

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102
PANOBASAN**



TESIS

*Digunakan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Dasar*

Disusun oleh :

**ROSMANILA LUBIS
(NIM. 2450600014)**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102
PANOBASAN**



TESIS

*Digunakan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Dasar*

Disusun oleh :

**ROSMANILA LUBIS
(NIM. 2450600014)**



Pembimbing I


Dr. Hamka, M. Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

Pembimbing II


Dr. Almira Amir, M. Si
NIP. 19730902 200801 2 006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

Yang disusun oleh:

Nama Lengkap : **Rosmanila Lubis**
NIM : 2450600014
Fak/Prodi : Pascasarjana / Pendidikan Dasar

Dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Ali Hasan Addary Padangsidempuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang Munaqasyah.

Padangsidempuan, 20 April 2026

Pembimbing I


Dr. Hamka, M. Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

Pembimbing II


Dr. Almira Amir, M. Si
NIP. 19730902 200801 2 006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Program Studi : Pendidikan Dasar
Pascasarjana : Program Magister
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan pasal 14 ayat 4 tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang kode etik mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 27 April 2026
Pembuat Pernyataan,



Rosmanila Lubis
NIM. 2450600014

UNIVERSITAS Negeri
SYEKH ALI HASAN AHMAD ABDARY
PADANGSIDIMPUAN

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : **Rosmanila Lubis**
NIM : 2450600014
Fak/Prodi : Pascasarjana / Pendidikan Dasar
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan"**. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 05 Mei 2026
Pembuat Pernyataan,



Rosmanila Lubis
NIM. 2450600014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

**SURAT PERNYATAAN
KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama Lengkap : **Rosmanila Lubis**
Tempat/Tgl Lahir: Kotanopan / 24 Juli 1984
NIM : 2450600014
Fak/Prodi : Pascasarjana / Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya;

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqosyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila dikemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 27 April 2026

Pembuat Pernyataan,



Rosmanila Lubis
NIM. 2450600014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.unsyahada.ac.id>

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS

Nama Lengkap : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD
Negeri No. 100102 Panobasan

Ketua


Dr. Anita Adinda, M. Pd
NIP. 19850125 201503 2 003

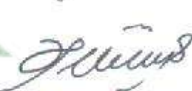
Sekretaris


Dr. Hamka, M. Hum
NIP. 19840815 200912 1 005


Dr. Anita Adinda, M. Pd
NIP. 19850125 201503 2 003


Dr. Hamka, M. Hum
NIP. 19840815 200912 1 005


Dr. Almira Amir, M. Si
NIP. 19730902 200801 2 006


Dr. Hj. Nahriyah Fata, S. Ag., M. Pd
NIP. 19700703 199603 2 001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Pelaksana Sidang Munaqosyah
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 05 Mei 2026
Pukul : 14.00 WIB s/d selesai
Hasil/nilai : 94/Lulus A
Indeks Prestasi Kumulatif : 4,00
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor : B-1205/Un.28/AL/PP.00.9/05/2026

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Carva Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102
Panobasan
NAMA : Rosmanita Lubis
NIM : 2450600014
PROGRAM STUDI : Pendidikan Dasar

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)

Padangsidimpuan, 21 Mei 2026
Direktur

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

MOTTO

***“Terus Memperbaiki Diri dan
Berbuat Baik Dalam Diam,
Untuk Memahatkan Nama Di
Negeri Langit”***

Belajarlal bukan untuk menjadi yang paling tinggi
tetapi untuk menjadi yang paling bermanfaat
Sebab ilmu yang bernilai bukan yang memenuhi kepala semata
melainkan yang menghidupkan hati dan menggerakkan kebaikan
Semoga setiap tulisan dalam buku ini memberikan manfaat bagi yang membacanya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa Syukur kepada Allah SWT Rabb semesta alam atas segala Rahmat, kasih Sayang, dan pertolongan-Nya, kupersembahkan karya ini sepenuh hati kepada:

Ayah & Ibuku

Jika hari ini Aku mampu berdiri menyelesaikan perjalanan ini, itu karena Aku dibesarkan oleh seorang Ayah yang tangguh, sabar dan tidak pernah menyerah pada keadaan serta yang selalu mengajarkan keberartian hidup yang sesungguhnya

Dan seorang Ibu yang luar biasa kuat dalam kesabaran dan kasih sayangnya yang tidak pernah berhenti percaya pada anak-anaknya.

Mereka adalah sumber kekuatan, inspirasi, dan doa yang akan selalu mengalir dalam setiap sujud terakhirku

Dan di setiap langkah kehidupan yang aku lalui dulu, sekarang, dan hari esok.

Karya ini adalah salah satu cara kecil yang bisa aku persembahkan untuk membuktikan betapa aku sangat mencintai dan merindukan mereka.

Suamiku

Terima kasih telah menjadi teman terbaik dalam setiap perjalanan hidupku. Terima kasih atas cinta, kesabaran, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus. Kehadiranmu mengajarkanku bahwa setiap perjuangan akan terasa lebih ringan ketika dijalani bersama dengan orang yang tepat.

Karya ini menjadi salah satu bukti bahwa di balik setiap langkahku, selalu ada doa dan kekuatan yang datang darimu.

Anakku

Kepada anakku Muhammad Rizki Al-Fajri Sitorus, tiket syurganya Bunda. dan kedua putri tersayang bunda Humairoh El-Fariza Sitorus dan Ruin Keisya Al-Qorni Sitorus, yang menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah. Kalian adalah alasan Bunda ingin menjadi lebih baik setiap harinya, hingga layak menjadi Bunda yang bisa kalian banggakan hari ini dan juga di masa depan. Semoga kalian kelak tumbuh menjadi perempuan yang lembut hatinya, kuat dalam memegang prinsip kehidupan, tinggi dalam ilmu, dan mulia dalam akhlak.

Semoga karya ini menjadi ilmu yang bermanfaat, dan menjadi salah satu jejak kebaikan yang terus mengalir selamanya

Rosmanila Lubis

ABSTRAK

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, lembar angket pengguna media, dan lembar tes. Kevalidan dan kepraktisan diukur menggunakan skala likert dengan interval skala 1-5, dan dihitung menggunakan rumus:
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$
 kemudian diinterpretasikan pada tabel kriteria kelayakan dan kepraktisan. Perbedaan rata-rata hasil belajar dianalisis dengan uji *Paired Sample T-Test* dan melihat efektivitas penggunaan media dianalisis dengan uji N-Gain. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli asesmen yang masing-masing sudah kompeten dibidangnya. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan canva sangat valid, dengan persentase kevalidan mencapai 94,22%. Uji praktikalitas media dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa, dengan persentase kepraktisan mencapai 92,94%. Selanjutnya, uji efektivitas hasil belajar melalui uji N-Gain sebesar 67,67% berada pada kriteria sedang. Melalui uji *Paired Sampel T-Test* bahwa thitung > ttabel yaitu 13,086 > 2,09 terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Nilai rata-rata pemahaman siswa setelah menggunakan media lebih tinggi dibandingkan dengan siswa sebelum menggunakan media.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva adalah solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan pada materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kesiapan belajar siswa, serta telah teruji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan canva layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di SD Negeri No. 100102 Panobasan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Name : Rosmanila Lubis
Student ID : 2450600014
Thesis Title : *Development of Interactive Learning Media Using Canva to Improve Student Learning Outcomes in Grade VI of SD Negeri No. 100102 Panobasan*

This study aims to develop interactive learning media using Canva for the topic of grouping animals based on their reproductive methods and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed media.

The research method used was research and development (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques in this study included interviews, