru telah dibuat. Kerangka yang masih bersifat konseptual ini kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap diterapkan.³³ Tujuan dalam tahap ini adalah untuk mewujudkan rancangan produk yang telah disusun menjadi produk yang siap diterapkan dan untuk membuat instrumen yang dapat mengukur kinerja produk tersebut.

4. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk mendapatkan umpan balik mengenai produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan beberapa uji untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji ahli media bertujuan untuk menilai aspek desain dan kegunaan media, uji ahli bahasa untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, uji ahli materi untuk memastikan kesesuaian konten dengan kurikulum, dan uji coba lapangan dilakukan

³³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, ed. Mara Samin Lubis (Bandung: Citapustaka Media, 2019).

untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas.

a. Uji Ahli Media Pembelajaran

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran perlu terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media serta memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Validasi ini akan memastikan apakah media pembelajaran tersebut layak dan efektif digunakan. Ahli yang dimaksud dalam uji ini adalah Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut.

Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran meliputi beberapa indikator yakni pertama kesesuaian ukuran, jenis font, dan warna, kedua keterpaduan warna yang diterapkan, ketiga kecocokan gambar yang digunakan, keempat kecocokan suara dan musik. Hasil dari proses validasi ini mencakup berbagai kritik dan saran yang berguna untuk menyempurnakan media pembelajaran. Masukan tersebut penting untuk memperbaiki aspek-aspek yang mungkin kurang efektif atau perlu penyesuaian, sebelum media tersebut diuji coba kepada peserta didik. Dengan demikian, media yang telah diperbaiki dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan optimal bagi siswa.

b. Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa merupakan salah satu tahapan dalam proses validasi media pembelajaran yang bertujuan untuk menilai kejelasan, ketepatan, dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam suatu produk pembelajaran. Uji ini dilakukan oleh seorang ahli di bidang bahasa yang memiliki kompetensi dalam aspek kebahasaan. Aspek yang dievaluasi dalam uji ahli bahasa menggunakan indikator ketepatan bahasa yang meliputi kaidah bahasa, penggunaan bahasa, kejelasan

intruksi, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Hasil dari uji ahli bahasa menjadi dasar untuk melakukan revisi guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah yang berlaku, sehingga dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Ahli bahasa yang terlibat dalam pengembangan ini adalah Dosen Bahasa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

c. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan oleh guru IPAS kelas V Sekolah Dasar yang berpengalaman dalam mengampu mata pelajaran tersebut. Tujuan dari uji ini adalah untuk menilai ketertarikan guru terhadap produk yang dikembangkan, penyajian materi pada media pembelajaran, Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, dan Manfaat penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menurut guru yang berpengalaman dalam mengajar di kelas V Sekolah Dasar.

Selain itu, guru juga memberikan masukan terkait efektivitas media dalam mendukung pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hasil dari uji ahli materi menjadi dasar dalam melakukan revisi guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak dengan kebutuhan siswa kelas V serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan akan dilakukan dalam dua tahap, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil siswa dengan tujuan untuk menguji aspek fungsional, teknis, dan efektivitas awal dari media pembelajaran yang dikembangkan sedangkan uji coba luas dilaksanakan dengan melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak untuk mengukur efektivitas media dalam

meningkatkan hasil belajar.³⁴

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Pasir Kidul yang berjumlah 17 siswa. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada jumlah siswa yang sesuai untuk uji coba skala kecil, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kendala awal dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas, uji coba luas kemudian dilaksanakan di beberapa sekolah yang berada di kabupaten berbeda. Uji coba luas ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam lingkungan belajar yang lebih beragam serta melihat sejauh mana media tersebut dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif

- a. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengumpulkan data di setiap tahap untuk penyempurnaan lebih lanjut. Tahap-tahap yang dimaksud meliputi analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Data evaluasi ini dikumpulkan dalam bentuk lembar validasi.
- b. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai pengaruh dan kualitas produk pada akhir pengembangan, yaitu untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data evaluasi dikumpulkan melalui hasil tes sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva dengan hasil ulangan harian.

³⁴ Sidik Priadana and Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Book, 2021).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar yang menjadi subjek uji coba media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Adapun tempat dan waktu penelitian adalah sebagai berikut:

1. Uji Lapangan Terbatas

Dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2024 di SD N 1 Pasir Kidul

2. Uji Lapangan Luas

- a. SD N 1 Mergasana, Purbalingga Dilaksanakan pada tanggal 11, 12, dan 14 November 2024
- b. MI Al Ittihad Pasir Kidul: Dilaksanakan pada tanggal 21, 22, dan 25 November 2024
- c. MI Ma'arif Wotbuwono, Kebumen: Dilaksanakan pada tanggal 6, 7, dan 8 Januari 2025.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan utama untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif yang berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan analisis data, instrumen soal yang akan digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data benar-benar sah dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Validitas instrumen ini diuji menggunakan metode validitas *product moment*, dengan persamaan sebagai berikut:³⁵

³⁵ Setyo Budiwanto, *Metode Statistika Untuk Mengolah Data Keolahragaan* (Malang: Universitas Malang, 2017).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi pearson

$\sum XY$ = Jumlah hasil skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor X

$\sum Y$ = Jumlah skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat Y

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai r tabel untuk menentukan validitas setiap butir soal pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Jika nilai $r_{xy} \geq r$ tabel, maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{xy} < r$ tabel, maka butir soal dianggap tidak valid.

Setelah uji validitas selesai, dilakukan uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Metode ini merupakan salah satu cara yang paling umum digunakan untuk mengukur tingkat reliabilitas sebuah kuesioner.³⁶ Berikut persamaannya :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

k = jumlah butir soal pertanyaan yang sah/valid

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians skor total

Setelah menghitung uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, hasil tersebut dibandingkan dengan rentang nilai koefisien alpha yang

³⁶ Adam Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan* (Sleman: Deepublish, 2018).

berkisar antara 0 hingga 1, di mana 0 menunjukkan tidak adanya reliabilitas, dan 1 mencerminkan reliabilitas sempurna. Berdasarkan panduan para ahli yaitu Manning & Munro, Gregory, Nunally, interpretasi nilai koefisien alpha adalah sebagai berikut:³⁷

- 0 : Tidak reliabel (*no reliability*)
- > 0,70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reliability*)
- > 0,80 : Reliabilitas baik (*good reliability*)
- ≥ 0,90 : Reliabilitas sangat baik (*excellent reliability*)
- 1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Instrumen yang diuji terdiri dari 10 butir soal, dengan subjek uji coba sebanyak 30 orang. Berdasarkan derajat kebebasan (df) yang dihitung dengan rumus $df = (N - 2)$, diperoleh ($df = 30 - 2 = 28$). Pada tingkat signifikansi 5%, nilai r-tabel yang diperoleh adalah 0,361. Hasil uji validitas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal³⁸

Nomor Soal	r_{hitung}	$r_{tabel\ pearson}$	Keterangan
1	0,599	0,361	Valid
2	0,698	0,361	Valid
3	0,677	0,361	Valid
4	0,823	0,361	Valid
5	0,729	0,361	Valid
6	0,851	0,361	Valid
7	0,682	0,361	Valid
8	0,793	0,361	Valid
9	0,610	0,361	Valid
10	0,653	0,361	Valid

³⁷ Dyah Budiastuti and Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis Dengan NVIVO, SPSS Dan AMOS, I* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018).

³⁸ "Output Spss Versi 25 Hasil Validitas Soal," n.d.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan menggunakan SPSS untuk soal, dapat disimpulkan bahwa sepuluh soal yang diuji telah memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, seluruh item soal digunakan dalam penelitian ini.

Reliabilitas berasal dari istilah *reliability*, yang terbentuk dari kata *rely* dan *ability*. Jika digabungkan, istilah ini mengacu pada kemampuan suatu alat ukur untuk memberikan hasil yang dapat dipercaya dan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan.³⁹

Instrumen penelitian dianggap reliabel jika mampu menghasilkan data yang konsisten, karena konsistensi adalah dasar kepercayaan terhadap kebenaran data. Dengan demikian, suatu instrumen disebut reliabel apabila dapat memberikan hasil yang sama meskipun digunakan pada waktu yang berbeda, selama karakteristik subjek yang diuji tetap sama.

Dalam penelitian ini, peneliti menguji reliabilitas instrumen dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 for Windows. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan keandalan dan ketepatan hasil pengukuran instrumen yang digunakan. Hasil dari uji reliabilitas untuk soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal⁴⁰

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,892	10

Berdasarkan output dari perangkat lunak SPSS versi 25 for Windows, nilai *Cronbach's Alpha* untuk instrumen tes (soal) adalah 0,892, yang menunjukkan hasil lebih tinggi dari 0,80. Berdasarkan panduan para ahli yaitu Manning & Munro, Gregory, Nunally, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dengan

³⁹ Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, ed. Ahmad Saifudin, I (Magelang: Stain Press, 2018).

⁴⁰ "Output Spss Versi 25 Hasil Reliabilitas Soal," n.d.

nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,892. Oleh karena itu, soal tersebut dapat dianggap reliabel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian yang kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yang diperlukan meliputi Wawancara, Angket atau kuisioner, dan Tes

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang diterapkan selama observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang sering muncul, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut.⁴¹

Terdapat dua jenis wawancara, yaitu wawancara terpimpin dan wawancara tak terpimpin. Wawancara terpimpin dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga pertanyaan yang diajukan terstruktur dan tidak menyimpang dari daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Sementara itu, wawancara tak terpimpin bersifat lebih bebas dan tidak terstruktur, dilakukan secara spontan tanpa mengikuti pedoman yang ketat. Selain itu, terdapat juga wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari kedua jenis wawancara tersebut. Dalam wawancara ini, meskipun dilakukan secara fleksibel dan tidak kaku, tetap ada kendali berdasarkan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, sehingga tetap fokus pada data yang dibutuhkan oleh peneliti.⁴²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin, yaitu metode wawancara yang menggabungkan unsur wawancara terpimpin dan wawancara tak terpimpin. Peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan sebagai pedoman agar wawancara tetap terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Namun, dalam pelaksanaannya,

⁴¹ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2021).

⁴² Abubakar.

peneliti memberikan keleluasaan kepada responden untuk menjawab secara lebih bebas, sehingga memungkinkan eksplorasi jawaban yang lebih mendalam. Dengan wawancara ini peneliti memastikan bahwa wawancara tetap terstruktur, tetapi tetap fleksibel sehingga data yang diperoleh lebih luas dan sesuai dengan konteks penelitian.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Pasir Kidul, karena sekolah tersebut merupakan tempat awal ditemukannya permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran IPAS di kelas V, khususnya terkait efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, wawancara di lokasi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam informasi mengenai permasalahan yang dihadapi, mendapatkan perspektif dari guru, serta memastikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan benar-benar dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuesioner adalah Instrumen yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang sedang ditangani oleh peneliti.⁴³ Melalui angket, peneliti dapat mengumpulkan data secara efisien.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Kuesioner memiliki beberapa bentuk yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan penelitian, di antaranya:⁴⁴

- 1) Kuesioner terbuka, yaitu instrumen yang memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri. Jenis ini mirip dengan kuesioner isian karena memungkinkan responden

⁴³ Zainuddin Iba and Wardhana Aditya, *Metode Penelitian*, ed. Mahir Pradana, I (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

⁴⁴ I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, ed. Teddy Fiktorius (Bali: Mahameru Press, 2020).

mengungkapkan pendapat secara lebih luas.

- 2) Kuesioner tertutup, yaitu instrumen yang menyediakan pilihan jawaban, sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai. Bentuk ini serupa dengan kuesioner pilihan ganda karena membatasi jawaban dalam opsi yang telah ditentukan.
- 3) Kuesioner langsung, yaitu kuesioner yang berisi pertanyaan yang berkaitan langsung dengan diri responden, seperti pengalaman, sikap, atau pendapat pribadinya.
- 4) Kuesioner tidak langsung, yaitu kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai orang lain, di mana responden diminta untuk memberikan jawaban berdasarkan pengamatannya terhadap individu atau kelompok tertentu.
- 5) Check list, yaitu instrumen yang meminta responden untuk memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban yang paling sesuai. Kuesioner ini bersifat tertutup karena responden hanya memilih opsi yang tersedia tanpa menambahkan jawaban sendiri.
- 6) Skala bertingkat, yaitu kuesioner yang menyajikan pernyataan dengan skala penilaian, seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Bentuk ini sering digunakan untuk mengukur sikap atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dengan skala bertingkat sebagai instrumen pengumpulan data untuk validasi media pembelajaran. Angket yang digunakan mencakup tiga aspek utama, yaitu angket validasi media pembelajaran, angket validasi bahasa, dan angket validasi materi atau penilaian media oleh guru IPAS. Setiap angket berisi pernyataan yang dirancang untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berdasarkan kriteria tertentu. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala bertingkat, di mana responden menilai berbagai aspek, seperti kualitas perangkat media, kejelasan bahasa yang digunakan, serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan menggunakan angket ini, peneliti

dapat mengumpulkan data yang terstruktur dan terukur guna menentukan validitas serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Tes

Langkah terakhir dalam proses pengumpulan data adalah tes. Tes adalah alat yang digunakan dalam proses pengukuran untuk memperoleh data tentang kemampuan individu dalam bidang tertentu. Tes dapat berbentuk soal tertulis, lisan, maupun praktik, yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁴⁵ Dalam konteks penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dengan menggunakan tes, peneliti dapat menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Peneliti menggunakan tes tertulis dengan bentuk soal uraian sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa. Berdasarkan tingkat kebebasan peserta tes dalam menjawab, tes uraian secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tes uraian bebas (*extended response*) dan tes uraian terbatas (*restricted response*).⁴⁶

1) Tes Uraian Bebas (*Extended Response*)

Tes ini memberikan keleluasaan penuh kepada peserta dalam mengorganisasikan serta mengungkapkan pemikiran dan ide mereka dalam menjawab soal. Jawaban yang diberikan bersifat terbuka, tidak terstruktur, dan fleksibel, sehingga memungkinkan peserta untuk mengekspresikan pemahamannya secara lebih luas.

2) Tes Uraian Terbatas (*Restricted Response*)

Tes ini memberikan batasan tertentu dalam menjawab soal, baik dari segi format, isi, maupun ruang lingkup jawaban. Dalam tes ini,

⁴⁵ RifkaPandriadi Agustianti et al., *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, ed. Ni Putu Gatriyani and Nanny Mayasari, *Tohar Media* (Gowa: CV Tohar Media, 2022).

⁴⁶ Rohmad, *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian* (Sleman: Kalimedia, 2017).

pertanyaan sudah diarahkan ke aspek tertentu dengan batasan yang jelas, misalnya dalam hal cakupan materi, sudut pandang yang digunakan, atau indikator penilaian yang telah ditentukan. Pembatasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa jawaban yang diberikan tetap sesuai dengan kompetensi yang diukur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes uraian terbatas (*restricted response*) sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes ini dipilih karena memberikan batasan yang jelas dalam menjawab soal, sehingga siswa tetap fokus pada aspek-aspek yang dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setiap soal dalam tes telah dirancang dengan petunjuk yang mengarahkan siswa dalam menjawab, baik dari segi ruang lingkup materi, format jawaban, maupun indikator yang diukur. Dengan demikian, tes uraian terbatas memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih terstruktur dan objektif dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang telah dipelajari menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Tes uraian dipilih karena dapat mengungkapkan tingkat pemahaman siswa secara lebih mendalam dibandingkan dengan bentuk soal objektif. Melalui tes ini, siswa diminta untuk menjelaskan konsep, menguraikan proses, atau memberikan jawaban yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil dari tes uraian ini akan dianalisis untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik/Metode analisis data adalah proses yang mencakup pemeriksaan, transformasi, pembersihan, dan pemodelan data guna menghasilkan informasi yang dapat membantu peneliti dalam memperoleh panduan serta menentukan keputusan terhadap masalah-masalah yang sedang diteliti.⁴⁷ Peneliti

⁴⁷ Ahmad Fauzi et al., *Metodologi Penelitian*, I (Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2022).

menganalisis seluruh data yang diperoleh sejak tahap awal pengumpulan data. Proses analisis ini bertujuan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan, sehingga dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Peneliti menggunakan strategi *Mixed Methods* dengan pendekatan *Explanatory Sequential Design*, di mana analisis data dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu analisis kualitatif diikuti dengan analisis kuantitatif untuk mendukung dan memperjelas hasil penelitian.⁴⁸

1. Analisis Data Kualitatif

Peneliti melakukan analisis kualitatif untuk mendukung dan memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran. Analisis ini dilakukan terhadap data hasil wawancara dan angket penilaian yang melibatkan guru IPAS sebagai ahli materi. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁴⁹

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara memilih data yang relevan dari hasil angket penilaian ahli materi. Data yang diperoleh dari guru IPAS kelas V diklasifikasikan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu bahasa, kesesuaian materi, dan efektivitas media pembelajaran. Informasi yang tidak berkaitan langsung dengan tujuan penelitian akan diabaikan agar analisis lebih terfokus dan sistematis. Data yang sudah diklasifikasikan kemudian dikonversi ke dalam skala numerik untuk memudahkan interpretasi lebih lanjut

b. Penyajian Data

⁴⁸ Saparudin and Kurniawan Arizona, *Metopen Campuran*, ed. Ramdhani Sucilestari (Jakarta: Prenada, 2022).

⁴⁹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Patta Rapanna (Makassar: CV Syakir Media Press, 2021).

Setelah dilakukan reduksi data, langkah berikutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan melalui tabel rekapitulasi hasil penilaian ahli materi, yang menunjukkan persentase penilaian dari setiap aspek yang telah dikategorikan. Persentase penilaian yang diperoleh akan dibandingkan dengan kategori kelayakan yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 4. Kelayakan Materi dan Media

Presentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Tidak Layak

Selain itu, dalam tahap ini, komentar dan saran dari ahli akan dianalisis untuk melihat apakah ada perbaikan yang diperlukan pada aspek bahasa, materi, atau efektivitas media pembelajaran. Dengan demikian, penyajian data ini memberikan gambaran objektif mengenai bagaimana guru IPAS menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan.

c. **Penarikan Kesimpulan**

Tahap akhir dari analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menafsirkan hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara:

- 1) **Menganalisis Tren Data:** Jika hasil persentase dari aspek bahasa, materi, dan efektivitas masuk dalam kategori Layak atau Sangat Layak, maka media pembelajaran Canva dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran
- 2) **Mengidentifikasi Kelebihan dan Kelemahan:** Jika terdapat aspek dengan skor rendah, maka aspek tersebut akan menjadi perhatian dalam proses revisi dan pengembangan lebih lanjut.

2. **Analisis Data Kuantitatif**

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes tertulis

bentuk uraian terbatas yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Data ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, dengan menghitung rata-rata skor, persentase peningkatan hasil belajar, serta distribusi nilai siswa. Selain itu, analisis kuantitatif juga dilakukan pada hasil validasi media pembelajaran, validasi bahasa, dan validasi materi yang diberikan oleh ahli. Hasil validasi dianalisis untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Analisis Validitas Media

Validitas media merupakan tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran guna memastikan bahwa media yang digunakan telah memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi dilakukan melalui penilaian oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Instrumen yang digunakan dalam validasi ini berupa angket (kuisisioner) yang diberikan kepada masing-masing validator sesuai dengan bidang keahliannya.

Ahli media berperan dalam menilai aspek teknis dan desain media pembelajaran, seperti tata letak, warna, keterbacaan, serta kemudahan navigasi dalam penggunaan media. Evaluasi dari ahli media sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan user-friendly bagi pengguna.

Ahli bahasa bertugas menilai penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Aspek yang dievaluasi mencakup kejelasan kalimat, kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa, serta penggunaan ejaan dan tata bahasa yang benar. Hal ini bertujuan agar bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas bagi siswa. Sementara itu, ahli materi bertanggung jawab dalam menilai kesesuaian isi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku serta tingkat kedalaman materi yang disampaikan. Ahli materi memastikan bahwa konten yang disajikan

telah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dan bebas dari kesalahan konsep.

Dengan adanya validasi dari ketiga aspek ini, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipastikan memiliki kualitas yang baik, baik dari segi tampilan, bahasa, maupun isi materi.

Teknik analisis data yang diterapkan untuk mengevaluasi hasil distribusi angket atau kuesioner bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Perhitungan dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus berikut :

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian peneliti mengkategorikan hasil berdasarkan pedoman kriteria kelayakan media menurut Arikunto.⁵⁰ Berikut tabel kelayakan materi dan media,

Tabel 5. Kelayakan Materi dan Media

Presentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Tidak Layak

b. Uji Beda *Pretest - Posttest*

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk memastikan apakah sampel dalam penelitian dapat mewakili seluruh populasi. Agar dapat digunakan dalam uji hipotesis, data yang diperoleh harus memenuhi syarat distribusi normal, sehingga diperlukan

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, ed. Restu Damayanti (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

pengujian normalitas.⁵¹ Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk menguji normalitas data, yaitu data *pre-test* dan *post-test*. Data dianggap berdistribusi normal jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $\geq 0,05$. Namun, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

H0: Data mengikuti distribusi normal

H1: Data tidak mengikuti distribusi normal

2) Uji-t Berpasangan (*paired sample t-test*)

Uji-t berpasangan digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan suatu perlakuan dengan membandingkan rata-rata skor antara tes pertama dan tes kedua. Tes ini dilakukan terutama jika ada perlakuan khusus sebelum tes kedua.⁵²

Peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Uji ini dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut. Dengan metode ini, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif.

Dalam uji *paired sample t-test* pengambilan keputusan yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada nilai signifikansi (*2-tailed*). Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka terdapat

⁵¹ I Wayan Eka Mahendra and Ni Nyoman Parmithi, *Statistik Dasar Dalam Penelitian Pendidikan*, vol. 15 (Denpasar: Paramita, 2023).

⁵² Budiastuti and Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis Dengan NVIVO, SPSS Dan AMOS*.

perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) $\geq 0,05$, maka tidak ada perbedaan yang signifikan, sehingga hipotesis nol diterima, yang berarti hasilnya menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa.

c. Analisis Uji *N-Gains*

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa, digunakan rumus *N-Gains score*. Berikut persamaannya:⁵³

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Nilai *posttest* : Nilai *posttest*

Nilai *pretest* : Nilai *pretest*

Ideal score : Skor maksimal

Skor *N-Gain* diperoleh dengan menghitung selisih antara skor *posttest* dan skor *pretest*, kemudian hasil tersebut dibagi dengan selisih antara skor maksimal yang dapat dicapai peserta dan skor *pretest*. Dalam penelitian ini, *N-Gain Score* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dan

⁵³ Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan*.

menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *N-Gain Score* dihitung dengan membandingkan nilai ulangan harian murni sebagai *pretest* dan nilai hasil tes setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai *posttest*, dengan demikian, nilai *N-Gain* yang diperoleh akan memberikan gambaran mengenai sejauh mana kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang diajarkan.

Pembagian kategori nilai *N-Gain* dalam bentuk persentase (%) serta kriteria gain yang telah dinormalisasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁵⁴

Tabel 6. Kriteria penentuan efektivitas nilai N-Gain

Presentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
50-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 7. Kriteria N-Gain Ternormalisasi⁵⁵

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

⁵⁴ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, I (Bantul, 2024).

⁵⁵ Sukarelawan, Indratno, and Ayu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan dalam model ADDIE

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan di lapangan. Fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, dengan objek penelitian berupa siswa kelas V sekolah dasar. Data mengenai rendahnya hasil belajar diperoleh melalui mini riset yang telah dilakukan sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Mini riset tersebut mencakup data hasil observasi langsung di SD Negeri 1 Pasir Kidul, serta wawancara langsung dengan guru IPAS kelas V di sekolah tersebut.

Setelah mengidentifikasi permasalahan penelitian, tahap berikutnya adalah menganalisis media yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di lapangan. Berdasarkan berbagai sumber referensi yang diperoleh, peneliti memutuskan untuk menggunakan media interaktif Canva. Minat peneliti dalam mengembangkan media ini didasarkan pada referensi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan relevansi permasalahan abad ke-21 yang menekankan keterampilan penggunaan teknologi. Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi sudah banyak dilakukan, peneliti melihat peluang inovasi dalam pengembangan media berbasis Canva yang belum banyak dieksplorasi.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*), berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti kemudian memusatkan perhatian pada pembuatan desain produk media pembelajaran interaktif aplikasi canva. Beberapa langkah yang dilakukan dalam proses ini antara lain:

1. Langkah pertama adalah menyusun kerangka konsep struktur media pembelajaran beserta komponen-komponennya. Struktur ini meliputi tema, desain tampilan, menu yang disediakan dalam media, penggunaan ikon, animasi, musik latar, serta konsep alur pembelajaran.
2. Langkah kedua yaitu menentukan alur konsep media pembelajaran agar memiliki struktur yang logis dan tersusun secara sistematis.
3. Langkah ketiga yaitu merancang berbagai menu yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, seperti halaman awal, menu utama yang menyediakan beberapa pilihan untuk mengakses halaman yang diinginkan, serta menu informasi. Menu informasi berisi cara menggunakan media pembelajaran dan identitas pembuat.
4. Langkah keempat adalah menyusun materi tentang IPAS kelas V, dalam hal ini peneliti memilih materi tentang rantai makanan di ekosistem sekitar yang akan dijelaskan. Berdasarkan hasil analisis, materi tersebut dirancang menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi canva untuk mempermudah siswa dalam belajar, Karena siswa dapat secara langsung menghubungkan materi dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Materi diambil dari buku paket IPAS kelas V.
5. Langkah kelima yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk mata pelajaran IPAS. Aplikasi Canva digunakan sebagai alat untuk mempermudah visualisasi tampilan sekaligus sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut rancangan pada media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva:

- a) Halaman utama menampilkan nama mata pelajaran, materi yang akan dipelajari, serta identitas pengembang, dilengkapi dengan ikon interaktif "Start." Halaman ini menjadi tampilan pertama ketika media pembelajaran interaktif dijalankan. Desain halaman utama mencakup judul media pembelajaran, nama pengembang, serta tombol "Start" yang berfungsi untuk menuju ke menu utama.



Gambar 3. Tampilan halaman utama

- b) Halaman menu utama berisi tombol-tombol navigasi yang mencakup Kompetensi, Motivasi, *Ice Breaking*/Hiburan, Materi, Video, dan Quis. Selain itu disediakan juga tombol informasi dan petunjuk penggunaan media pembelajaran. Tombol/icon yang tersedia digunakan untuk menuju halaman yang diinginkan.



Gambar 4. Tampilan menu utama

- c) Tombol petunjuk dengan icon tanda tanya pada menu utama yang berada pada pojok kiri atas, berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif.



Gambar 5. Tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran

Setiap halaman petunjuk dilengkapi dengan ikon home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, serta ikon *next* dan *back* yang digunakan untuk berpindah ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya.

- d) Tombol Informasi pada menu utama ditandai dengan ikon "i" yang berfungsi sebagai akses menuju halaman informasi mengenai pengembang.



Gambar 6. Tampilan halaman informasi pengembang

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media selesai disusun, proses perancangan berlanjut ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, media telah selesai dibuat, namun belum dilakukan validasi untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan terhadap siswa. Pada tahap pengembangan, proses validasi dilakukan oleh dua ahli media pembelajaran serta dua ahli bahasa.

Kevalidan dan kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil analisis yang telah divalidasi oleh para ahli, yaitu Aziz Kurniawan, M.Pd., dan Irma Dwi Tantri, M.Pd., yang merupakan dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan lembar validasi media kepada para validator untuk ditinjau, yang mencakup aspek kesesuaian ukuran, jenis font, dan warna, keterpaduan warna yang diterapkan, kecocokan gambar yang digunakan, kecocokan antara suara dan musik. Total terdapat 15 butir pertanyaan dalam lembar validasi ini.

Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Presentase Validasi Ahli Media 1	Presentase Validasi Ahli Media 2
1.	Kesesuaian ukuran, Jenis Font, dan Warna	40	33,33
2.	Keterpaduan warna yang diterapkan.	13,33	10
3.	Kecocokan gambar yang digunakan	33,33	28,33
4.	Kecocokan antara suara dan musik	13,33	11,66
Jumlah		99,99	83,32
Rata-rata		91,65	

Hasil rekapitulasi validasi dari ahli media terhadap penyusunan media menunjukkan bahwa berdasarkan tabel presentase kelayakan media, ahli media 1 yaitu Aziz Kurniawan, M.Pd., memperoleh skor presentase 99,99 yang tergolong dalam kategori sangat layak. Sedangkan, ahli media 2 yaitu Irma Dwi Tantri, M.Pd., mendapatkan skor presentase 83,32 yang juga tergolong dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi, ahli media pertama menilai bahwa media yang dikembangkan sangat interaktif serta kejelasan setiap komponennya sudah sesuai dan jelas. Oleh karena itu, tidak terdapat revisi yang diperlukan dari sudut pandang ahli media pertama. Sementara itu, ahli media kedua memberikan beberapa masukan terkait aspek audio dan tampilan media. Beliau menyoroti bahwa proporsi *backsound* terlalu besar sehingga suara penyaji tidak terdengar jelas. Selain itu, Beliau menyarankan agar *background* dibuat lebih samar agar tidak terlalu ramai dan bertabrakan dengan isi. Dengan demikian, terdapat beberapa revisi kecil yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan media berdasarkan sudut pandang ahli media kedua.

Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian dari kedua validator ahli media, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dinyatakan sangat layak dengan perolehan rata-rata skor persentase sebesar 91,65.

Setelah dilakukan validasi media, dilanjutkan dengan melakukan validasi bahasa, Ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Endah Kusumaningrum, M.Pd., dan Dimas Indianto S., M.Pd.I., yang menjabat sebagai dosen Bahasa Indonesia pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Presentase Validasi Ahli Bahasa 1	Presentase Validasi Ahli Bahasa 2
1.	Ketepatan bahasa	87,5	96,87
	Jumlah	87,5	96,87
	Rata-rata	92,18	

Hasil rekapitulasi validasi dari ahli bahasa terhadap bahasa didalam media menunjukkan bahwa berdasarkan tabel presentase kelayakan media, ahli bahasa 1 yaitu Endah Kusumaningrum, M.Pd., memperoleh skor presentase 87,5 yang tergolong dalam kategori sangat layak. Sementara itu ahli bahasa kedua, Dimas Indianto S., M.Pd.I., memperoleh skor persentase sebesar 96,87, yang juga tergolong dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pertama, mengidentifikasi beberapa kesalahan kaidah ejaan dalam media, seperti penulisan "Tombol Ke - halaman" yang seharusnya tanpa spasi sebelum dan setelah tanda hubung, penggunaan huruf kapital yang tidak sesuai pada kata "untuk", serta ejaan yang kurang tepat pada kata "pada", "masing-masing", dan "antar makhluk". Selain itu, terdapat beberapa kalimat yang kurang efektif, terutama pada salindia ke-10, sehingga perlu diperbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami.

Sementara itu, ahli bahasa kedua menyoroti adanya beberapa kata yang dianggap kurang sesuai untuk tingkat pemahaman siswa kelas V, seperti "transformasi", yang disarankan untuk diganti dengan istilah yang lebih sederhana. Selain itu, ahli bahasa kedua menilai bahwa secara keseluruhan bahasa dalam media sudah baik dan menarik.

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi dari ahli media dan ahli bahasa, maka media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dikategorikan sangat layak, untuk itu dilanjutkan dengan penilaian dari guru dan uji coba terbatas

Revisi yang telah disesuaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan halaman utama sebelum revisi



Gambar 8. Tampilan halaman utama setelah direvisi



Gambar 9. Tampilan menu utama sebelum direvisi



Gambar 10. Tampilan menu utama setelah direvisi

Seluruh slide yang telah direvisi sesuai dengan masukan dari validator ahli media telah dimasukkan ke dalam lampiran peneliti. Sementara itu, slide yang telah direvisi oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Tampilan salindia ke – 10 sebelum direvisi



Gambar 12. Tampilan salindia ke – 10 setelah direvisi



Gambar 13. Tampilan tujuan pembelajaran sebelum direvisi



Gambar 14. Tampilan tujuan pembelajaran setelah direvisi

Setelah media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari validator, baik dari segi isi, tampilan, maupun keterbacaannya, maka media tersebut telah memenuhi standar kelayakan. Oleh karena itu, tahap selanjutnya adalah implementasi, di mana media akan digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Implementasi ini bertujuan untuk menguji sejauh mana media yang telah dikembangkan dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan, di mana dilakukan penilaian oleh validator terhadap konten dan bahasa dalam media yang telah dibuat, proses berlanjut ke tahap implementasi. Pada tahap ini, media dinilai oleh pengguna, yaitu guru IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar. Penilaian pengguna dilakukan menggunakan angket yang telah dirancang sebelumnya. Persentase hasil penilaian media oleh guru IPAS kelas V disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Media Oleh Guru IPAS Kelas V

No.	Indikator	Presentase Guru 1	Presentase Guru 2	Presentase Guru 3	Presentase Guru 4
1.	Ketertarikan terhadap aplikasi	21,66	26,66	23,33	25
2.	Penyajian Materi	21,66	20	25	26,66
3.	Aspek bahasa	20	25	23,33	23,33
4.	Aspek Manfaat	16,66	20	20	20
	Jumlah	79,98	91,66	91,66	94,99
	Rata-rata	89,57			

Berdasarkan hasil analisis data mengenai penilaian guru IPAS kelas V terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan oleh peneliti, mendapatkan rata-rata skor sebesar 89,57 dari keempat guru. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel kelayakan media, yang menunjukkan bahwa media yang disusun oleh peneliti tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Guru pertama menilai bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik dengan komposisi antara tulisan dan gambar yang seimbang. Namun, ia juga mencatat bahwa jumlah menu yang cukup banyak dapat membuat siswa SD perlu dibimbing dalam penggunaannya. Guru kedua menyampaikan bahwa media ini memudahkan peserta didik dalam mengakses ulang materi di rumah, sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa. Selain itu, pembelajaran interaktif ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi melalui aktivitas berbasis teknologi, seperti kuis online.

Guru ketiga menilai bahwa media yang dibuat sangat interaktif dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pendapat serupa juga disampaikan oleh guru keempat, yang menekankan bahwa media pembelajaran ini sangat interaktif serta mampu membuat siswa lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian dari para guru, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini dinyatakan sangat praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas V.

Kemudian ditahap implementasi ini peneliti juga menggunakan uji coba terbatas terhadap 17 siswa sekolah dasar kelas V dengan menggunakan instrumen soal yang sudah disiapkan dan sudah dinyatakan valid serta reliabel. Pada uji coba terbatas ini, peneliti mengumpulkan data untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Peneliti menggunakan hasil nilai ulangan harian IPAS murni dan belum dikontrol dengan apapun sebagai nilai sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi canva. Sementara itu, soal yang telah disusun oleh peneliti akan diberikan kepada siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Jawaban dari soal tersebut digunakan sebagai nilai setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.

Hasil nilai ulangan harian dan hasil nilai dari soal yang diberikan peneliti akan dihitung dengan persamaan *N-Gains*, Namun, sebelum melakukan uji *N-Gain*, peneliti perlu menjalankan uji normalitas data serta uji *paired sample t-test* guna mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Tabel 11. Uji Normalitas Kelas Terbatas⁵⁶

Tests of Normality							
	Kode Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	PreTest	,168	17	,200*	,929	17	,209
	PostTest	,202	17	,063	,906	17	,086
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,209 dan *post-test* sebesar 0,86. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*, untuk menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Berikut merupakan hasil uji *paired sample t-test*:

Tabel 12. Uji Paired Sample t-test⁵⁷

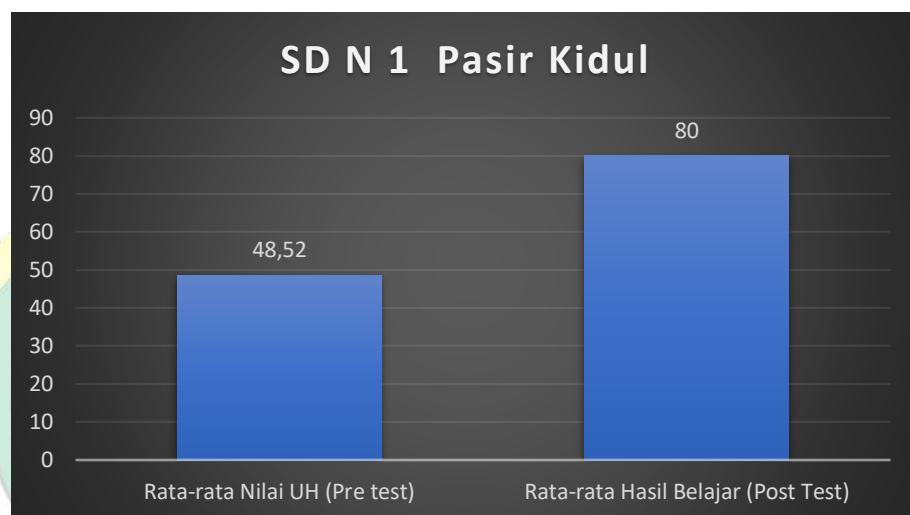
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	- 31,471	8,618	2,090	- 35,901	- 27,040	- 15,057	16	,000

Berdasarkan hasil perhitungan *paired sample t-test* dalam tabel, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil

⁵⁶ "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d., <https://doi.org/10.2307/2279717>.

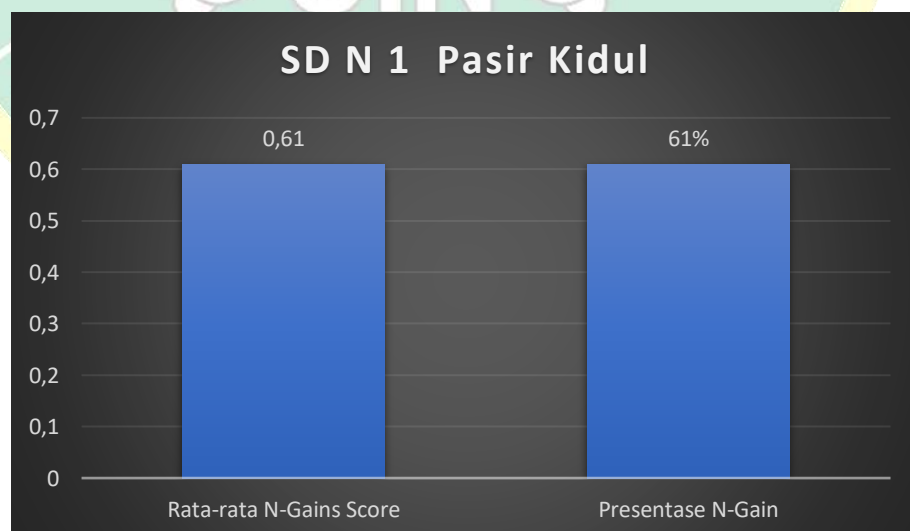
⁵⁷ "Output Spss Versi 25 Hasil Paired Samples Test," n.d.

belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan uji *N-Gain* untuk menganalisis tingkat peningkatan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut. Berikut merupakan hasil perhitungan uji *N-Gain*:



Gambar 15. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan gambar 15, nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa adalah sebesar 48,52, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80. Nilai pretest dan posttest tersebut kemudian diolah menggunakan perhitungan *N-Gain* yang hasilnya sebagai berikut:



Gambar 16. Grafik Hasil Uji N-Gains⁵⁸

⁵⁸ "Output Spss Versi 25 Hasil N-Gain Score," n.d.

Berdasarkan gambar 16 yang merupakan grafik hasil analisis perhitungan *N-Gain*, diperoleh persentase sebesar 61%. Jika merujuk pada tabel kategori efektivitas media, Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terdiri dari dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengumpulkan data pada setiap tahap pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui tes setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, kemudian dibandingkan dengan nilai ulangan harian asli sebelum penerapan media tersebut.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah divalidasi oleh tim validator dan dinyatakan layak berdasarkan penilaian guru mata pelajaran IPAS kelas V. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif pada materi rantai makanan di ekosistem sekitar kita dapat digunakan. Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan dalam skala luas untuk membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Berikut adalah hasil uji coba lapangan berskala luas yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan siswa kelas V sekolah dasar di beberapa kabupaten.

1. Hasil Uji Lapangan Luas di SD N 1 Margasana

Sekolah Dasar Negeri 1 Margasana bertempat di dusun 2, desa margasana kecamatan kertanegara kabupaten purbalingga. Peneliti menguji produk yang telah dikembangkan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, yang dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 November 2024, dan kemudian melakukan tes pada tanggal 14 November 2024. Berikut hasil uji lapangan di sekolah dasar negeri 1 margasana

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas⁵⁹

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KelasLuas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTestPostTest	PreTest	,158	21	,188	,909	21	,052
	PostTest	,136	21	,200*	,963	21	,587
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,052, sementara nilai signifikansi *post-test* mencapai 0,587. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yakni *paired sample t-test*, untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini adalah hasil uji *paired sample t-test*:

Tabel 14. Uji Paired Sampel Test⁶⁰

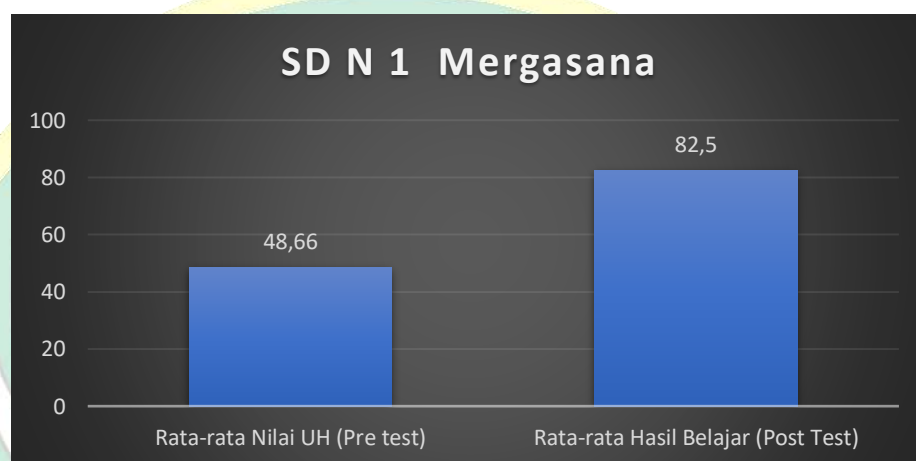
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTestLuas - PostTestLuas	- 33,833	8,889	1,940	- 37,879	- 29,787	- 17,443	20	,000

Berdasarkan hasil perhitungan *paired sample t-test* yang ditampilkan dalam tabel, nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000,

⁵⁹ "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d.

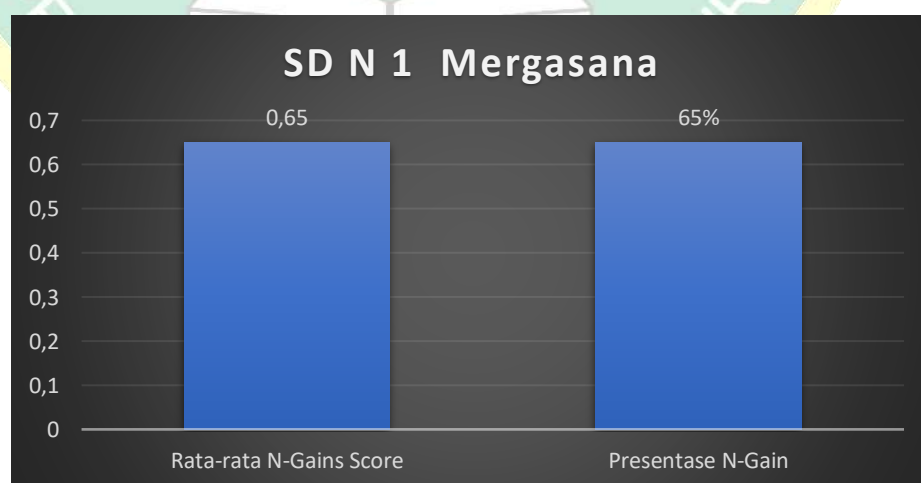
⁶⁰ "Output Spss Versi 25 Hasil Paired Samples Test."

yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan uji *N-Gain* untuk menganalisis tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar 17. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test

Merujuk pada Gambar 17, rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 48,66, sementara rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 82,5. Kedua nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 18. Grafik Hasil Uji N-Gains⁶¹

⁶¹ “Output Spss Versi 25 Hasil N-Gain Score.”

Gambar 18 merupakan grafik hasil analisis perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan persentase sebesar 65%. Berdasarkan tabel kategori efektivitas media, persentase ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

2. Hasil Uji Lapangan Luas di MI Al Ittihad Pasir Kidul

Uji lapangan luas kedua yang dilaksanakan oleh peneliti berlangsung di MI Al Ittihad Pasir Kidul, yang berlokasi di Dusun I, Desa Pasir Kidul, Kecamatan Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas. Peneliti memberikan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan pada tanggal 21 & 22 November 2024 dan melakukan tes pada tanggal 25 November 2024. Hasil dari uji lapangan di MI Al ittihad pasir kidul adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas⁶²

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilBelajar	PreTest	,182	30	,013	,946	30	,131
	PostTest	,135	30	,174	,967	30	,473
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,131, sementara *post-test* mencapai 0,473. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik berupa *paired sample t-test* untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini adalah hasil uji

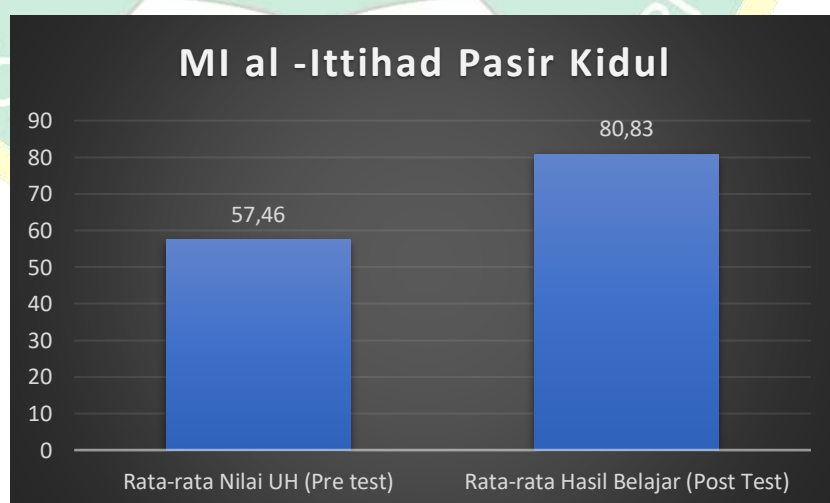
⁶² "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d.

paired sample t-test:

Tabel 16. Hasil Paired Sample Test⁶³

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTestLuas - PostTestLuas	- 23,367	6,122	1,118	- 25,653	- 21,081	- 20,905	29	,000

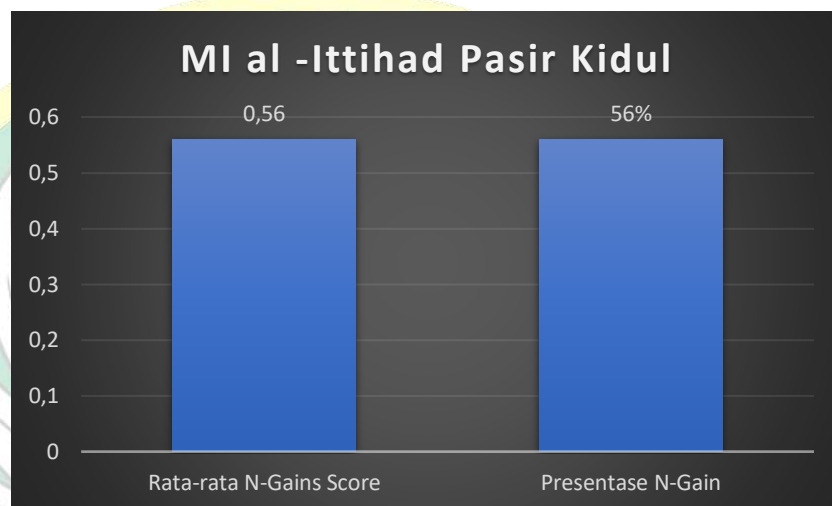
Hasil perhitungan *paired sample t-test* yang disajikan dalam tabel menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut. Berikut adalah hasil perhitungan uji *N-Gain*:



Gambar 19. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test

⁶³ "Output Spss Versi 25 Hasil Paired Samples Test."

Berdasarkan Gambar 19, nilai rata-rata pretest siswa tercatat sebesar 57,46, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,83. Kedua data tersebut selanjutnya dianalisis melalui perhitungan *N-Gain* dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 20. Grafik Hasil Uji N-Gain Score⁶⁴

Hasil analisis gambar 20 yaitu grafik perhitungan *N-Gain* menunjukkan persentase sebesar 56%. Mengacu pada tabel kategori efektivitas media, Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berhasil meningkatkan efektivitas hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

3. Hasil Uji Lapangan Luas di MI Ma'arif Wotbuwono

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Wotbuwono berlokasi di Dukuh Ingas, Desa Wotbuwono, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen. Peneliti menguji produk yang telah dikembangkan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut pada tanggal 06 dan 07 Januari 2025, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tes

⁶⁴ "Output Spss Versi 25 Hasil Uji N-Gain Score," n.d.

pada tanggal 08 Januari 2025. Berikut ini merupakan hasil uji lapangan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Wotbuwono:

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas⁶⁵

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KelasLuas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTestPostTest	PreTestLuas	,134	42	,055	,974	42	,438
	PostTestLuas	,124	42	,102	,960	42	,150
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,438 dan *post-test* sebesar 0,150. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik berupa *paired sample t-test* untuk menilai dampak media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini adalah hasil uji *paired sample t-test*:

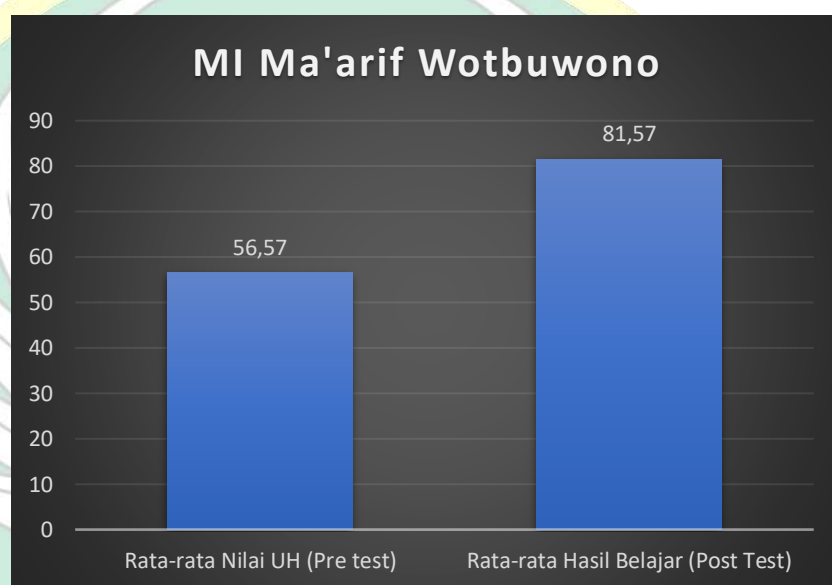
Tabel 18. Hasil Uji Paired Sample Test⁶⁶

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	- 25,000	7,184	1,109	- 27,239	- 22,761	- 22,553	41	,000

⁶⁵ "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d.

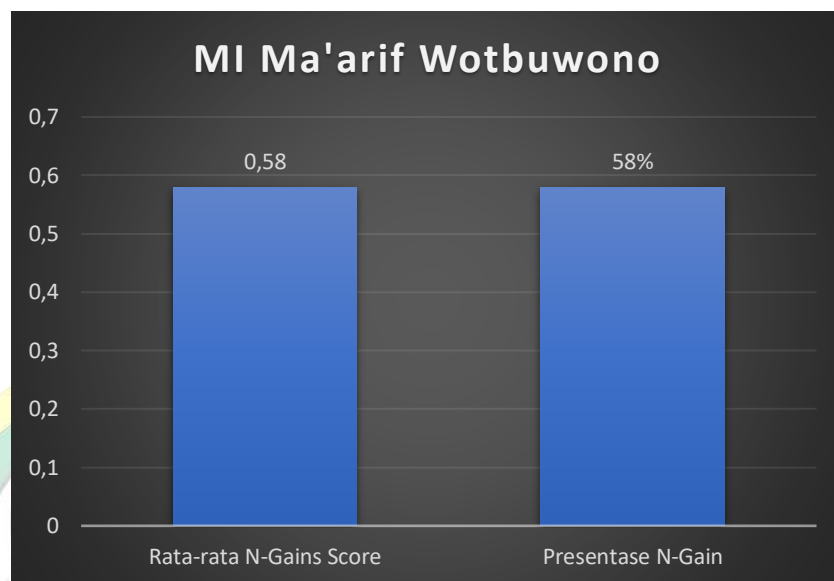
⁶⁶ "Output Spss Versi 25 Hasil Paired Samples Test."

Berdasarkan hasil perhitungan *paired sample t-test* yang disajikan dalam tabel, nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar 21. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test

Mengacu pada Gambar 21, rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 56,57, sementara rata-rata nilai posttest menunjukkan peningkatan menjadi 81,57. Data tersebut kemudian diolah menggunakan analisis *N-Gain* dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 22. Grafik Hasil Uji N-Gain Score⁶⁷

Hasil analisis gambar 22 yaitu grafik perhitungan *N-Gain* menunjukkan persentase sebesar 58%. Berdasarkan tabel kategori efektivitas media, persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva diklasifikasikan sebagai efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis *Research and Development* (RnD), yang berfokus pada pengembangan suatu produk. Dalam penelitian ini, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS. Peneliti tertarik untuk mengembangkan produk ini karena beberapa alasan, yaitu kemajuan teknologi yang semakin berkembang sehingga mendorong guru untuk kreatif serta inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang terungkap melalui riset awal

⁶⁷ "Output Spss Versi 25 Hasil Uji N-Gain Score."

sebelum peneliti memilih untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dalam penelitian ini.

Sesuai dengan pandangan Shymansky, teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dikonstruksi oleh siswa melalui keterlibatan mereka dalam interaksi dengan lingkungan belajar, pengalaman langsung, serta refleksi terhadap pengetahuan yang sudah ada, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengonstruksi pemahaman mereka sendiri.⁶⁸ Dengan demikian, konstruktivisme mendorong siswa untuk mengembangkan pola pikir yang lebih luas dan menuntut mereka untuk menerapkan teori yang telah dipelajari dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Setelah mengidentifikasi akar permasalahan yang dihadapi guru melalui riset sederhana, peneliti kemudian mencari referensi yang relevan untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil penelusuran, ditemukan referensi yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *Power Point* melalui aplikasi Canva terbukti memberikan efektivitas dalam proses pembelajaran.⁶⁹ Namun, hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara spesifik berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva.

Media pembelajaran interaktif yang dimaksud merujuk pada media yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan berpartisipasi langsung serta memahami materi yang disampaikan di dalamnya. Selain alasan yang telah disebutkan sebelumnya, ketertarikan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva juga didasari oleh masih dominannya penggunaan metode

⁶⁸ Sehan dkk Rifky, *Dasar-Dasar Pendidikan*, ed. Sepriano and Efitra (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

⁶⁹ Cucun Sunaengsih, "Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd N 182 Pekanbaru," *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 183–90.

konvensional oleh pendidik di Sekolah Dasar.

Namun, perkembangan teknologi yang pesat turut berkontribusi dalam kemajuan dunia pendidikan untuk menghadapi berbagai tantangan. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva.

Tahap selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi serta menentukan solusi yang tepat dengan memilih media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tahap selanjutnya adalah desain dan pengembangan media, di mana peneliti menerapkan validitas konstruk. Validitas konstruk adalah tingkat keakuratan suatu tes atau instrumen dalam mengukur konsep yang seharusnya diukur.⁷⁰ dengan melibatkan ahli media, ahli bahasa serta pengguna media selaku ahli materi yaitu Guru IPAS kelas V. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa ahli media 1 memberikan skor sebesar 99,99%, sedangkan ahli media 2 memberikan skor 83,32%. Dengan demikian, rata-rata penilaian dari kedua ahli media mencapai 91,65%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, validasi dari ahli bahasa yang merupakan dosen Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

⁷⁰ Slamet Widodo et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, Cv Science Techno Direct (Pangkalpinang, 2023).

menunjukkan bahwa ahli bahasa 1 memberikan skor 87,5%, sementara ahli bahasa 2 memberikan skor 96,87%. Rata-rata penilaian dari kedua ahli bahasa adalah 92,18%, yang mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva mudah dipahami oleh siswa kelas V sekolah dasar, sehingga media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media dan ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 91,92%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva tergolong sangat valid, baik dari segi tampilan media maupun penggunaan bahasa. Dengan demikian, media ini layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Tahap berikutnya adalah implementasi media setelah melewati proses penilaian oleh ahli media dan bahasa. Pada tahap ini, peneliti meminta penilaian terkait isi materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada guru mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh guru, diperoleh rata-rata skor sebesar 89,57%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dinilai praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah evaluasi, di mana peneliti menguji soal-soal yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, peneliti menggunakan instrument tes uraian terbatas dengan bentuk essay yang berjumlah 10 soal. Selain itu, dalam pengembangan instrumen tes ini penulis juga memperhatikan tingkatan dalam taksonomi Bloom. Dengan pendekatan yang tepat, Taksonomi Bloom dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Kemampuan ini mencakup analisis, evaluasi, dan penciptaan solusi terhadap berbagai permasalahan secara komprehensif, sehingga siswa lebih

siap menghadapi tantangan di dunia nyata.⁷¹

Sebelum instrumen tes digunakan dalam uji lapangan luas, terlebih dahulu dilakukan uji coba pada siswa di kelas lain dengan tingkat pendidikan yang sama, yakni Kelas V Sekolah Dasar atau peserta didik yang sudah melampaui materi yang disediakan peneliti dalam tes. Berdasarkan uji coba yang melibatkan 30 siswa Kelas V Sekolah Dasar, seluruh 10 soal yang disediakan dinyatakan valid. Selanjutnya, dilakukan perhitungan reliabilitas, dan hasilnya menunjukkan nilai sebesar 0,892. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 10 soal yang telah dinyatakan valid dapat digunakan sebagai instrumen yang reliabel dalam proses pengambilan data pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Untuk menjawab permasalahan mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar, peneliti melakukan uji parametrik dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *N-Gain*. Melalui kedua uji ini, diharapkan dapat diperoleh data yang akurat untuk menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi IPAS. Sebelum melakukan uji parametrik, peneliti harus memenuhi persyaratan yang diperlukan, yaitu dengan melaksanakan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* diperoleh dari hasil ulangan harian murni sebelum penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan data *posttest* berasal dari 10 soal yang telah melewati uji validitas dan reliabilitas.

Hasil uji normalitas pada kelompok uji coba terbatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,209, sedangkan *posttest* mencapai 0,086. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Oleh

⁷¹ Luma'ul 'Adilah Hayya and Abu Dharin, "Peran Kognitif Taksonomi Bloom Dalam Pengembangan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *J-PGMI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 1 (2023): 73–83.

karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan uji parametrik *paired sample t-test*. Begitu juga pada uji kelompok luas, hasil dari masing masing uji normalitas pada kelompok luas sebesar 0,052, 0,131, 0,438 pada nilai *pre-test* sedangkan pada *post-test* sebesar 0,587, 0,473, 0,150. Setiap nilai tersebut melebihi 0,05, yang menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok uji coba luas berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*.

Hasil uji parametrik dengan *paired sample t-test* pada kedua kelompok, baik kelompok uji coba terbatas maupun luas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Uji akhir dilaksanakan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, sekaligus mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis menggunakan uji *N-Gain*, baik pada kelompok terbatas maupun kelompok luas, diperoleh rata-rata sebesar 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dengan tingkat peningkatan yang berada dalam kategori sedang. Selain itu, tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar secara keseluruhan mencapai 60%. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Canva termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat dianggap sebagai media yang bermanfaat untuk

mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar secara efektif. Pengembangan dan penerapan media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini dapat disampaikan sebagai berikut:

1. **Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran**

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sangat sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa masing-masing memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,65% dan 92,18%. Selain itu, guru mata pelajaran IPAS kelas V memberikan penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 89,57%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran

2. **Efektivitas Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, memungkinkan mereka untuk lebih mudah menyerap materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Hasil uji parametrik menggunakan uji *t-test* menunjukkan nilai $0,000 < 0,005$, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang, dengan persentase sebesar 61%, 65%, 56%, dan 58%. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar

IPAS siswa kelas V sekolah dasar.



B. Keterbatasan Penelitian

1. Karena peneliti memiliki keterbatasan dalam mengembangkan materi IPAS yang sangat luas, diharapkan peneliti lain yang ingin mengembangkan media serupa dapat mencakup materi IPAS yang lebih beragam dan lebih luas.
2. Jarak sekolah yang dijadikan tempat untuk penelitian yang tidak dekat dan berbeda daerah membuat peneliti tidak terfokus pada satu sekolah.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti tidak dapat dikunci pada salah satu slide, karena murni dari developer aplikasi canva. Jika pengguna tidak paham cara memainkan media pembelajarannya maka akan terkesan kurang interaktif.

C. Saran

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Sebagai bagian dari kesimpulan penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi atau saran bagi para praktisi pendidikan maupun peneliti selanjutnya yang berminat dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan peningkatan hasil belajar, sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak melibatkan angket respons siswa, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memasukkan siswa sebagai responden dalam penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar melalui tes esai. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang berkaitan dengan kecerdasan logis atau motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, Tirtawaty. *Model Pembelajaran Ryleac*. Botupingge: Politeknik Gorontalo, 2019.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna. Makassar: CV Syakir Media Press, 2021.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press, 2021.
- Agustianti, RifkaPandriadi, Lissiana Nussifera, Wahyudi, L. Angelianawati, Igat Meliana, Effi Alfa ni Sidik, Qomaratus Nurlaila, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Edited by Ni Putu Gatriyani and Nanny Mayasari. Tohar Media. Gowa: CV Tohar Media, 2022.
- Andryanto, Rivanky Valensius Bara, Omita Abigaill, Nur Azizah Muchtar, Nurlinda Apriliani, and Angelin Marici B. *Bahan Ajar Interaktif Canva, Powtoon, Dan Kahoot*. Edited by Mauli Kasmi. I. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Edited by Restu Damayanti. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Budiasuti, Dyah, and Agustinus Bandur. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis Dengan NVIVO, SPSS Dan AMOS*. I. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Budiwanto, Setyo. *Metode Statistika Untuk Mengolah Data Keolahragaan*. Malang: Universitas Malang, 2017.
- Dzikri, Aulia, Naura Sofie Aisya Hadi, Susilawati Susilawati, and Shafira Meiria Rahmasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review." *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2024): 96–107.
- Fauzi, Ahmad, Baiatun Nisa, Darmawan Napitupulu, Fitri Abdillah, A A Gde Satia Utama, Candra Zonyfar, Rini Nuraini, et al. *Metodologi Penelitian*. I. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2022.
- Febriana, Tantri, and Dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar." *Sinektik* 6, no. 1 (2023): 36.
- Hamid, Abi, Mustofa, and Et Al. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hayya, Luma'ul 'Adilah, and Abu Dharin. "Peran Kognitif Taksonomi Bloom Dalam Pengembangan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *J-PGMI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 1 (2023): 73–83.
- Hidayatullah, Annisatun. "Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Educatio* 9, no. 2 (2023): 946.
- Iba, Zainuddin, and Wardhana Aditya. *Metode Penelitian*. Edited by Mahir Pradana. I. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Kenedi. "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II Smp Negeri 3 Rokan IV Koto." *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora* 3, no. 2 (2017): 329–47.

- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniawan, Aziz. *Efektifitas Media Lectora Inspire Berbasis STEM Guna Meningkatkan Keterampilan HOTS Peserta Didik*. Edited by Tim Rizquna and Abdi. I. Karangsalam Kidul, Kedungbanteng, Banyumas: CV. Rizquna, n.d.
- Lubis, Ayu Puspita Sari, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah." *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2023): 226.
- Mahendra, I Wayan Eka, and Ni Nyoman Parmithi. *Statistik Dasar Dalam Penelitian Pendidikan*. Vol. 15. Denpasar: Paramita, 2023.
- Malik, Adam. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Sleman: Deepublish, 2018.
- Oka, Gde Putu Arya. *Media Dan Multimedia Dalam Pembelajaran*. I. Sleman: Deepublish, 2017.
- "Output Spss Versi 25 Hasil N-Gain Score," n.d.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Paired Samples Test," n.d.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Reliabilitas Soal," n.d.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Uji N-Gain Score," n.d.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d. <https://doi.org/10.2307/2279717>.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Uji Normalitas," n.d.
- "Output Spss Versi 25 Hasil Validitas Soal," n.d.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. I. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Book, 2021.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Purnamawanti, Ucu, Herawati, and Widyasari. *Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva*. Edited by Rudi Hartono and Desi Ayu Ratna Pangesty. I. Bandung: Widina Bhakti Media Utama, 2023.
- Purwanto. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Edited by Ahmad Saifudin. I. Magelang: Stain Press, 2018.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*. Edited by Mara Samin Lubis. Bandung: Citapustaka Media, 2019.
- Rifky, Sehan dkk. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Edited by Sepriano and Efitra. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Rofiqoh, Ifah, and Zulhawati. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.
- Rohmad. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*. Sleman: Kalimedia, 2017.
- Saleh, Sahib, Syahrudin, Syahrul Muh. Saleh, Aziz Ilham, and Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Saparudin, and Kurniawan Arizona. *Metopen Campuran*. Edited by Ramdhani Sucilestari. Jakarta: Prenada, 2022.
- Sappaile, Baso Intang, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana. *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*. I. Gowa: Global

- Research and Consulting Institute (Global-RCI), 2021.
- Saptomo, Wawan Laksito Yuli. *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*. I. Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK), 2015.
- Siswadi, Siswadi, Asri Fuadi, and Abu Dharin. "Development of Learning Cycle-Based Science Learning Devices to Improve Elementary School Students' Creative Thinking Ability." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 4 (2023): 2118–24.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Edited by Rindra Risdiantoro. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Suhelayanti, and Dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. I. Bantul, 2024.
- Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Edited by Teddy Fiktorius. Bali: Mahameru Press, 2020.
- Sunaengsih, Cucun. "Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd N 182 Pekanbaru." *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 183–90.
- Ulfa, Maria, Imam Solikin, and Dkk. *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Di Desa Durian Gadis*. Bina Darma Conference on Community Service Result (BC2SR), 2023.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Harits Azmi Zanki. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. I. Vol. 3. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.
- Wajdi, Farid, Nike Astiswijaya, Suandi, Hozairi, Ernawaty Usman, Sri Rahayu Pudjiastuti, Erlyanna Nur Risqi, Irwanto, Ely Syafitri, and Yuana Tri Utomo. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Edited by Evi Damayanti. I. Bandung: Widina Media Utama, 2024.
- Walidin, Warul, Saifullah, and Tabrani. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Edited by Masbur. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2015.
- Watri, Gimin, and Suarman. *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. I. Pekanbaru: Taman Karya, 2023.
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Buku Ajar Metodologi Penelitian. Cv Science Techno Direct*. Pangkalpinang, 2023.
- Widyasari, Rasmitadila, and Teguh Prasetyo. *Buku Perencanaan Pembelajaran*. Ponorogo: Wade Publish Group, 2018.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. *Cercular Model of RD&D*. Edited by Shofiyun Nahidloh. Bantul: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Ziliwu, Dermawani, Suryanti Novita Lase, Pilih Eli Lase, and Imansudi Zega. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4104.



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan produk yang dikembangkan

Tampilan Pembuka



Tampilan Menu Utama



Tampilan Petunjuk Penggunaan Media



Tampilan Informasi Pengembang

The figure shows a screenshot of the 'Informasi' (Information) screen. The screen has a light green background with a cartoonish landscape. It features a profile picture of a man in a green jacket and a white shirt. The text on the screen is as follows:

Informasi

Pengembang

Mohamad Mabarun
 UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
 PGMI
 baron23.ba@gmail.com
 +62852-9021-7783

Daftar Pustaka

Ghaniem, Amalia Fitria, dkk.
 Buku Siswa IPAS untuk SD
 Kelas V. 2021. Pusat
 Perbukuan Badan Standar,
 Kurikulum dan Asesmen
 Pendidikan Kemdikbudristek

Tampilan Menu Kompetensi



Tampilan Halaman Motivasi



Tampilan Menu Materi



Tampilan Menu Contoh



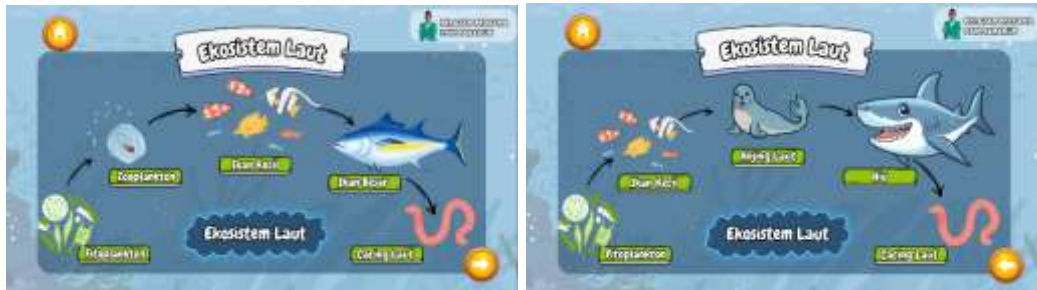
Ekosistem Darat



Ekosistem Gurun



Ekosistem Laut



Ekosistem Danau



Ekosistem Sungai



Ekosistem Hutan



Tampilan Halaman Hiburan



Tampilan Halaman Video



Tampilan Halaman Quiz





Lampiran 2. Panduan Penggunaan Media

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Gambaran Umum Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini merupakan alat bantu belajar digital yang dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas V SD, khususnya pada materi “Rantai Makanan di Ekosistem Sekitar Kita”.

1. Tujuan Pengembangan Media

- a. Meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa
- b. Membantu siswa memahami materi dengan lebih visual dan interaktif
- c. Mendukung pembelajaran mandiri maupun bimbingan guru

2. Fitur-fitur Media

a. Tampilan Interaktif

- 1) Desain penuh warna, gambar bergerak (GIF), dan ikon yang menarik untuk anak-anak
- 2) Navigasi mudah seperti tombol “Start”, “next”, “back”, yang membawa ke halaman tertentu

b. Konten Materi

- 1) Penjelasan konsep rantai makanan dan jaring-jaring makanan secara sederhana
- 2) Disertai ilustrasi makhluk hidup (produsen, konsumen I, II, III, dan pengurai)

c. Latihan Soal

- 1) Soal pilihan ganda interaktif yang membuat siswa dapat memilih langsung jawabannya
- 2) Beberapa slide menggunakan elemen “klik jawaban”, lalu muncul umpan balik benar/salah

d. Video atau Audio Penjelasan

Menyisipkan video penjelasan atau narasi singkat agar siswa bisa mendengarkan penjelasan materi

e. Cara akses

- 1) Dapat dibuka melalui link Canva (tidak perlu download aplikasi jika diakses lewat browser)
- 2) Bisa digunakan secara individu atau kelompok kecil

B. Akses Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif aplikasi canva dapat diakses melalui link atau pindai Qrcode sebagai berikut :

1. Melalui link : https://bit.ly/ranesa_pakmabarun
2. Melalui Qrcode :



C. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran

Sebelum memulai pastikan anda memiliki perangkat (laptop/HP/tablet) yang terhubung ke internet dan telah memiliki tautan (link/qrcode) media interaktif dari guru atau yang telah disediakan.

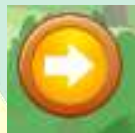


Klik ikon tersebut untuk memunculkan suara yang ada pada media pembelajaran.

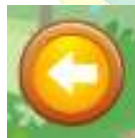
1. Pengenalan Tombol navigasi



Ikon dengan gambar rumah berfungsi untuk kembali ke halaman awal/menu utama



Ikon dengan gambar anak panah ke kanan berfungsi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya



Ikon dengan gambar anak panah ke kiri berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Ikon dengan gambar silang berfungsi untuk menutup media pembelajaran.



Semua teks bergaris bawah contohnya seperti pada gambar teks start juga berfungsi untuk berpindah ke halaman yang diinginkan. Jika tidak ada teks yang memiliki garis bawah, maka pengguna dapat mengklik teks tersebut untuk berpindah ke halaman yang akan dituju. Selain itu jika tombol navigasi tidak ada dan teks bergaris bawah juga tidak ada, maka pengguna bisa mengklik gambar yang sudah disediakan untuk menuju halaman yang diinginkan.

2. Bagian Pembuka

Pada bagian pembuka terdiri dari tampilan nama media pembelajaran yaitu “RANESA (Rantai Makanan Di Ekosistem Sekitar Kita)”, dan tombol “Start”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:



Link atau qrcode yang sudah dibagikan dan dibuka akan memunculkan tampilan media pembelajaran pada bagian awal seperti gambar diatas.



bagian ini merupakan nama media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Untuk memulai media pembelajran, kita bisa mengklik tombol “start”  yang sudah disediakan.

3. Bagian Menu

Setelah mengklik tombol “Start” secara otomatis akan berpindah ke halaman menu dengan tampilan sebagai berikut:



Pada bagian menu ini terdapat banyak fitur yang membuat pengguna berpindah ke halaman yang diinginkan, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1)  ikon tanda tanya berfungsi untuk menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh pengembang didalam media pembelajarannya. Ketika kita mengklik ikon tersebut, secara otomatis akan berpindah ke halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran. Berikut beberapa tampilannya



Pada bagian ini juga sudah disediakan tombol navigasi yang memiliki fungsi masing masing.



Ikon rumah/*home* berfungsi untuk kembali ke menu utama. Jika kita ingin kembali ke menu utama, kita bisa mengklik ikon dengan gambar rumah tersebut.



ikon dengan anak panah ke kanan (tombol next) berfungsi untuk melanjutkan ke halaman petunjuk berikutnya.



ikon dengan anak panah ke kiri (tombol back) berfungsi untuk kembali ke halaman petunjuk sebelumnya.

- 2) Pada bagian menu disediakan juga tombol untuk melihat siapa pengembang/pembuat media pembelajaran interaktif. Tombol tersebut diberikan pada gambar dengan huruf “i”.



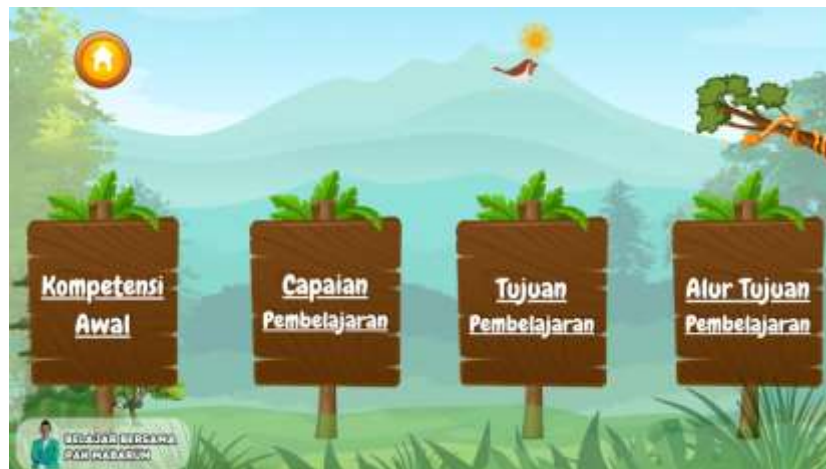
klik pada gambar ini untuk melihat pembuat/pengembang media pembelajaran. Ketika di klik maka akan berpindah ke halaman informasi pembuat media.



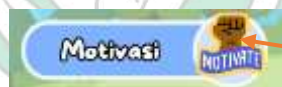
- 3) Pada bagian menu utama juga sudah disediakan tombol untuk berpindah ke halaman-halaman yang sudah disediakan, seperti halaman “kompetensi”, “motivasi”, “materi”, “video”, “hiburan”, dan “quiz/latihan soal”. Masing masing sudah disediakan gambar pada sebelah kanan nya, maka untuk menuju salah satu halaman tersebut pengguna bisa mengklik gambar yang berada disampingnya.



pengguna bisa mengklik gambar tersebut untuk menuju ke halaman kompetensi.



Setelah mengklik gambar pada kompetensi, maka akan muncul menu yang disediakan pada halaman kompetensi. Pengguna bisa mengklik pada setiap teks yang bergaris bawah untuk masuk kedalam penjelasan yang ada seperti kompetensi awal, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.



pengguna bisa mengklik gambar tersebut untuk menuju ke halaman motivasi



pengguna bisa mengklik gambar tersebut untuk menuju ke halaman materi



Pada halaman materi telah disediakan menu materi seperti “pendahuluan”, “pengertian dan fungsi”, “proses”, dan “contoh”. Pengguna bisa mengklik pada setiap ikon gambar diatas teks “pendahuluan”, “pengertian dan fungsi”, “proses”, dan “contoh”. untuk menuju ke dalam halamannya.



klik pada bagian tengah untuk memutar video pendahuluan.



tampilan penjelasan materi dan fungsinya.



Klik pada masing masing teks bergaris bawah untuk melihat penjelasan materi.



klik/tap-tap layar dimana saja untuk memunculkan penjelasan (karena pada halaman ini diberikan animasi, tampilan awalnya kosong. Tampilan tersebut sudah terisi/ada penjelasan karena sudah di klik-klik/tap-tap layar halaman tersebut).

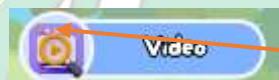


Klik pada ikon gambar seperti yang sudah ditunjukkan, untuk menuju kepada masing masing halaman.



pada setiap halaman “contoh”

sudah diberikan animasi, maka dari itu silahkan klik-klik/tap tap layar dimana saja untuk memunculkan gambar beserta penjelasannya seperti pada gambar diatas.

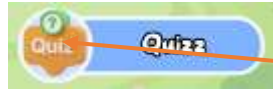


klik pada gambar, untuk menuju ke halaman video.



klik pada gambar untuk menuju ke halaman hiburan/ice breaking.





klik pada gambar untuk menuju ke halaman quiz/latihan soal



ditunjukkan untuk memulai quiz/latihan soal

D. Tips Penggunaan

1. Gunakan earphone jika belajar di tempat ramai
2. Ulangi bagian yang belum dipahami
3. Catat poin penting di buku catatan
4. Jangan terburu-buru! Nikmati pembelajaran yang menyenangkan.

E. Jika Terjadi Kendala

1. Layar tidak muncul? Refresh halaman atau ganti browser
2. Audio tidak keluar? Cek volume atau klik ikon suara pada bagian pojok kiri bawah
3. Soal tidak bisa diklik? Pastikan koneksi internet stabil.

Lampiran 3. Hasil wawancara

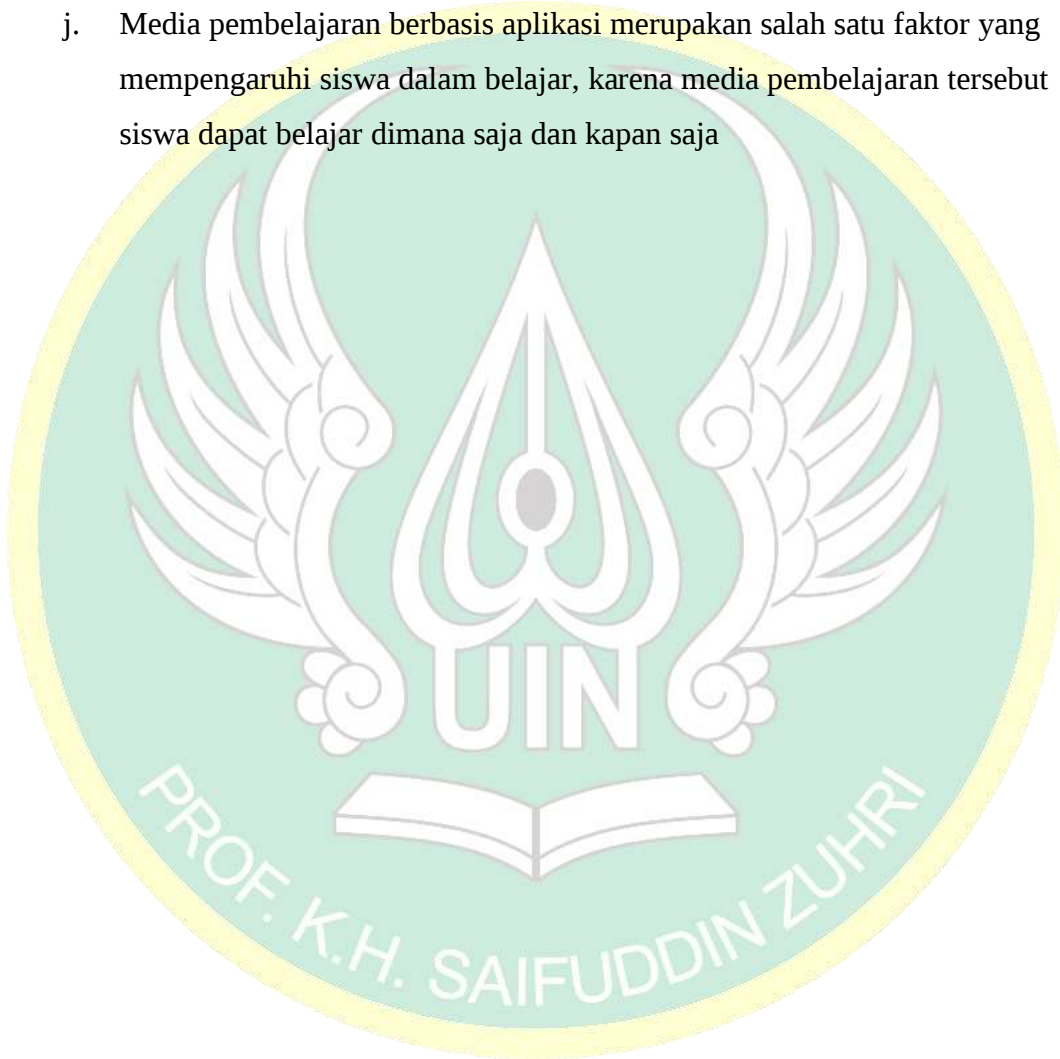
HASIL WAWANCARA DENGAN GURU IPAS KELAS V SD N 1 PASIR KIDUL

Nama Sekolah : SD N 1 Pasir Kidul
Nama Guru : Kartika Eva Prestiana, S.Pd.,M.Pd.
Bentuk Observasi: Wawancara
Hari, Tanggal : Jumat, 08 Maret 2024
Tempat : Ruang Guru

Hasil yang didapat dari wawancara tersebut yaitu:

- a. Kelas V terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 17 siswa
- b. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka belajar, namun dalam penerapan masih belum konsisten karena terkadang masih menggunakan metode konvensional dan terkadang juga berpusat terhadap siswa dengan bantuan power point
- c. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku paket IPAS kelas V sekolah dasar
- d. Metode yang sering digunakan adalah ceramah
- e. Hasil belajar siswa apabila belum diberikan nilai tambah masih tergolong rendah dan ini juga berdampak pada pemahaman siswa
- f. Guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung saat proses pembelajaran supaya menarik dalam belajar dan siswa tidak bosan dalam belajar
- g. Menurut guru kelas tersebut media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Apalagi pada zaman sekarang penggunaan media disesuaikan dengan kemajuan teknologi
- h. Rata-rata siswa sudah memiliki smartphone/HP

- i. Menurut guru tersebut siswa akan lebih tertarik belajar ketika mereka belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terlebih berbasis aplikasi karena dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu guru tersebut juga terkadang menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran, namun basic nya seperti power point belum ada pengembangan yang lebih
- j. Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran tersebut siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja



Lampiran 4. Kisi Kisi Lembar Validasi

KISI KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Peneliti: Mohamad Mabarun

Prodi : PGMI

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Media	a. Kesesuaian ukuran, Jenis Font, dan Warna	1,2,3,4, 5,6	6	Checklist
		b. Keterpaduan warna yang diterapkan	7,8	2	Checklist
		c. Kecocokan gambar yang digunakan	9,10,11, 12, 13	5	Checklist
		d. Kecocokan antara suara dan musik	14,15	2	Checklist

KISI KISI LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Peneliti : Mohamad Mabarun

Prodi : PGMI

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1.	a. Aspek Media	1) Ketepatan bahasa	1,2,3,4, 5,6,7,8	8	<i>Checklist</i>

PEDOMAN PENSKORAN

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100$$

Tabel Presentase Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
76% - 100%	Valid (Sangat Layak Digunakan)
56% - 75%	Cukup Valid (Layak Digunakan)
40% - 55%	Kurang Valid (Kurang Layak Digunakan)
0% - 39%	Tidak Valid (Tidak Layak Digunakan)

Lampiran 5. Hasil Validasi

HASIL VALIDASI OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : A212 Kurniawan
Ahli Bidang : Media

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
1.	Aspek Media	a. Kesesuaian ukuran,	1) Ukuran font/huruf				✓

			berkaitan dengan materi.				
			11. Ukuran gambar yang digunakan sudah tepat dan sesuai				✓
			12. Kejelasan gambar yang diterapkan dalam media				✓
			13. Gambar yang disajikan menarik				✓
		d. Kecocokan antara suara dan musik	14. Pemilihan backsound yang diterapkan dalam media Canva sudah tepat.				✓
			15. Suara dalam video yang digunakan terdengar jelas.				✓

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

			media sudah tepat.				✓
		b. Keterpaduan warna yang diterapkan.	7. Keterpaduan warna antara berbagai elemen (seperti tulisan, gambar, dan lainnya) sudah proporsional.				✓
			8. Keterpaduan latar belakang pada media sudah tepat.				✓
		c. Kecocokan gambar yang digunakan.	9. Kecocokan gambar yang dapat memperjelas materi yang terdapat dalam media				✓
			10. Penempatan gambar yang digunakan tidak mengganggu bagian yang				✓

		Jenis Font, dan Warna	yang digunakan dalam media Canva sudah sesuai dan proporsional.				
			2) Warna tulisan yang digunakan dalam media Canva sudah sesuai dan proporsional.				✓
			3) Jenis font/huruf yang digunakan dalam media sudah sesuai				✓
			4) Tulisan yang ditampilkan dalam media dapat terbaca dengan jelas.				✓
			5) Tidak banyak menggunakan variasi jenis font.				✓
			6) Penempatan teks dalam				

Media yang dikembangkan Sangat Interaktif

Kejelasan setiap komponen sudah selesai dan jelas

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?

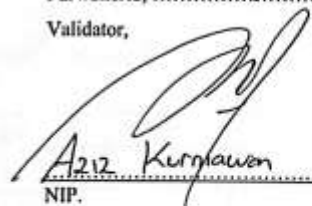
Ya / Tidak

2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?

- a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, ... 10 September 2024

Validator,


A212 Kurniawan
NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Irma Dwi Tantri, M.Pd.

Ahli Bidang : *Media*

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
1.	Aspek Media	a. Kesesuaian ukuran,	1) Ukuran font/huruf			✓	

		Jenis Font, dan Warna	yang digunakan dalam media Canva sudah sesuai dan proporsional.				
			2) Warna tulisan yang digunakan dalam media Canva sudah sesuai dan proporsional.				✓
			3) Jenis font/huruf yang digunakan dalam media sudah sesuai			✓	
			4) Tulisan yang ditampilkan dalam media dapat terbaca dengan jelas.				✓
			5) Tidak banyak menggunakan variasi jenis font.			✓	
			6) Penempatan teks dalam			✓	

			media sudah tepat.				
		b. Keterpaduan warna yang diterapkan.	7. Keterpaduan warna antara berbagai elemen (seperti tulisan, gambar, dan lainnya) sudah proporsional.			✓	
			8. Keterpaduan latar belakang pada media sudah tepat.			✓	
		c. Kecocokan gambar yang digunakan.	9. Kecocokan gambar yang dapat memperjelas materi yang terdapat dalam media			✓	
			10. Penempatan gambar yang digunakan tidak mengganggu bagian yang			✓	

			berkaitan dengan materi.				
			11. Ukuran gambar yang digunakan sudah tepat dan sesuai			✓	
			12. Kejelasan gambar yang diterapkan dalam media				✓
			13. Gambar yang disajikan menarik				✓
		d. Kecocokan antara suara dan musik	14. Pemilihan backsound yang diterapkan dalam media Canva sudah tepat.				✓
			15. Suara dalam video yang digunakan terdengar jelas.			✓	

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

- Proporsi background terlalu besar sehingga suara penyaji tidak terdengar jelas.
- Background sebaiknya lebih samar (tidak terlalu ramai tabrakan dg isi)

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, 19 September 2024

Validator,



Irma Dwi Tantri, M.Pd.
NIP.19920326 201903 2 023

HASIL VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Endah Kusumaningrum, M.Pd.
Ahli Bidang : Bahasa

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa dalam media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
1.	Aspek Bahasa	a. Ketepatan bahasa	1) Menggunakan kaidah bahasa			✓	

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Endah Kusumaningrum, M.Pd.
Ahli Bidang : Bahasa

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa dalam media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
1.	Aspek Bahasa	a. Ketepatan bahasa	1) Menggunakan kaidah bahasa			✓	

			Indonesia yang baik dan benar				
			2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami				✓
			3) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			✓	
			4) Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan.				✓
			5) Ketepatan kalimat			✓	
			6) Kejelasan bahasa yang digunakan			✓	
			7) Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa				✓
			8) Ketepatan pemilihan bahasa dalam mennguraikan materi				✓

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Terdapat kesalahan ketik saja, misalnya: "Tombol ke-halaman" pada salindia keempat, penulisan konjungsi "untuk" yang masih kapital, pada "maring maring", penulisan "antar makhluk", kalimat kurang efektif salindia 10, perbaikan agar lebih baik.

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
 - a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - ☒ b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, ..17...September 2024

Validator,



Endah Kusumaningrum, M.Pd.
NIP.19940605 201903 2 029

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Dimas Indianto S., M.Pd.I.

Ahli Bidang : Bahasa

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa dalam media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
1.	Aspek Bahasa	a. Ketepatan bahasa	1) Menggunakan kaidah bahasa				✓

			Indonesia yang baik dan benar				
			2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami				✓
			3) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				✓
			4) Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan.				✓
			5) Ketepatan kalimat				✓
			6) Kejelasan bahasa yang digunakan				✓
			7) Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa				✓
			8) Ketepatan pemilihan bahasa dalam mennguraikan materi			✓	

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Ada kata yang sulit untuk diungkapkan seperti transformasi, sementara diubah dengan kata yang lebih mudah dipahami yaitu kelas, sehingga sudah baik dan menarik

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
☐ d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, 13 September 2024
Validator,


Dimas Indianto S., M.Pd.I.
NIP.

Lampiran 6. Hasil penilaian ahli materi

PENILAIAN AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH GURU
"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas
Nama : *Katika Eva Prestiana, S.Pd, M.Pd.*
Ahli Bidang : *Guru kelas*

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang saudara anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Ketertarikan Pada Aplikasi					
1.	Tampilan aplikasi menarik				✓

2.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami			✓	
3.	Gambar dan Warna pada media tersebut jelas			✓	
4.	Desain pada media pembelajaran ini menarik			✓	
Penyajian					
5.	Penyajian materi pada media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami			✓	
6.	Materi disajikan secara urut			✓	
7.	Penggunaan permasalahan sehari-hari dalam penyajian materi				✓
8.	Media pembelajaran menyajikan soal quiz yang berlevel sehingga mengukur penguasaan siswa terhadap materi			✓	
Aspek Bahasa					
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas V			✓	
10.	Menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar			✓	
11.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan			✓	
12.	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa			✓	
Aspek Manfaat					
13.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
14.	Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa			✓	

15.	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini membuat siswa bersemangat belajar IPAS			✓	
-----	---	--	--	---	--

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Media pembelajaran menarik. komposisi antara tulisan dan gambar pas. Hanya saja menu nya cukup banyak sedikit membuat siswa SD perlu dibimbing dalam menggunakan aplikasinya.

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
Ya/Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
 - a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - ☒ b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, 9 November 2024

Validator,



Kartika Eva Prestiana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19940514 201902 2007

LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH GURU

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Hida Eka Rachmawati
Ahli Bidang : Guru Kelas

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang saudara anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Ketertarikan Pada Aplikasi					
I.	Tampilan aplikasi menarik				✓

2.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami				✓
3.	Gambar dan Warna pada media tersebut jelas				✓
4.	Desain pada media pembelajaran ini menarik				✓
Penyajian					
5.	Penyajian materi pada media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami			✓	
6.	Materi disajikan secara urut			✓	
7.	Penggunaan permasalahan sehari-hari dalam penyajian materi			✓	
8.	Media pembelajaran menyajikan soal quiz yang berlevel sehingga mengukur penguasaan siswa terhadap materi			✓	
Aspek Bahasa					
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas V				✓
10.	Menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
11.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan				✓
12.	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa			✓	
Aspek Manfaat					
13.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
14.	Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa				✓

15.	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini membuat siswa bersemangat belajar IPAS				✓
-----	---	--	--	--	---

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Media yang disajikan memudahkan peserta didik yang ingin mengakses ulang di rumah, sehingga menimbulk kemandirian siswa. Pembelajaran interaktif mendorong siswa aktif berpartisipasi melalui aktivitas teknologi seperti kuis online

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?

Ya / Tidak

2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?

- a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
- d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purwokerto, 21 November 2024

Validator,



Huda Eta Rachmawati, S.Pd.I, Gr.
NIP.

LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH GURU

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Sodnibur Rohman
Ahli Bidang : Guru Kelas

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang saudara anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Ketertarikan Pada Aplikasi					
1.	Tampilan aplikasi menarik				✓

2.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami			✓	
3.	Gambar dan Warna pada media tersebut jelas				✓
4.	Desain pada media pembelajaran ini menarik				✓
Penyajian					
5.	Penyajian materi pada media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami				✓
6.	Materi disajikan secara urut				✓
7.	Penggunaan permasalahan sehari-hari dalam penyajian materi				✓
8.	Media pembelajaran menyajikan soal quiz yang berlevel sehingga mengukur penguasaan siswa terhadap materi				✓
Aspek Bahasa					
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas V			✓	
10.	Menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
11.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan			✓	
12.	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa				✓
Aspek Manfaat					
13.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
14.	Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa				✓

15.	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini membuat siswa bersemangat belajar IPAS				✓
-----	---	--	--	--	---

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Media yang dibuat Sangat Interaktif
dan Sangat layak digunakan untuk
Pembelajaran IPAS

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
Ya / Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
 - a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
 - d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Kebumen, 06 Januari 2025.....

Validator,



Soehibur Rohman

NIP.

LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH GURU

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

A. Identitas

Nama : Yuliah, S.Pd.SD

Ahli Bidang : Guru Kelas V

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian
2. Isilah tanda Check (✓) pada kolom yang saudara anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
3. Kriteria penilaian skor :
Sangat Setuju : 4
Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi
5. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar dan saran pada halaman yang disediakan
6. Atas bantuan bapak/ibu diucapkan terimakasih

C. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Ketertarikan Pada Aplikasi					
1.	Tampilan aplikasi menarik				✓

2.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami			✓	
3.	Gambar dan Warna pada media tersebut jelas			✓	
4.	Desain pada media pembelajaran ini menarik				✓
Penyajian					
5.	Penyajian materi pada media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami			✓	
6.	Materi disajikan secara urut				✓
7.	Penggunaan permasalahan sehari-hari dalam penyajian materi				✓
8.	Media pembelajaran menyajikan soal quiz yang berlevel sehingga mengukur penguasaan siswa terhadap materi				✓
Aspek Bahasa					
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas V			✓	
10.	Menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar			✓	
11.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan tidak membingungkan				✓
12.	Instruksi yang diberikan dalam media pembelajaran dapat dimengerti dengan baik oleh siswa				✓
Aspek Manfaat					
13.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
14.	Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa				✓

15.	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini membuat siswa bersemangat belajar IPAS				✓
-----	---	--	--	--	---

D. Komentar dan Saran

Tuliskan komentar dan saran saudara terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

Media Pembelajaran ini sangat interaktif, membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran.

Kesimpulan Penilaian

Dari semua penilaian diatas, pilih salah satu jawaban yang merupakan kesimpulan dengan melingkarinya:

1. Apakah saudara tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ Ya/ Tidak
2. Menurut saudara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini?
☒ a. Sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
b. Baik digunakan dalam pembelajaran IPAS.
c. Kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.
d. Sangat kurang baik jika digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Purbalingga, 11 November 2024

Validator,



Yuliah, S.Pd.SD

NIP.19850704 200604 2 002

Lampiran 7. Modul Ajar

MODUL AJAR IPAS
KELAS V MATERI RANTAI MAKANAN DI EKOSISTEM KITA

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : Mohamad Mabarun
Tahun Penyusunan : 2024
Kelas/Semester : V/I
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (35 menit)
Elemen : Rantai Makanan dan Jaring Jaring makanan
Capaian Pembelajaran : Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

B. Kompetensi Awal

Peserta didik telah memiliki pengetahuan awal tentang: hewan/tumbuhan memerlukan makanan dan peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup.

C. Profil Pelajar Pancasila

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran, dimensi Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan muncul adalah: **Bernalar Kritis** dalam mengidentifikasi masalah kontekstual, **Kreatif** dalam menyelesaikan masalah menggunakan metode-metode pemecahan masalah, **Mandiri** dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah.

D. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Buku pegangan guru dan siswa
2. Alat tulis & buku
3. Papan tulis dan spidol
4. Laptop

5. Proyektor
6. Media Pembelajaran Interaktif aplikasi canva

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah tatap muka dengan pendekatan *Konstruktivisme*

II. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan
2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam

B. Pemahaman Bermakna

Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan bisa lebih memahami ekosistem terdekatnya dengan lebih baik. Peserta didik menyadari bahwa perubahan dalam ekosistem dapat menyebabkan terjadinya gangguan dalam jaring-jaring makanan dan manusia berperan untuk menjaga keseimbangan ini (bernalar kritis).

C. Pertanyaan Pemantik

1. Bagaimana makhluk hidup pada ekosistem mendapatkan makanan?
2. Bagaimana tanaman dan hewan dalam ekosistem mendapatkan makanan?
3. Bagaimana makhluk hidup dalam ekosistem saling berkaitan satu dengan lainnya?

D. Persiapan Pembelajaran

Sebelum belajar IPAS, Pastikan bahwa :

1. Peserta didik siap mengikuti pembelajaran
2. Memulai pembelajaran dengan berdoa'a
3. Mempersiapkan alat tulis

4. Mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan

E. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1		
Tahapan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru meminta peserta didik berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran 3. Guru menyapa peserta didik dan mengabsen peserta didik 4. Peserta didik diarahkan untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya sebagai materi prasyarat 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik 6. Guru memberikan motivasi dengan menunjukan manfaat pembelajaran kepada peserta didik	5 Menit
Kegiatan Inti		25 Menit
Mengamati	1. Guru memperkenalkan dan menjelaskan fitur pada media pembelajaran dan peserta didik mengamati 2. Peserta didik mengamati informasi melalui tayangan slide media pembelajaran yang diberikan guru. <i>(Mengamati)</i>	

	3. Guru menjelaskan penggunaan media yang sudah disiapkan Peserta didik mendengarkan dan mengamati penjelasan dari guru	
Menanya	1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya terkait materi pada media pembelajaran yang ditampilkan 2. Guru memberika kesempatan kepada peserta didik lain untuk menanggapi pertanyaan temannya sebelum guru memberikan penguatan	
Mengeksplorasi	1. Guru memberikan materi pada menu materi pada media kepada siswa 2. Dari permasalahan yang diberikan, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan data dari masalah yang disediakan dalam media pembelajaran tersebut	
Mengasosiasi	1. Dengan bantuan guru, peserta didik menggunakan informasi yang telah diperoleh untuk menjawab permasalahan yang terdapat pada media 2. Jawaban dari peserta didik langsung dikoreksi oleh aplikasi apakah benar atau salah	

3. Apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran?
 4. Apakah kesulitan yang dialami peserta didik dapat teratasi?
 5. Apakah seluruh peserta didik dapat tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?
 6. Apa strategi yang harus dipilih supaya peserta didik dapat menuntaskan kompetensi?
- G. Asesmen/Penilaian
- Penilaian tertulis : Tes Uraian (Post Test)
- H. Uji Pemahaman



	3. Peserta didik melanjutkan belajar apabila jawaban sudah benar	
Mengomunikasikan	1. Peserta didik setelah menjawab permasalahan yang terdapat pada menu belajar kemudian menyimpulkan bersama temannya 2. Guru mengarahkan pembelajaran ke menu ringkasan materi untuk menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan bersama guru	
Penutup		5 Menit
	1. Guru bersama peserta didik mencatat pembelajaran yang telah dilakukan 2. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik agar semangat belajar 3. Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam	

F. Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Apa ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah semua peserta didik aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran?



Soal 3

Pada sebuah rantai makanan, sumber energi dimulai dari...?

- A. Produsen
- B. Konsumen 1
- C. Konsumen 2
- D. Dekomposer



Soal 4

Dalam rantai makanan, herbivora atau hewan pemakan tumbuhan, berperan sebagai

- A. Produsen
- B. Konsumen 1
- C. Konsumen 2
- D. Dekomposer



Soal 5

Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah ...



- A. Rumput
- B. Delalang
- C. Tikus
- D. Elang

Soal 6

Kemungkinan yang terjadi jika serigala punah adalah ...



A. Harimau akan berkembang pesat
B. Pumas akan berkembang pesat
C. Harimau akan punah
D. Rusa akan punah

Soal 7

Perhatikan diagram berikut!

Pada suatu ekosistem, siklus energi dan materi berlangsung terus-menerus. Siklus energi mengalir satu arah, sedangkan siklus materi berlangsung dua arah. Siklus energi dan materi mengalir dari produsen ke konsumen. Siklus energi dan materi mengalir dari konsumen ke produsen.

Manakah dari siklus berikut yang benar?

A. Siklus energi dan materi mengalir dari produsen ke konsumen
B. Siklus energi dan materi mengalir dari konsumen ke produsen
C. Siklus energi dan materi mengalir dari produsen ke produsen
D. Siklus energi dan materi mengalir dari konsumen ke konsumen

Soal 8

Pada suatu ekosistem hutan, ditemukan makhluk hidup sebagai berikut.

(1) belalang (2) pengurai (3) pinguin (4) rumput

Urutan rantai makanan yang mungkin terjadi dalam ekosistem tersebut adalah ...

A. 1 → 2 → 3 → 4
B. 4 → 3 → 2 → 1
C. 4 → 1 → 2 → 3
D. 2 → 1 → 3 → 4

Soal 9

Perhatikan gambar burung berikut!

(1) *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus*

(2) *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus*

(3) *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus*

(4) *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus* → *Myiophobus*

Kemungkinan yang terjadi jika burung tersebut tidak makan ...

A. 1
B. 2
C. 3
D. 4

Soal 10

Kemungkinan yang terjadi jika burung tersebut sudah makan ...

A. Burung kecil, burung laut, dan burung besar
B. Burung kecil, burung laut, dan burung besar
C. Burung laut akan makan
D. Burung akan berkembang pesat

I. Bahan Bacaan



Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem

Hutan hujan tropis di Kalimantan merupakan salah satu hutan dengan keanekaragaman hayati paling banyak di dunia. Dengan jumlah spesies yang sangat banyak, bagaimana mereka hidup satu sama lain? Lalu, bagaimana mereka mencari makan? Pada bab ini kita akan mempelajari bagaimana makhluk hidup mendapatkan makanan dalam sebuah ekosistem. Belajar pentingnya peran masing-masing komponen untuk menjaga kestabilan hidup manusia. Selain itu, kita akan mempelajari mengapa dampak dari ketidakseimbangan suatu ekosistem.

Tujuan Pembelajaran:

1. Mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
2. Mendeskripsikan proses transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem.
3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

Topik A: Memakan dan Dimakan

Pertanyaan Kunci

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berinteraksi satu dengan lainnya?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?

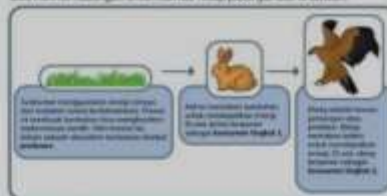


Gambar 2.1 Mengetahui-mahal dan di-makan antar-makhluk hidup

Semua makhluk hidup membutuhkan energi untuk tetap hidup. Oleh karena itu, kita membutuhkan makanan. Tanpa makanan, manusia tidak akan mendapatkan energi untuk beraktivitas. Manusia mendapatkan makanan dengan mengolah bahan-bahan makanan yang ada di alam. Lalu, bagaimana dengan hewan dan tumbuhan? Bagaimana mereka mendapatkan makanan sebagai sumber energi?

Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi sangat penting untuk makhluk hidup. Bagaimana hubungan antar-makhluk hidup pada gambar di bawah?



Gambar 2.2 Mengetahui-mahal dan di-makan antar-makhluk hidup

Gambar di atas merupakan rantai yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antar-makhluk hidup. Sebetulnya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk **rantai makanan** seperti berikut.

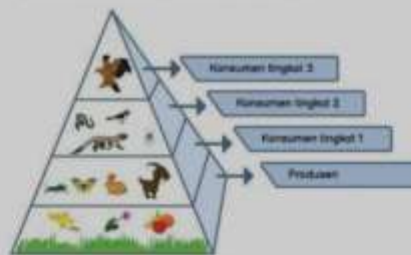
Rumput → Kelinci → Elang

Berikut ini, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?



Piramida Makanan

Piramida makanan sama seperti piramida energi yang menunjukkan aliran energi dalam ekosistem. Piramida makanan menunjukkan jumlah energi yang mengalir dari produsen ke konsumen. Piramida makanan menunjukkan jumlah energi yang mengalir dari produsen ke konsumen.



Gambar 2.4.2 Piramida makanan

Semakin rendah tingkatannya, semakin banyak jumlah tumbuhan atau hewan yang termasuk di dalamnya. Sebaliknya, semakin tinggi tingkatannya, maka semakin sedikit jumlah hewan yang termasuk di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan transfer energi yang terjadi antar makhluk hidup, seperti yang kita pahami dalam kegiatan sebelumnya.

J. Glosarium

produsen: penghasil makanan

konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya

predator: hewan yang hidupnya dari memangsa hewan lain

rantai makanan: proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem

dekomposer: organisme atau makhluk hidup pengurai sisa-sisa bangkai

hewan, tumbuhan, dan bangkai makhluk hidup lainnya

humus: bahan organik yang memiliki banyak unsur hara atau nutrisi untuk tumbuhan

lamun: tumbuhan yang hidup di laut dangkal

organisme: segala jenis makhluk hidup

zooplankton: hewan berukuran kecil yang ada di laut

Fitoplankton: tumbuhan air dengan ukuran kecil yang hidup melayang dalam air.

transfer: pindah atau beralih tempat

K. Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Buku Siswa Kelas 5 SD Tema Ekosistem*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Peneliti,



Mohamad Maharun

NIM.214110405069

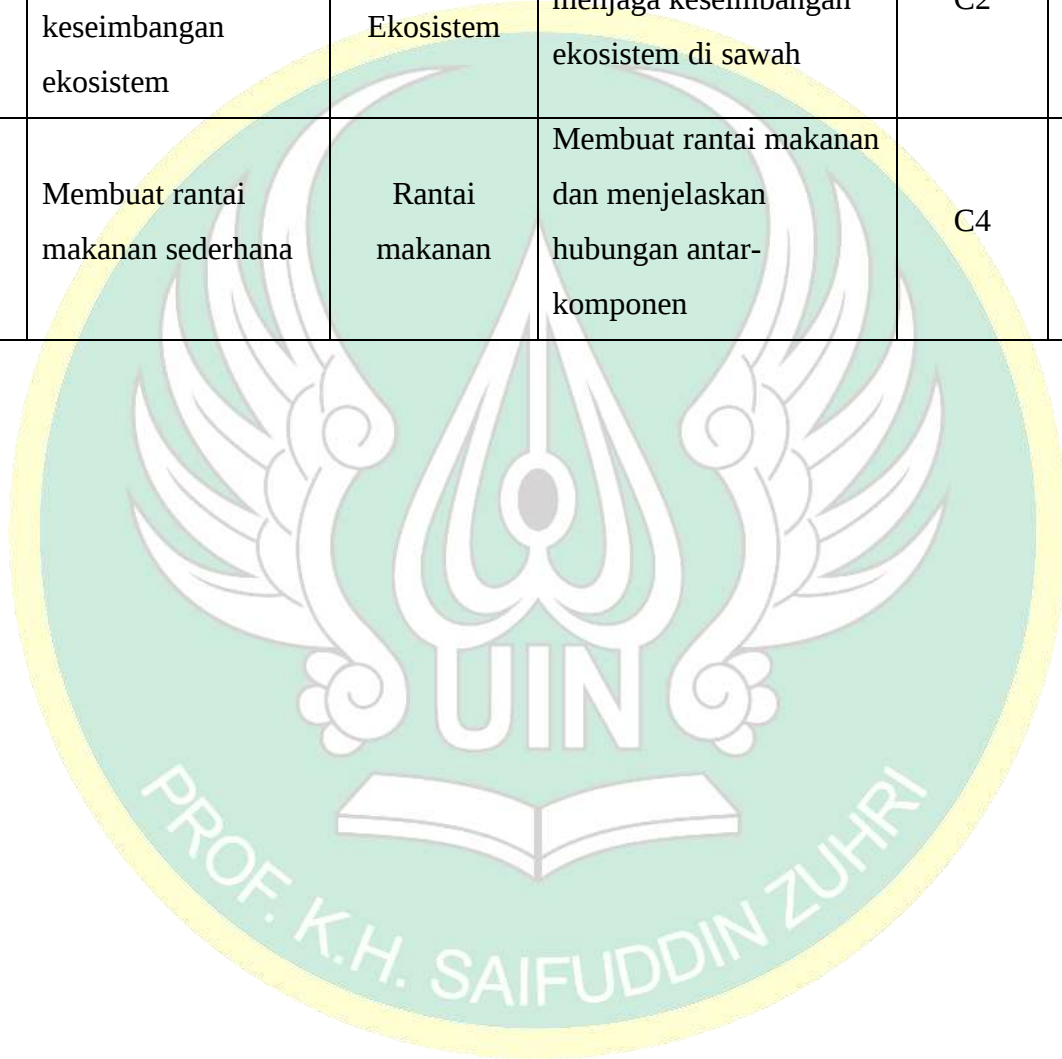
Lampiran 8. Kisi kisi tes

KISI KISI TES

“Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	No Soal
1.	Memahami rantai makanan	Rantai Makanan	Menjelaskan pengertian dan contoh rantai makanan	C2	1
2.	Mengetahui peran produsen	Produsen	Mengidentifikasi peran produsen dalam rantai makanan	C1	2
3.	Mengetahui peran konsumen	Konsumen	Menjelaskan peran konsumen dan contoh tiap tingkat konsumen	C2	3
4.	Mengetahui peran dekomposer	Dekomposer	Menjelaskan pentingnya dekomposer dalam ekosistem	C2	4
5.	Memahami dampak perubahan populasi	Dampak Perubahan Populasi	Menjelaskan dampak perubahan populasi pada makhluk hidup lainnya	C2	5
6.	Memahami dampak penurunan produsen	Ekosistem	Menjelaskan dampak penurunan tumbuhan pada herbivora dan karnivora	C2	6
7.	Memahami dinamika ekosistem	Konsumen	Menganalisis dampak kenaikan konsumen pertama terhadap konsumen lainnya	C4	7

8.	Memahami dinamika ekosistem	Ekosistem Sungai	Menganalisis dampak penurunan tumbuhan air terhadap komponen ekosistem	C4	8
9.	Mengetahui upaya menjaga keseimbangan ekosistem	Pengelolaan Ekosistem	Menjelaskan upaya menjaga keseimbangan ekosistem di sawah	C2	9
10.	Membuat rantai makanan sederhana	Rantai makanan	Membuat rantai makanan dan menjelaskan hubungan antar-komponen	C4	10



Lampiran 9. Soal tes

SOAL TES

“Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
 2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
 3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
 4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan
-

Nama :

Kelas :

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring jaring makanan!



Lampiran 10. Kunci Jawaban dan Pedoman penskoran

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

No Soal	Kunci Jawaban	Kata Kunci	Kriteria	Skor
1.	Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Contoh: Daun -> Ulat -> Ayam	Makan dan dimakan, makhluk hidup, Produsen, Konsumen 1, Konsumen 2	Menyebutkan definisi rantai makanan secara lengkap (hubungan makan dan dimakan dalam ekosistem) serta contoh rantai makanan sederhana yang benar.	4
	Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan antar makhluk hidup Contoh: Daun -> Ulat-> Ayam	Makan dan dimakan, produsen, Konsumen 1, Konsumen 2	Definisi rantai makanan benar tapi kurang lengkap serta contoh benar	3
	Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan antar makhluk hidup	Makan dan dimakan, Makhluk hidup	Menyebutkan definisi tanpa contoh atau hanya menyebutkan contoh tanpa definisi.	2
	Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan	Makan dan dimakan	Jawaban tidak lengkap, hanya menyebutkan sebagian konsep tanpa contoh yang jelas.	1
	(Tidak menjawab)	Tidak ada jawaban, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak relevan	0

2.	Produsen adalah makhluk hidup yang membuat makanannya sendiri dari sinar matahari. Contoh: Pohon-pohonan, rumput, dan padi.	Membuat makanan sendiri, matahari, tumbuhan hijau, rumput atau pohon atau tumbuhan hijau lain	Menyebutkan bahwa produsen adalah makhluk yang membuat makanan sendiri melalui fotosintesis, dan memberikan contoh yang benar	4
	Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri, contohnya adalah tumbuhan	Membuat makanan sendiri, tumbuhan	Menyebutkan produsen sebagai makhluk hidup yang membuat makanan sendiri, tetapi contoh kurang lengkap atau kurang tepat	3
	Produsen adalah organisme yang menghasilkan makanan sendiri	Makhluk hidup/organisme, menghasilkan makanan sendiri	Menyebutkan definisi kurang lengkap tanpa ada contoh	2
	Produsen adalah organisme	Makhluk hidup/organisme	Jawaban terlalu singkat dan kurang jelas serta tidak ada contoh	1
	(Tidak menjawab)	Tidak ada jawaban atau jawaban kurang sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
3.	Konsumen adalah makhluk hidup yang tidak bisa membuat makanannya sendiri dan memperoleh energi dengan memakan organisme lain. Konsumen tingkat pertama: Sapi, kelinci,	Pemakan produsen/ Mengambil energi, produsen/konsumen, konsumen 1, konsumen 2, konsumen 3	Menyebutkan peran konsumen dengan jelas dan memberikan contoh yang benar untuk tiap tingkat (pertama, kedua, dan ketiga)	4

	ulat Konsumen tingkat kedua: Katak, burung pemakan serangga, musang Konsumen tingkat ketiga: Serigala, burung hantu, elang			
	Konsumen mengambil energi dari produsen atau konsumen lainnya. Contoh: belalang, katak, ular	Mengambil energi, produsen/konsumen, contoh tidak disertai tingkatan	Menyebutkan peran konsumen dengan benar namun hanya memberikan sebagian contoh atau contoh kurang tepat	3
	Konsumen mengambil energi dari produsen atau konsumen lainnya	Mengambil energi, produsen/konsumen,	Menyebutkan peran konsumen tanpa contoh atau contoh yang tidak lengkap.	2
	Konsumen mengambil energi dari produsen	Mengambil energi	Jawaban kurang jelas atau hanya menyebutkan sebagian dari definisi	1
	(Tidak menjawab)	Tidak ada jawaban, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
4.	Dekomposer adalah makhluk hidup yang tugasnya menguraikan sisa-sisa hewan dan tumbuhan yang mati. Contoh: Cacing dan jamur yang mengurai	menguraikan sisa-sisa makhluk hidup, zat anorganik, jamur, bakteri (atau pengurai lainnya)	Menjelaskan fungsi dekomposer sebagai pengurai dalam ekosistem dan memberikan contoh yang tepat.	4

	daun kering.			
	Dekomposer menguraikan sisa-sisa makhluk hidup contoh jamur	menguraikan sisa-sisa makhluk hidup, jamur (atau pengurai lainnya)	Menjelaskan fungsi dekomposer tetapi kurang lengkap dan memberikan contoh yang tepat atau sebaliknya	3
	Dekomposer menguraikan sisa-sisa makhluk hidup	menguraikan sisa-sisa makhluk hidup	Menyebutkan definisi tanpa contoh atau sebaliknya	2
	Dekomposer menguraikan sisa	menguraikan sisa	Jawaban tidak lengkap atau kurang jelas	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
5.	Jika satu populasi punah, misalnya produsen menurun -konsumen 1 & 2 menurun, konsumen 1 menurun – konsumen 2 menurun, dst.	Satu, populasi punah, (contoh dampak populasinya benar)	Menjelaskan dengan lengkap dan benar dampak punahnya satu populasi pada rantai makanan.	4
	Jika satu populasi punah, misalnya produsen menurun -konsumen 1 & 2 menurun	Satu, populasi punah, (contoh dampak populasinya kurang benar)	Menjelaskan dampak dengan benar tetapi kurang lengkap	3
	Jika satu populasi punah akan menjadi akibat terhadap makhluk hidup lain	populasi punah, akibat terhadap makhluk hidup lain	Menyebutkan dampak secara umum tanpa detail yang jelas	2

	Jika satu populasi punah	satu populasi punah	Jawaban terlalu singkat atau tidak lengkap	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
6.	Herbivora akan kesulitan mencari makanan sehingga jumlahnya menurun sedangkan Karnivora yang memangsa herbivora juga akan mengalami penurunan populasi akibat berkurangnya makanan.	tumbuhan menurun, herbivora akan berkurang, kekurangan makanan, berkurangnya karnivora	Menjelaskan dampak pada herbivora dan karnivora dengan lengkap dan benar.	4
	Jika jumlah tumbuhan menurun, herbivora akan berkurang karena kekurangan makanan	tumbuhan menurun, herbivora akan berkurang, kekurangan makanan	Hanya menjelaskan dampak pada salah satu (herbivora atau karnivora) tetapi dengan benar	3
	Jika jumlah tumbuhan menurun, herbivora akan berkurang	tumbuhan menurun, herbivora akan berkurang	Menyebutkan dampak secara umum tanpa detail yang jelas	2
	Jika jumlah tumbuhan menurun	tumbuhan menurun	Jawaban tidak lengkap atau terlalu singkat	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0

7.	Tumbuhan akan berkurang karena terlalu banyak dimakan belalang. Konsumen tingkat kedua seperti burung pemakan belalang akan bertambah karena memiliki lebih banyak makanan.	konsumen pertama (misal: belalang), penurunan tumbuhan, peningkatan konsumen kedua (misal: katak/burung).	Penjelasan lengkap tentang pengaruh pada tumbuhan dan konsumen tingkat kedua.	4
	Peningkatan konsumen pertama (misal: belalang) menyebabkan penurunan tumbuhan dan peningkatan konsumen	konsumen pertama (misal: belalang), tumbuhan dan peningkatan konsumen	Menyebutkan satu dampak (pada tumbuhan atau konsumen tingkat kedua) dengan benar.	3
	Peningkatan konsumen pertama menyebabkan penurunan tumbuhan	konsumen pertama, menyebabkan penurunan tumbuhan	Jawaban kurang jelas atau terlalu singkat	2
	Peningkatan konsumen menyebabkan penurunan	konsumen menyebabkan penurunan	Penjelasan tidak sesuai dengan soal	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab, tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
8.	Ikan kecil akan kehilangan makanan dan tempat berlindung, sehingga populasinya menurun. Burung pemakan ikan juga akan berkurang karena makanannya sedikit	tumbuhan air, ikan kecil kekurangan makanan, burung pemangsa juga kekurangan sumber makanan	Penjelasan lengkap tentang pengaruh penurunan tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan	4

	Penurunan tumbuhan air menyebabkan ikan kecil kekurangan makanan, sehingga burung pemangsa juga kekurangan	tumbuhan air, menyebabkan ikan kecil, kekurangan makanan, sehingga burung pemangsa juga kekurangan	Menyebutkan dampak pada satu makhluk hidup (ikan kecil atau burung pemangsa) dengan benar	3
	Penurunan tumbuhan air menyebabkan ikan kecil kekurangan makanan	tumbuhan air, menyebabkan ikan kecil kekurangan makanan	Penjelasan kurang lengkap atau tidak jelas	2
	Penurunan tumbuhan air menyebabkan ikan kecil	tumbuhan air menyebabkan ikan kecil	Jawaban terlalu singkat atau kurang tepat	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab, jawaban tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
9.	Upaya menjaga keseimbangan: melestarikan burung pemangsa tikus agar populasi tikus tidak berlebihan	Melestarikan, (predator), agar populasi tikus tidak berlebihan	Menyebutkan upaya penggunaan predator alami dengan contoh yang tepat	4
	Upaya menjaga keseimbangan: melestarikan burung pemangsa tikus	Melestarikan, (predator), (dengan contoh atau sebaliknya)	Menyebutkan upaya kurang lengkap dengan contoh atau sebaliknya	3
	Upaya menjaga keseimbangan: melestarikan burung pemangsa	melestarikan predator tikus	Upaya kurang tepat atau tidak ada contoh	2
	Upaya menjaga keseimbangan: melestarikan burung	melestarikan	Menyebutkan upaya yang kurang tepat	1

	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab , tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0
10.	Rumput → Belalang → Katak → Ular Padi → Tikus → Burung hantu Daun → Ulat → Ayam → Musang	Produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2 dengan benar dan membuat jaring jaring makanannya	Membuat rantai makanan sederhana dengan tiga komponen dan membuat jaring-jaring makanan dengan benar	4
	Padi → Tikus → Ular → Elang Daun → Ulat → Rumput → Belalang → Katak	Produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2 kurang tepat dan membuat jaring jaring makanannya kurang tepat	Membuat rantai makanan sederhana dengan tiga komponen tanpa membuat jaring-jaring makanan	3
	Padi → Ular → Elang Daun → Ulat Padi	Produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2 kurang tepat dan membuat jaring jaring makanannya kurang tepat	Membuat rantai makanan sederhana dengan tiga komponen tetapi kurang tepat atau tidak jelas	2
	Padi (Produsen) → Ulat (Konsumen Primer) → Burung Pipit (Konsumen Sekunder)	Membuat sebagian rantai makanan tanpa penjelasan hubungan	Membuat sebagian rantai makanan tanpa penjelasan hubungan	1
	(Tidak menjawab)	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai	0

PEDOMAN PENSKORAN

Setiap soal memiliki nilai maksimal **10** poin. Skor diberikan berdasarkan kelengkapan dan ketepatan jawaban. Berikut skema penskorannya:

- | | | |
|---|---|---------|
| 1. Jawaban sangat lengkap dan tepat | : | 4 poin. |
| 2. Jawaban cukup lengkap dengan sedikit kesalahan | : | 3 poin. |
| 3. Jawaban kurang lengkap | : | 2 poin. |
| 4. Jawaban sangat singkat atau kurang relevan | : | 1 poin. |
| 5. Tidak menjawab atau jawaban tidak relevan | : | 0 poin. |

Skor Akhir diperoleh dengan menjumlahkan skor tiap soal.

1. Hitung Skor Total

$$\text{Skor total} = \sum \text{Skor Setiap soal}$$

(Jumlahkan semua skor yang diperoleh dari setiap soal, dengan skor maksimum 4 poin per soal)

2. Hitung Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \left(\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100$$

Di mana:

- Skor Total adalah jumlah poin yang diperoleh siswa dari seluruh soal (maksimal 40 jika setiap soal bernilai 4 poin).
- Skor maksimum yang mungkin dicapai, yaitu jumlah maksimal dari semua soal (misalnya, jika ada 10 soal dengan nilai maksimum 4 per soal, maka Skor Maksimal = 40)

Skor Akhir siswa dinyatakan dalam bentuk persentase, yang memberikan gambaran pencapaian siswa terhadap keseluruhan nilai maksimal tes.

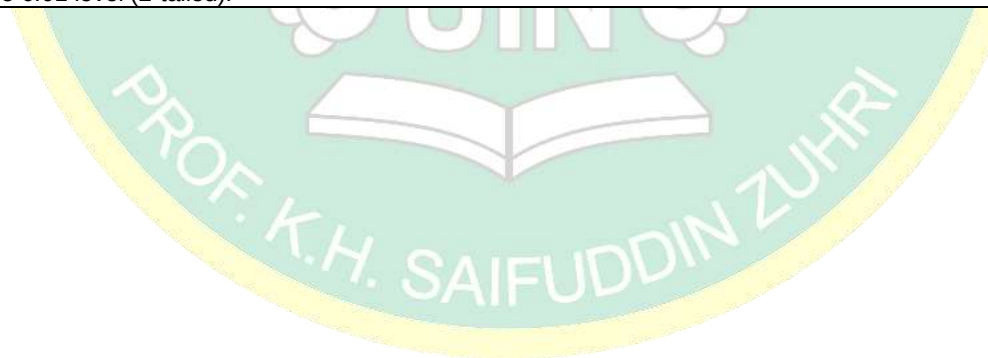


Lampiran 11. Output Spss Hasil Validitas Soal

OUTPUT SPSS HASIL VALIDASI SOAL

Correlations												
		NoSoal1	NoSoal2	NoSoal3	NoSoal4	NoSoal5	NoSoal6	NoSoal7	NoSoal8	NoSoal9	NoSoal10	SkorTotal
NoSoal1	Pearson Correlation	1	,373*	,370*	,554**	,333	,365*	,487**	,309	,279	,270	,599**
	Sig. (2-tailed)		,043	,044	,001	,073	,048	,006	,097	,136	,149	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal2	Pearson Correlation	,373*	1	,384*	,539**	,513**	,488**	,487**	,500**	,248	,439*	,698**
	Sig. (2-tailed)	,043		,036	,002	,004	,006	,006	,005	,186	,015	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal3	Pearson Correlation	,370*	,384*	1	,356	,348	,602**	,623**	,415*	,382*	,407*	,677**
	Sig. (2-tailed)	,044	,036		,053	,059	,000	,000	,022	,037	,026	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal4	Pearson Correlation	,554**	,539**	,356	1	,663**	,734**	,671**	,589**	,321	,411*	,823**
	Sig. (2-tailed)	,001	,002	,053		,000	,000	,000	,001	,083	,024	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal5	Pearson Correlation	,333	,513**	,348	,663**	1	,515**	,347	,670**	,418*	,359	,729**
	Sig. (2-tailed)	,073	,004	,059	,000		,004	,060	,000	,022	,052	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal6	Pearson Correlation	,365*	,488**	,602**	,734**	,515**	1	,643**	,711**	,543**	,444*	,851**
	Sig. (2-tailed)	,048	,006	,000	,000	,004		,000	,000	,002	,014	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal7	Pearson Correlation	,487**	,487**	,623**	,671**	,347	,643**	1	,287	,106	,271	,682**

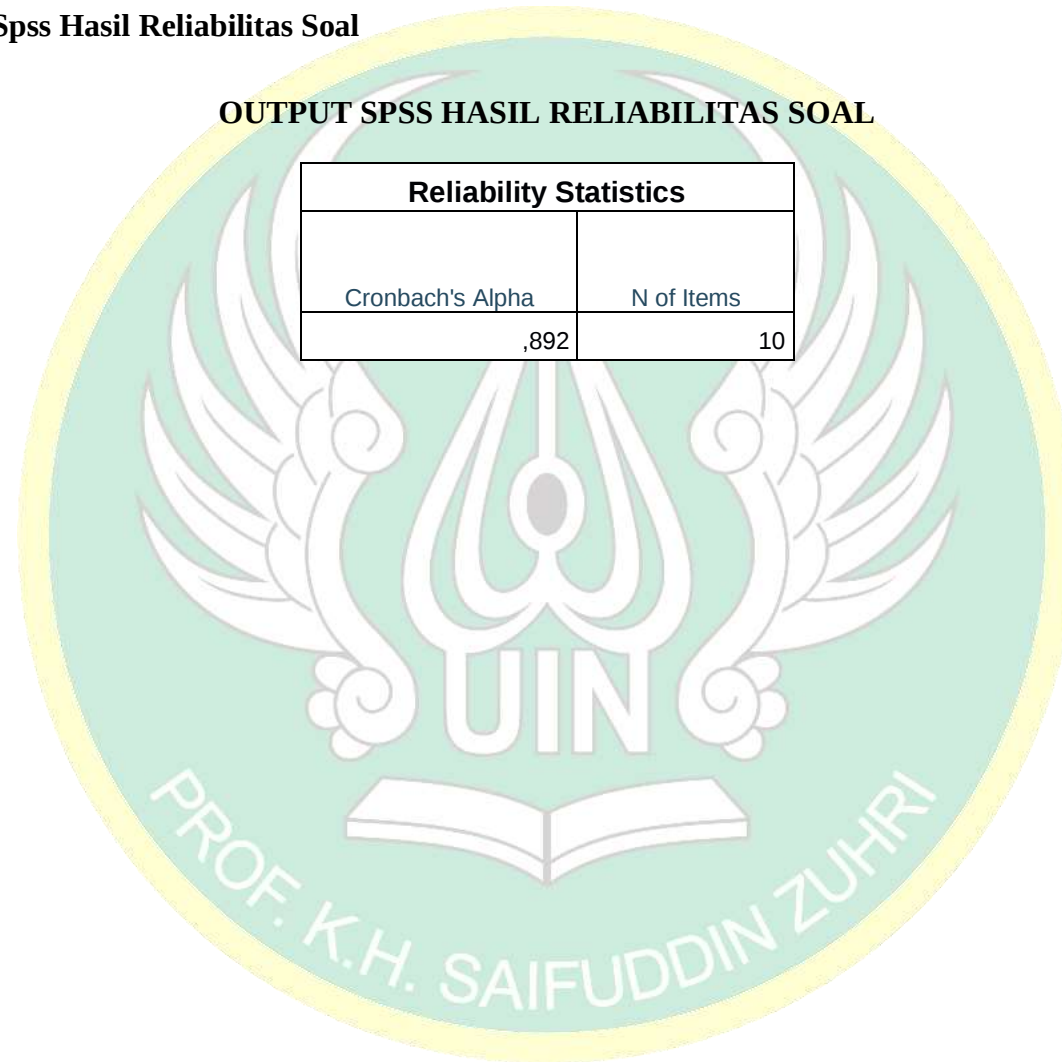
	Sig. (2-tailed)	,006	,006	,000	,000	,060	,000		,124	,576	,148	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal8	Pearson Correlation	,309	,500**	,415*	,589**	,670**	,711**	,287	1	,546**	,542**	,793**
	Sig. (2-tailed)	,097	,005	,022	,001	,000	,000	,124		,002	,002	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal9	Pearson Correlation	,279	,248	,382*	,321	,418*	,543**	,106	,546**	1	,461*	,610**
	Sig. (2-tailed)	,136	,186	,037	,083	,022	,002	,576	,002		,010	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
NoSoal10	Pearson Correlation	,270	,439*	,407*	,411*	,359	,444*	,271	,542**	,461*	1	,653**
	Sig. (2-tailed)	,149	,015	,026	,024	,052	,014	,148	,002	,010		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SkorTotal	Pearson Correlation	,599**	,698**	,677**	,823**	,729**	,851**	,682**	,793**	,610**	,653**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												



Lampiran 12. Output Spss Hasil Reliabilitas Soal

OUTPUT SPSS HASIL RELIABILITAS SOAL

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,892	10



Lampiran 13. Hasil Uji N-Gain SD N 1 Pasir Kidul

No.	Nama Siswa	Pretest	posttest	Hasil N-Gains	Keterangan
1.	J.A.M	32	75	0,63	Sedang
2.	D.P	40	75	0,58	Sedang
3.	M.K.A	50	90	0,80	Tinggi
4.	K.A.R	32	65	0,49	Sedang
5.	M.P.A	42	85	0,74	Tinggi
6.	M.A.N	65	85	0,57	Sedang
7.	M.A.A	40	75	0,58	Sedang
8.	M.K.P	55	80	0,56	Sedang
9.	R.A	60	70	0,75	Tinggi
10.	R.S.A	32	90	0,56	Sedang
11.	S.M	40	65	0,42	Sedang
12.	T.A.P	50	80	0,60	Sedang
13.	U.N.H	72	85	0,46	Sedang
14.	F.S	40	85	0,67	Sedang
15.	R.A.R	50	80	0,70	Sedang
16.	R.F	65	85	0,57	Sedang
17.	A.C	60	90	0,75	Tinggi
Rata - rata				0,61	Sedang
Presentase				61%	Cukup Efektif

Lampiran 14. Hasil Uji N-Gain SD N 1 Mergasana

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Hasil N-Gains	Keterangan
1.	A.N.S	35	80	0,69	Sedang
2.	A.N.S	38	78	0,64	Sedang
3.	A.B.S	40	90	0,83	Tinggi
4.	A.M	35	75	0,62	Sedang
5.	B.N	56	88	0,72	Tinggi
6.	B.D.S	42	85	0,74	Tinggi
7.	D.K	40	78	0,63	Sedang
8.	D.Y.Z	65	85	0,57	Sedang
9.	F.A.Y	55	93	0,83	Tinggi
10.	H.P	40	80	0,67	Sedang
11.	H.N.S	60	83	0,56	Sedang
12.	I.M	45	85	0,73	Tinggi
13.	K.R	60	80	0,5	Sedang
14.	K.D.K	48	80	0,62	Sedang
15.	M.Z.M	50	78	0,55	Sedang
16.	M.A.A	65	93	0,79	Tinggi
17.	N.I.D	60	85	0,63	Sedang
18.	N.I.D	44	85	0,73	Tinggi
19.	R.M.Z.	65	90	0,71	Tinggi
20.	S.K.A.	45	70	0,45	Sedang
21.	S.M	34	75	0,62	Sedang
Rata – rata				0,65	Sedang
Presentase				65%	Cukup Efektif

Lampiran 15. Hasil Uji N-Gain MI Al - Ittihad Pasir Kidul

No .	Nama Siswa	Pretest	posttest	Hasil N-Gains	Keterangan
1.	A.N	66	83	0,5	Sedang
2.	A.R	50	70	0,4	Sedang
3.	A.R.P	59	75	0,39	Sedang
4.	A.F.M	51	78	0,55	Sedang
5.	A.I.S	70	90	0,67	Sedang
6.	A.A.N	45	72	0,49	Sedang
7.	A.D.A	55	80	0,56	Sedang
8.	A.F.A.A	60	78	0,45	Sedang
9.	A.P.R	65	83	0,51	Sedang
10.	A.L.A	64	85	0,58	Sedang
11.	C.K.P	63	83	0,54	Sedang
12.	D.T.S	50	75	0,5	Sedang
13.	E.M	42	78	0,62	Sedang
14.	F.Y.A	54	80	0,63	Sedang
15.	F.A.H	56	88	0,73	Sedang
16.	F.Y	63	80	0,46	Sedang
17.	J.N.S	69	93	0,77	Tinggi
18.	M.A.T	64	85	0,58	Sedang
19.	M.A.M.A	55	83	0,62	Sedang
20.	M.M.A	68	80	0,38	Sedang
21.	M.N	52	78	0,54	Sedang
22.	P.S.A	56	78	0,5	Sedang
23.	R.M	65	83	0,51	Sedang
24.	I.A	64	85	0,58	Sedang
25.	I.S.R	63	83	0,54	Sedang
26.	K.A	45	75	0,55	Sedang
27.	K.A.N	40	78	0,63	Sedang
28.	R.D.S	64	83	0,53	Sedang
29.	R.F.N	50	83	0,66	Sedang
30.	R.E.P	56	80	0,55	Sedang
Rata – rata				0,56	Sedang
Presentase				56%	Cukup Efektif

Lampiran 16. Hasil Uji N-Gain MI Maarif Wotbuwono

No.	Nama Siswa	Pretest	posttest	Hasil N-Gains	Keterangan
1.	A.F.M	62	85	0,61	Sedang
2.	A.M.P	55	88	0,73	Tinggi
3.	A.F.A.M	68	85	0,53	Sedang
4.	A.F.S	60	80	0,5	Sedang
5.	A.S.Y	70	90	0,67	Sedang
6.	A.A.G	53	85	0,68	Sedang
7.	A.N.H.A	70	90	0,67	Sedang
8.	B.A	48	85	0,71	Tinggi
9.	F.Y.N	55	80	0,56	Sedang
10.	F.V.A.H	56	85	0,66	Sedang
11.	F.A.A	65	90	0,71	Tinggi
12.	F.A	52	82	0,63	Sedang
13.	F.N.F	55	80	0,56	Sedang
14.	H.A.F	61	85	0,62	Sedang
15.	M.S.W	53	80	0,57	Sedang
16.	M.S.H	54	82	0,61	Sedang
17.	M.	60	80	0,5	Sedang
18.	M.I	54	83	0,63	Sedang
19.	M.R.R	52	85	0,69	Sedang
20.	N.I.M	70	90	0,67	Sedang
21.	N.Z.A	44	75	0,55	Sedang
22.	P.M.U	50	95	0,9	Tinggi
23.	Q.I.T	54	78	0,52	Sedang
24.	Z.A	64	75	0,31	Sedang
25.	A.M	55	80	0,56	Sedang
26.	A.R.A	64	88	0,67	Sedang
27.	A.S	55	80	0,56	Sedang
28.	A.A.P	62	75	0,34	Sedang
29.	A.R.U	54	70	0,35	Sedang
30.	A.U.Z	52	88	0,75	Tinggi
31.	A.L.Z	45	75	0,55	Sedang
32.	A.Z.R	52	80	0,58	Sedang
33.	D.M	60	80	0,5	Sedang
34.	D.A	48	77	0,56	Sedang
35.	F.N.R	55	70	0,33	Sedang
36.	G.A.F	64	88	0,67	Sedang
37.	H.A	57	70	0,3	Sedang
38.	I.H	61	77	0,41	Sedang
39.	J.M.A	40	77	0,62	Sedang
40.	K.Z.M	46	70	0,44	Sedang
41.	M.M.I	57	80	0,53	Sedang

42.	M.N	64	88	0,67	Sedang
Rata – rata				0,58	Sedang
Presentase				58%	Cukup Efektif



Lampiran 17. Hasil jawaban uji lapangan terbatas

HASIL JAWABAN UJI LAPANGAN TERBATAS

SDN 1 Paksi Kelas

90

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

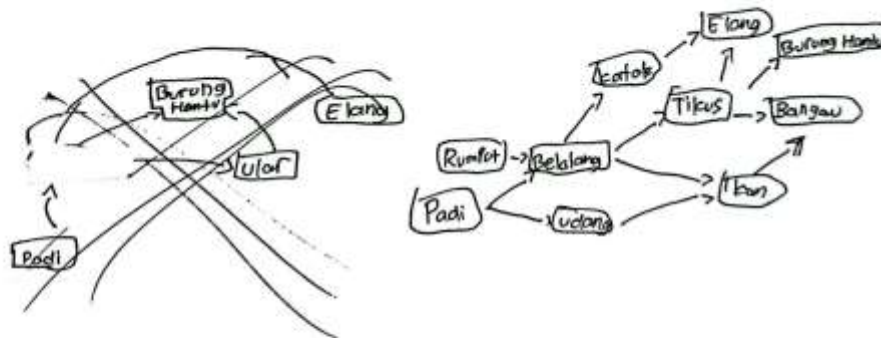
Nama : Mitha

Kelas : V (5)

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

- 
8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
 9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
 10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring jaring makanan!

- 1) Rantai makanan menunjukkan interaksi antar makhluk hidup. contohnya adalah daun → ulat → burung → elang. (4)
- 2) makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis, produsen umumnya tumbuhan hijau. (4)
- 3) Peran konsumen dalam rantai makanan adalah untuk meneruskan energi dari produsen ke konsumen lain dan menjaga populasi organisme tertentu. contohnya, konsumen I: kelinci (memakan wortel), konsumen II: ular (memakan kelinci), konsumen III: harimau (memakan ular). (4)
- 4) Dekomposer berperan dalam memecah bahan mati menjadi nutrisi penting bagi tumbuhan contohnya adalah jamur yang menguraikan kayu mati. (3)
- 5) jika konsumen tingkat kedua punah, konsumen tingkat ke tiga akan terdampak. Misalnya, jika ular punah elang akan kekurangan makanan dan populasinya bisa menurun. (4)
- 6) jika tumbuhan berkurang, populasi herbivora akan menurun karena kekurangan energi, sehingga karnivora yang memakannya juga terancam kelaparan. (4)
- 7) Tumbuhan akan semakin sedikit karena tekanan dari konsumen tingkat pertama. (3)
- 8) Penurunan tumbuhan air akan menyebabkan ikan kecil kekurangan tempat berlindung dan makanan, sehingga populasinya menurun. (3)
- 9) mengatur pola tanam padi secara serempak untuk memutus siklus perkembangbiakan Tikus. (3)
- 10) Rantai makanan I: Rumput → Belalang → Katok → Burung elang, Rantai makanan II: Padi → Tikus → Burung hantu, Rantai makanan III: Ganggang → Udang → Ikan → Burung Bangau. (4)



SD N 1 Pasir Kidul

80

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

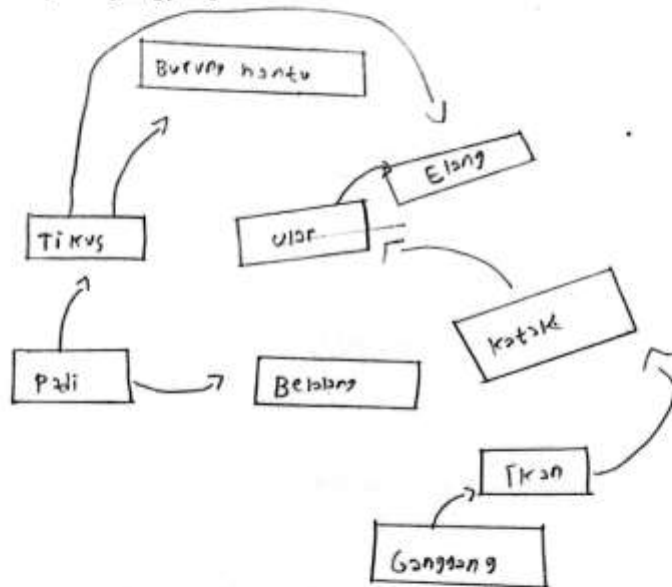
1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : Rukhmat Rendi

Kelas : 5A

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana! Rumpun
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya! tumbuhan hijau
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga! Konsumen I: belalang (memakan rumput), Konsumen II: ular (memakan belalang), Konsumen III: burung pemangsa
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan alasannya! dengan contoh! Menyuburkan tanah. Contohnya adalah jamur yang menguraikan daun kering
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya? rumpun punah belalang akan kehilangan sumber energi sehingga konsumen tingkat pertama akan mengalami penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem! herbivora & karnivora
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem! herbivora & karnivora akan mengalami penurunan jumlah
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan! tumbuhan akan semakin sedikit karena banyak dimakan oleh konsumen tingkat pertama. Populasi konsumen tingkat kedua akan meningkat

- 4 8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
- 4 9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
- 2 10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!



Gambar 1

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

**"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"**

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : *Safira Maulida*

Kelas : *VA (lima)*

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

Jawaban

- ④ 1. Rantai makanan adalah proses ^{makan} makan dan dimakan. Contohnya: Rumput → belalang → kotak → ular → elang.
- ④ 2. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui fotosintesis. Contohnya tumbuh-tumbuhan.
- ④ 3. Konsumen adalah makhluk hidup yang bergantung pada produsen atau konsumen lain untuk energi. Contohnya: ular (konsumen I) burung kaci (konsumen II) burung hantu (konsumen III).
- ④ 4. Dekomposer menguraikan sisa organisme menjadi nutrisi bagi tanah, seperti jamur yang menguraikan daun kering.
- ④ 5. Jika produsen punah, konsumen pertama kekurangan makanan, misalnya rumput punah, belalang kehilangan sumber energi, dan kotak turut terpengaruh.
- ④ 6. Herbivora akan bersaing lebih ketat untuk makanan, sementara karnivora kesulitan mendapatkan mangsa herbivora.
- ② 7. Jika konsumen 1 meningkat, produsen berkurang, sementara konsumen 2 karena makanannya melimpah.
- ① 8.
- ① 9.
- ① 10.

Lampiran 18. Hasil jawaban uji lapangan luas

HASIL JAWABAN UJI LAPANGAN LUAS

SD N 1 Margasana

93

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : Muhammad Agha M.

Kelas : 5

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

Jawaban no 1-10:

- ④ 1. Rantai makanan adalah proses makan & dimakan. Contohnya: rumput → ikan → katak → Tikus → burung hantu.
- ④ 2. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui fotosintesis, contohnya tumbuh-tumbuhan.
- ④ 3. Konsumen adalah makhluk hidup yang bergantung pada produsen atau konsumen lain untuk energi. Contohnya: ulat (konsumen 1), burung kecil (konsumen 2), burung elang (konsumen 3).
- ③ 4. Dekomposer menguraikan sisa organisme menjadi nutrisi bagi tanah.
- ④ 5. Jika produsen punah, konsumen pertama kekurangan makanan, misalnya rumput punah, lankrik kehilangan sumber makanan, dan katak turut terpengaruh.
- ④ 6. Herbivora akan bersaing lebih ketat untuk makanan, sementara karnivora kesulitan mendapatkan mangsa herbivora.
- ③ 7. Jika konsumen 1 meningkat, produsen berkurang, sementara konsumen 2 bertambah karena makanannya melimpah.
- ④ 8. Penurunan tumbuhan air membuat ikan kecil kekurangan tempat berlindung & makanan, sehingga populasinya menurun & burung pemangsa ikan kekurangan makan.
- ④ 9. Menggunakan burung hantu sebagai predator alami tikus dengan memasang rumah burung hantu di sekitar sawah.
- ③ 10. Rantai makanan 1: Padi → Tikus → ular → Elang.
Rantai makanan 2: Padi → belalang → katak.
Rantai makanan 3: Lumut → keong → bebet.

1 SD N 1 Mertajana



SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

**"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"**

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : *Kania Ramadani*

Kelas : *5*

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring jaring makanan!

1. Rantai Makanan merupakan hubungan Antar makhluk hid. p. contoh x adalah daun → ulat → burung → elang. (4)
2. makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis. produksi zat hijau tumbuhan hijau (4)
3. Peran Konsumen dalam Rantai makanan adalah untuk memproduksi energi dari produsen ke konsumen lain dan menjaga populasi organisme tertentu. contohnya: Konsumen I: kelinci (memakan wortel), Konsumen II: ular (memakan kelinci), Konsumen III: harimau (memakan ular) (4)
4. Dekomposer berperan dalam memecah bahan mati menjadi nutrisi penting bagi tumbuhan. Contohnya adalah jamur yang menguraikan kayu mati (3)
5. jika konsumen tingkat kedua punah, konsumen tingkat ketiga akan terdampak. misalnya, jika ular punah elang akan kekurangan makanan dan populasinya bisa menurun (3)
6. populasi herbivora bisa menurun drastis karena kekurangan tumbuhan (3)
7. tumbuhan akan mengalami penurunan populasi yang banyak (3)
8. penurunan tumbuhan air mengakibatkan ikan kehilangan habitat dan sumber makanan (3)
9. mengatur pola tanam padi selera selam pak untuk memutus siklus perkebunan biakan tikus (3)
10. Rantai makanan 1. Padi → Tikus → Ular → Burung Elang Rantai makanan 2. Padi → Belalang (2)

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : kania ramadani

Kelas : 5

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana! proses makan dan di makan contoh Tikus / Viper / elang.
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya! makhluk hidup yang bisa membuat makanan sendiri contoh tanaman hijau
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga! konsumen mengambil energi dari produsen / konsumen lainnya
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh! dekomposer adalah makhluk yang bisa menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat-zat yang bisa diserap oleh tumbuhan
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya? jika salah satu populasi punah misalnya produsen maka konsumen akan mati karena tidak ada makanan
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem! jika jumlah tumbuhan menurun maka herbivora akan berkurang karena kekurangan makanan yang juga menyebabkan karnivora berkurang karena kekurangan makanan
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan! belalang akan memakan tumbuhan dan burung akan memakan belalang

- ③ 8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan? *menyebabkan ikan kekurangan makanan dan burung mati*
- ② 9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi! *Memasukkan burung hantu*
- ① 10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan! *dan grik / katak / ulat*

✓ MI Al Ibtihad

93

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : Jihan

Kelas : 5A

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

1. hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup yang membentuk energi dalam ekosistem. contoh adalah RUMPUT → Jangkrik → Katak → Ular (4)
2. organisme yang menjadi sumber energi utama dalam rantai makanan karena dapat membuat makanannya sendiri. Bisa sendiri dan memakan. Contoh: tumbuhan padi dan lumut (4)
3. peran konsumen dalam rantai makanan adalah sebagai makhluk hidup yang mendapatkan energi dengan memakan organisme lain karena tidak dapat membuat sendiri. contoh: konsumen I: belalang (memakan tumbuhan padi) konsumen II: katak (memakan belalang) konsumen III: ular (memakan katak) (4)
4. dekomposer penting karena mereka menguraikan sisa-sisa organisme menjadi nutrisi yang menyuburkan tanah. contoh adalah jamur yang menguraikan daun kering (4)
5. jika konsumen tingkat ketiga punah, populasi di bawahnya dapat meningkat tanpa kontrol. misalnya jika ular punah ulat bisa berkembang biak berlebihan dan mengganggu keseimbangan ekosistem (4)
6. penurunan jumlah tumbuhan akan menyebabkan herbivora kekurangan makanan yang kemudian berdampak pada karnivora karena sumber mangsa berkurang (4)
7. jika jumlah belalang meningkat, populasi tumbuhan akan menurun karena dimakan lebih banyak, dan konsumen tingkat kedua seperti katak akan meningkat karena sumber makanan mereka meningkat (4)

8. populasi ikan kecil akan menurun akibat tumbuhan air sebagai tempat mencari makan, sehingga burung pemangsa ikan juga terdampak karena kurangnya ikan untuk dimangsa
9. melakukan pengendalian tikus dengan cara memasang perangkap atau jebakan yang ramah lingkungan
10. Rantai makanan 1: padi → Tikus → Ular → Elang
Rantai makanan 2: padi → Belalang → Burung pipit
Rantai makanan 3: lumut - keong mas → Bebek

MI Al Ithid

83

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

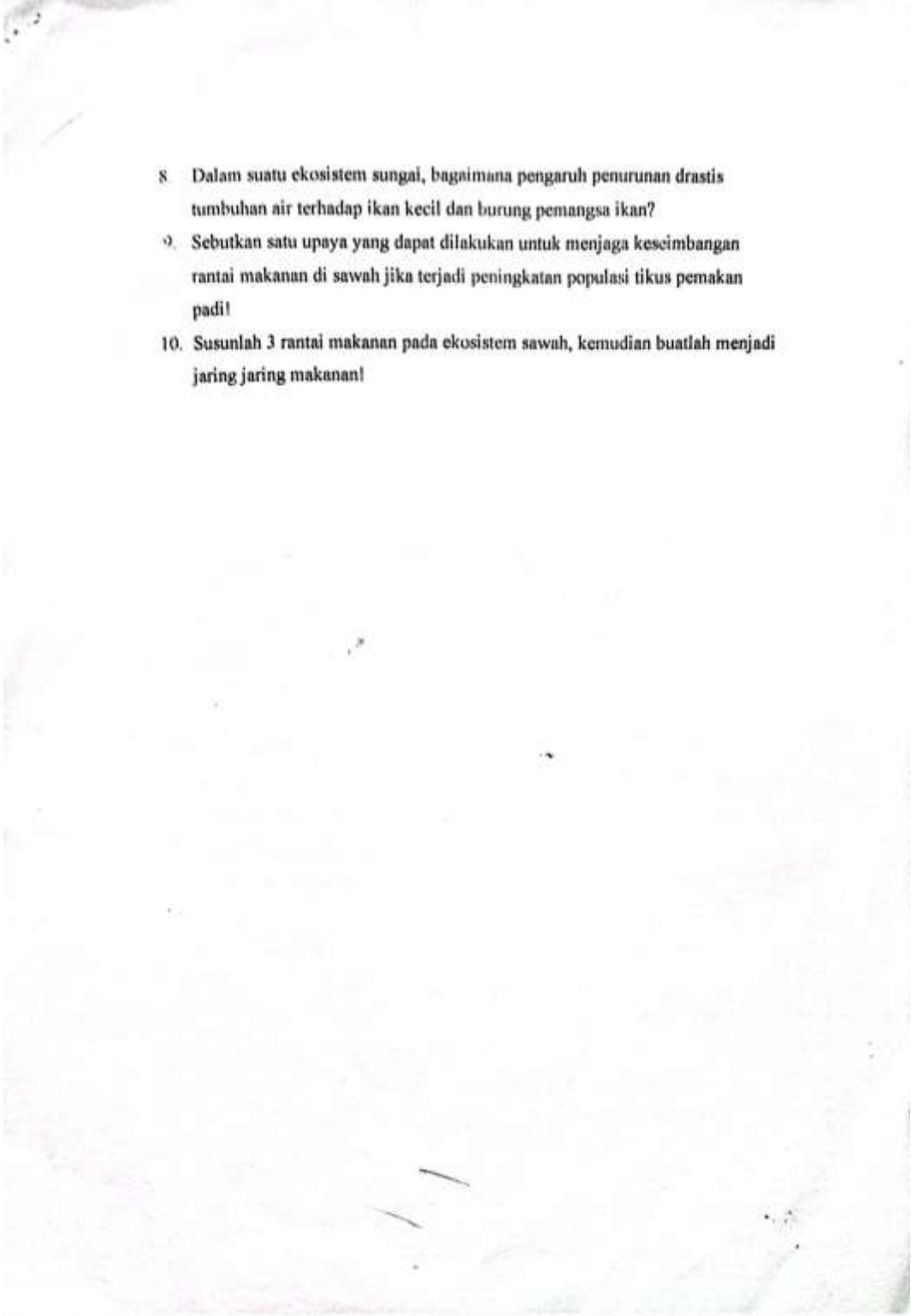
Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : Rahmat Maulana

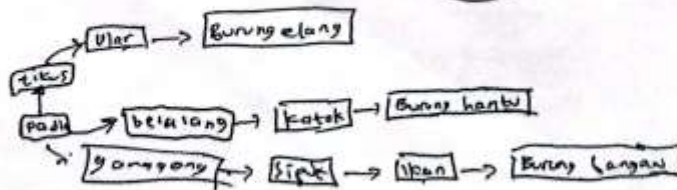
Kelas : 5A

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

- 
8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
 9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
 10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring jaring makanan!

jawab.

1. ~~Proses fotosintesis~~ urutan proses makan dan di makan antara organisme (3)
2. Organisme yang menjadi sumber energi ~~dalam rantai makanan~~ dalam rantai makanan karena dapat membuat makanan dari energi melalui proses fotosintesis (4)
3. ~~konsumen~~ adalah makhluk hidup yang tidak bisa membuat makanan sendiri sehingga bergantung pada produsen atau konsumen lain sebagai sumber energi. Contohnya: konsumen I (ulat) memakan (akan) produsen (bunga kecil) memakan ulat, konsumen II (burung hantu) memakan ulat (konsumen I). (4)
4. Dekomposer berperan dalam memecah bahan mati menjadi nutrisi penting bagi tumbuhan. Contohnya jamur yang menguraikan kayu mati. (3)
5. Jika produsen punah, ekosistem perairan akan kekurangan makanan, misalnya jika rumput purnah, belalang akan kehilangan sumber energi sehingga konsumen lain seperti katak akan terpengaruh. (3)
6. Populasi herbivora akan bisa menurun drastis karena kekurangan tumbuhan, dan karnivora akan kehilangan rantai makanan utama, menyebabkan gangguan pada ekosistem. (4)
7. Kenaikan konsumen tingkat pertama akan menyebabkan penurunan belalang & katak, tetapi konsumen tingkat kedua merupakan keuntungan karena makanan melimpah. (2)
8. Penurunan tumbuhan air akan menyebabkan penurunan populasi ikan kecil karena berakibat pada burung pemangsa ikan yang kekurangan makanan. (4)
9. Menurunkan burung hantu sebagai predator alami tikus dengan memasang umpan burung hantu di sekitar sawah. (2)
10. Rantai makanan 1. Padi → Tikus → Ular → Burung elang.
Rantai makanan 2. Padi → Belalang → Katak → Burung hantu.
Rantai makanan 3. Ganggang → Siput → Ikan → Burung bangau. (3)



1 MI Al Ihtihad

70

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : AMELIA

Kelas : (V)

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

- 
8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
 9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
 10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring jaring makanan!

1. • Rantai makanan merupakan interaksi antara makhluk hidup.
Contoh adalah daun-ulat->burung->elang. (3)
2. • makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Produsen umumnya tumbuhan hijau. (4)
3. • peran konsumen dalam rantai makanan adalah untuk menfuskasikan energi dari produsen ke konsumen lain dan menjaga populasi organisme tertentu. Contohnya: konsumen I: kelinci (memakan wortel), konsumen II: ulat (memakan kelinci), konsumen III: harimau (memakan ulat). (3)
4. • Dekomposer menjaga keseimbangan ekosistem dengan mendaur ulang materi organik. Contohnya adalah bakteri yang menguraikan bangkai hewan. (4)
5. • Jika konsumen tingkat pertama penuh, konsumen tingkat kedua akan kekurangan makanan. Contohnya, jika tikus penuh, ulat sebagai konsumen tingkat kedua akan kehilangan sumber makanan. (4)
6. • Jika tumbuhan berkurang, populasi herbivora akan menurun karena kekurangan energi. Sehingga karnivora yang memakanya juga berkurang. (3)
7. • Tumbuhan akan semakin sedikit karena tekanan dari konsumen tingkat pertama, namun populasi konsumen tingkat kedua dapat meningkat karena makanannya bertambah. (3)
8. • penrusaan tumbuhan air mengakibatkan ikan kecil kehilangan habitat dan sumber makanan, sehingga burung pemangsa ikan turut terancam karena kekurangan mangsa. (4)

9. (0)

10. (0)

✓ M. Marif Wafwano

95

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

“Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : *Puteh Marqi Utami*

Kelas : *5A*

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

jawab

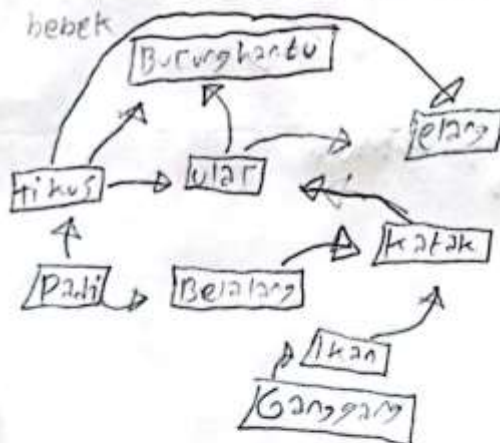
- ④ 1. Rantai makanan merupakan hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup
Contoh adalah daun → ulat → burung
- ④ 2. Makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui cahaya matahari
Contoh tumbuhan hijau
- ④ 3. Peran konsumen dalam rantai makanan adalah untuk meneruskan energi dari produsen ke konsumen lain dan menjaga populasi organisme tertentu. Contohnya: konsumen I: kelinci (makan wortel) konsumen II: ulat (memakan kelinci) konsumen III: harimau (memakan ulat)
- ④ 4. Dekomposer menjaga keseimbangan ekosistem dengan mendaur ulang materi organik. Contohnya bakteri pengurai bangkai hewan
- ④ 5. Jika konsumen tingkat kedua punah, konsumen tingkat ketiga akan terdampak, misalnya jika ulat punah akan kekurangan makanan dan populasinya bisa menurun
- ④ 6. Penurunan jumlah tumbuhan akan menyebabkan herbivora kekurangan makanan, yang kemudian berdampak pada predator pemangsa

7. terbuah oleh karena itu karena celah dari
konsumen lain di lingkungan ini pada konsumen lain tidak ada
dapat meningkat karena memang memang bertambah (4)

8. perikanan tambak di lahan menyebabkan ikan kecil kekurangan
tempat berlindung dari predator, sehingga populasinya menurun
hal ini juga berdampak pada burung pemangsa ikan yang
kekurangan sumber makanan (4)

9. mengatut pada tanah padi secara sistematis untuk memutus
siklus per kembalinya tikus (2)

10. rantai makanan 1: Padi → Tikus → Ular → Elang Rantai makanan 2:
Padi → Belalang → Burung pipit Rantai makanan 3: Lumut → Keong
mas



Mi Ma'arif Wotuwo

80

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : Alva Safitri

Kelas : VA

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

Jawaban No. 1-10

1. Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan. Contohnya: Rumput → Belalang → Katak → Ular → elang (4)
2. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui fotosintesis, contohnya tumbuh-tumbuhan. (4)
3. Konsumen adalah makhluk hidup yang bergantung pada produsen atau konsumen lain untuk energi. Contohnya: Ulat (konsumen 1), burung kecil (konsumen 2), burung hantu (konsumen 3). (4)
4. Dekomposer menguraikan sisa organisme menjadi nutrisi bagi tanah, seperti jamur yang menguraikan daun kering. (4)
5. Jika produsen punah, konsumen pertama kehilangan makanan, misalnya rumput punah, belalang kehilangan sumber energi. (2)
6. Herbivora akan bersaing lebih ketat untuk makanan, sementara karnivora kesulitan mendapatkan mangsa herbivora. (4)
7. Jika konsumen 1 meningkat, produsen berkurang. Sementara karnivora 2 bertambah karena maknanya melimpah. (2)
8. Penurunan tumbuhan air membuat ikan kecil kehilangan tempat berlindung dan makanan, sehingga populasinya menurun, dan burung pemangsa ikan kehilangan kekurangan makan. (4)
9. Menggunakan burung hantu sebagai predator alami tikus dengan memangsa (4)
10. (0)

Mi Marant Wotlawond

70

SOAL TES HASIL BELAJAR IPAS KELAS V

"Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Mengerjakan

1. Tuliskan nama dan kelas di atas kertas jawaban
2. Baca setiap soal dengan cermat, lalu jawab dengan kalimat lengkap
3. Jelaskan jawabanmu dengan contoh jika diperlukan
4. Periksa kembali jawaban sebelum diserahkan

Nama : hanan Abdullah

Kelas : 5

1. Jelaskan pengertian rantai makanan dan berikan satu contoh rantai makanan sederhana!
2. Apa yang dimaksud dengan produsen dalam rantai makanan? Sebutkan contohnya!
3. Jelaskan peran konsumen dalam rantai makanan dan berikan contoh masing-masing konsumen tingkat pertama, kedua, dan ketiga!
4. Mengapa dekomposer sangat penting dalam suatu ekosistem? Jelaskan dengan contoh!
5. Jelaskan dampak dari punahnya populasi salah satu makhluk hidup dalam suatu ekosistem rantai makanan, terhadap makhluk hidup lainnya?
6. Jelaskan apa yang akan terjadi pada hewan herbivora dan karnivora jika terjadi penurunan jumlah tumbuhan dalam suatu ekosistem!
7. Jika jumlah konsumen tingkat pertama, seperti belalang, meningkat drastis, bagaimana kondisi ini memengaruhi populasi tumbuhan dan konsumen tingkat kedua? Jelaskan!

8. Dalam suatu ekosistem sungai, bagaimana pengaruh penurunan drastis tumbuhan air terhadap ikan kecil dan burung pemangsa ikan?
9. Sebutkan satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan rantai makanan di sawah jika terjadi peningkatan populasi tikus pemakan padi!
10. Susunlah 3 rantai makanan pada ekosistem sawah, kemudian buatlah menjadi jaring-jaring makanan!

- ① Rantai makanan adalah Proses makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Contoh : Rumput - Belalang - katak ④
- ② Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri melalui fotosintesis. Contohnya: tumbuhan ④
- ③ Konsumen mengambil energi dari produsen atau konsumen lainnya. Contohnya: konsumen I (belalang) konsumen II (katak) konsumen III (ular) ③
- ④ Dekomposer menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat anorganik. Contohnya: jamur dan bakteri ③
- ⑤ Jika satu populasi punah, misalnya produsen memakan konsumen I dan II, maka ③
- ⑥ herbivora jika tidak ada tumbuhan akan mati karena tidak ada makanan, karnivora jika tidak ada herbivora akan mati karena herbivora tidak ada makannya ②
- ⑦ Penurunan konsumen pertama misal: belalang / jagadik / ikan kecil
maka akan berpengaruh tumbuhan dan peningkatan konsumen kedua ③
- ⑧ Ikan kecil kekurangan makan sehingga ikan kecil besar/banyak berkurang / ikan juga kekurangan makanan ③
- ⑨ Predator (burung pemangsa tikus) agar populasi tidak berlebihan ②
- ⑩ Rantai - ular - burung pit, alga - zooplankton - ikan nila, serangga - katak - ular ③

Lampiran 19. Surat keterangan lulus seminar proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
No. 1874/Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/4/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Koordinator Prodi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa a proposal skripsi berjudul:

**Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Mohamad Mabarun
NIM : 214110405069
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Kamis, 29 April 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 29 April 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi



Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I.
NIP. 198912052019031011

Lampiran 20. Surat keterangan lulus Ujian komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-3963/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/9/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Mohamad Mabarun
NIM : 214110405069
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 4 Oktober 2024
Nilai : A-

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 4 Oktober 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 21. Sertifikat BTA-PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.uinsatzu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/688/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

MOHAMAD MABARUN

(NIM: 214110405069)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 95
Tartil	: 80
Imla'	: 75
Praktek	: 75
Tahfidz	: 75



ValidationCode

Lampiran 22. Sertifikat Eptip


MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsidau.ac.id | www.kahane.uinsidau.ac.id | +62 (381) 639624

CERTIFICATE
 الشهادة
 No B-5267/Uin, 19/K.Bins.PP.009/ 9/2023

This is to certify that Name : Place and Date of Birth : Has taken with Computer Based Test, organized by Language Development Unit on : with obtained result as follows : Listening Comprehension: 54 Structure and Written Expression: 46 Reading Comprehension: 43 Obtained Score : 477	 MOHAMAD MAHARUN Kebumen, 17 December 2008 EPTUS 05 September 2023	منحت إلى الاسم محل وتاريخ الميلاد وقد شارك/ت الاختبار على أساس الكمبيوتر التي قامت بها الوحدة لتتمة اللغة في التاريخ مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي: فهم المقروء : 43 فهم السموع : 54 فهم العبارات والتراكيب : 46 المجموع الكلي : 477
--	--	---

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بإمارة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو.




Purwokerto, 05 September 2023
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتتمة اللغة

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
 NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS English Proficiency Test at UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
 UIN Purwokerto
 UIN Purwokerto



Lampiran 23. Sertifikat IqLa


MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsidau.ac.id | www.kahane.uinsidau.ac.id | +62 (381) 639624

CERTIFICATE
 الشهادة
 No B-6261/Uin, 19/K.Bins.PP.009/ I/2022

This is to certify that Name : Place and Date of Birth : Has taken with Computer Based Test, organized by Language Development Unit on : with obtained result as follows : Listening Comprehension: 57 Structure and Written Expression: 65 Reading Comprehension: 58 Obtained Score : 690	 MOHAMAD MAHARUN Kebumen, 17 December 2008 IQLA 10 December 2021	منحت إلى الاسم محل وتاريخ الميلاد وقد شارك/ت الاختبار على أساس الكمبيوتر التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي: فهم المقروء : 58 فهم السموع : 57 فهم التعبيرات والتراكيب : 65 المجموع الكلي : 690
--	--	---

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبورتو.




Purwokerto, 10 Januari 2022
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
 NIP. 19860704 201503 2 004



Lampiran 24. Sertifikat PPL 2



Lampiran 25. Sertifikat KKN



Lampiran 26. Surat izin melakukan penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaiu.ac.id

Nomor : B.m.5891/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/10/2024
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

15 Oktober 2024

Kepada

Yth. Kepala SDN 1 Pasir Kidul
Kec. Purwokerto Barat
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : MOHAMAD MABARUN |
| 2. NIM | : 214110405069 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Desa Grogolpenatus Rt 01 Rw 03 Dukuh Pekuncen kecamatan petanahan kabupaten kebumen |
| 6. Judul | : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru IPAS Kelas V, Siswa Kelas V |
| 2. Tempat / Lokasi | : SDN 1 Pasir Kidul |
| 3. Tanggal Riset | : 15-10-2024 s/d 15-11-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Pengembangan (R&D) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dhamir



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.itik.uinsaiu.ac.id

Nomor : B.m.5891/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

05 November 2024

Kepada
Yth. Kepala SD N 1 Mergasana
Kec. Kertanegara
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : MOHAMAD MABARUN |
| 2. NIM | : 214110405069 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Desa Grogolpenatus Rt 01 Rw 03 Dukuh Pekuncen kecamatan petanahan kabupaten kebumen |
| 6. Judul | : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru IPAS Kelas V, Siswa Kelas V |
| 2. Tempat / Lokasi | : SDN 1 Mergasana |
| 3. Tanggal Riset | : 11-11-2024 s/d 22-11-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Pengembangan (R&D) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dhanin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.5891/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

19 November 2024

Kepada

Yth. Kepala MI Al Ittihaad Pasir Kidul
Kec. Purwokerto Barat
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : MOHAMAD MABARUN |
| 2. NIM | : 214110405069 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Desa Grogolpenatus Rt 01 Rw 03 Dukuh Pekuncen kecamatan petanahan kabupaten kebumen |
| 6. Judul | : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru IPAS Kelas V, Siswa Kelas V |
| 2. Tempat / Lokasi | : MI Al Ittihaad Pasir Kidul |
| 3. Tanggal Riset | : 21-11-2024 s/d 30-11-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Pengembangan (R&D) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.5891/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

03 Januari 2025

Kepada

Yth. Kepala MI Maarif Wotbuwono
Kec. Klirong
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : MOHAMAD MABARUN |
| 2. NIM | : 214110405069 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Desa Grogolpenatus Rt 01 Rw 03 Dukuh Pekuncen kecamatan petanahan kabupaten kebumen |
| 6. Judul | : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| 1. Objek | : Guru IPAS Kelas V, Siswa Kelas V |
| 2. Tempat / Lokasi | : MI Maarif Wotbuwono |
| 3. Tanggal Riset | : 06-01-2025 s/d 20-01-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Pengembangan (R&D) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 27. Surat keterangan telah melakukan penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PASIR KIDUL**

Alamat: Jalan Achmad Zein, Pasir Kidul Kode Pos : 53135

E-mail : esde_siji_paskid@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:421.11/20/2024

Yang bertandatangan dibawah ini kepala SD N 1 Pasir Kidul, Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas menerangkan bahwa:

1. Nama : Mohamad Mabarun
2. NIM : 214110405069
3. Prodi : PGMI
4. Semester : 7

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SD N 1 Pasir Kidul dengan judul Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar, yang dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober s.d. 10 November 2024.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 20 November 2024
Kepala SD N 1 Pasir Kidul



DARSITI, S.Pd.SD
NIP. 197006041999032003



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 MERGASANA**

rt : Jl Raya Mergasana, Kec.Kertanegara, Kab.Purbalingga, KODE POS 53358

SURAT KETERANGAN

No : 410.2/045/2024

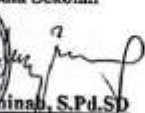
Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Mergasana, Kertanegara, Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa:

1. Nama : Mohamad Maharun
2. NIM : 214110405069
3. Prodi : PGMI
4. Semester : 7

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Mergasana dengan judul pengembangan model media pembelajaran interaktif aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar, yang dilaksanakan pada 11 November s.d. 19 November 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mergasana, 20 November 2024

Kepala Sekolah

Nur Aminah, S.Pd.
NIP. 19660618 198903 1 007



**YAYASAN AL-ITTIHAAD DARUSSA'ADAH
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-ITTIHAAD
PASIR KIDUL – PURWOKERTO BARAT
(TERAKREDITASIA)**

Jalan Achmad Yani Pasir Kidul Kec. Purwokerto Barat 53135 Banyumas Tlp. 0856-67613802

SURAT KETERANGAN

Nomor : 13/LPM/33.03/MI-02/G/XII/2024

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Ittihad Pasir Kidul, Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas menerangkan bahwa:

1. Nama : Mohamad Mabarun
2. NIM : 214110405069
3. Prodi : PGMI
4. Semester : 7

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al Ittihad Pasir Kidul dengan judul pengembangan model media pembelajaran interaktif aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar, yang dilaksanakan pada 21 November s.d. 29 November 2024.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 01 Desember 2024





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN KEBUMEN

MADRASAH IBTIDAIYAH WOTBUWONO

KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

Alamat : Wotbuwono, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen Kode Pos 54381

SURAT KETERANGAN

Nomor : 010/ MI.05.11.026/01/2025

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Murtadlo, S. Pd.I
NIP : -
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Mohamad Mabarun
NIM : 214110405069
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
Perguruan Tinggi : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di MI Maarif Wotbuwono, Kabupaten Kebumen pada siswa kelas V, pada tanggal 06 Januari s.d. 18 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 23 Januari 2025

Kepala MI Maarif Wotbuwono



Lampiran 28. Dokumentasi validasi

DOKUMENTASI VALIDASI AHLI MEDIA DAN AHLI BAHASA



Lampiran 29. Dokumentasi Uji lapangan terbatas SD N 1 Pasir Kidul

DOKUMENTASI UJI LAPANGAN TERBATAS

SD N 1 PASIR KIDUL

1.	 A photograph showing a woman in a red jacket and a man in a green jacket sitting on a wooden bench, engaged in an interview. A vase of yellow flowers is on a table in front of them.	Wawancara Guru IPAS SD N 1 Pasir Kidul
2.	 A photograph showing a man in a green jacket and a woman sitting at a wooden table, looking at and evaluating educational media products.	Penjelasan dan Penilaian produk pengembangan media pembelajaran
3.	 A photograph showing a classroom where students are seated at desks, and a teacher is standing at the front, using a projector screen to display educational media.	Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan

4.		Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
5.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

Lampiran 30. Dokumentasi Uji lapangan luas SD N 1 Mergasana

DOKUMENTASI UJI LAPANGAN LUAS

SD N 1 MERGASANA PURBALINGGA

1.		Penilaian produk pengembangan media pembelajaran
2.		Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
3.		Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan

4.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
5.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

Lampiran 31. Dokumentasi Uji lapangan luas MI Al Ittihad Pasir Kidul

DOKUMENTASI UJI LAPANGAN LUAS

MI AL ITTIHAD PASIR KIDUL

1.		Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
2.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

Lampiran 32. Dokumentasi Uji lapangan luas MI Maarif Wotbuwono

**DOKUMENTASI UJI LAPANGAN LUAS
MI MAARIF WOTBUWONO KEBUMEN**

1.		Penilaian produk pengembangan media pembelajaran
6.		Penilaian produk pengembangan media pembelajaran
7.		Penilaian produk pengembangan media pembelajaran
8.		Pembelajaran

		menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
9.		Pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
10.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

11.		Pengerjaan tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
-----	--	--



Lampiran 33. Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaiwu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mohamad Mabarun
NIM : 214110405069
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI
Pembimbing : Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.
Judul : Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Senin, 12 Januari 2024	Pembahasan Judul Penelitian		
2.	Jumat, 01 Maret 2024	Penulisan kutipan		
3.	Jumat, 08 Maret 2024	Revisi metode penelitian		
4.	Kamis, 14 Maret 2024	Revisi dan Revisi penulisan daftar pustaka		
5.	Jumat, 22 Maret 2024	ACC Seminar Proposal		
6.	Selasa, 14 Mei 2024	Pembahasan Sistematika penulisan Skripsi		
7.	Jumat, 07 Juni 2024	Instrumen Penelitian		
8.	Jumat, 14 Juni 2024	Pembahasan validasi konstruk		
9.	Senin, 22 Juli 2024	Pengisian data		
10.	Jumat, 02 Agustus 2024	Analisis data & Pengisian data		
11.	Senin, 25 Agustus 2024	Pembahasan & Revisi instrumen metode penelitian		
12.	Jumat, 20 September 2024	Pembahasan data & Pembahasan		
13.	Senin, 10 Februari 2025	Pembahasan isi dari bab pembahasan		
14.	Selasa, 11 Februari 2025	Revisi Abstrak		
15.	Senin, 17 Februari 2025	Revisi tabel & gambar, penambahan keterangan Tabel, gambar		
16.	Kamis, 15 Februari 2025	Pembahasan Sub bab pembahasan masalah		

17.	Jumat, 14 Februari 2025	Persamaan Deskripsi Lampiran Penelitian		
18.	Senin, 17 Februari 2025	ACC Skripsi (Sidang Munasqorah)		

Purwokerto, 17 Februari 2025
Pembimbing,



Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.
NIP.19741202 201101 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Mohamad Mabarun
2. NIM : 214110405069
3. Tempat/Tgl. Lahir : Kebumen, 17 Desember 2000
4. Alamat Rumah : Pekuncen Rt 01 Rw 03 Desa Grogol Penatus
Kecamatan Petanahan Kabupaten
5. Nama Ayah : Salamun (Alm)
6. Nama Ibu : Kasturiyah (Almh)

B. Riwayat Pendidikan

1. SD/MI : MIN Grogolpenatus
2. SMP/MTs : MTS N Klirong
3. SMA/MA : MAN 2 Kebumen

C. Pengalaman Organisasi

1. HMJ PGMI 2022/2023
2. HMPS PGMI 2023/2024
3. PMII Rayon Tarbiyah Komisariat Walisongo Purwokerto 2023/2024
4. UKK Pramuka (Racana Sunan Kalijaga-Cut Nyak Dien) 2023/2024
5. Senat Mahasiswa FTIK 2024/2025
6. Senat Mahasiswa Universitas 2025/2026

Purwokerto, 21 Februari 2025



Mohamad Mabarun
NIM. 214110405069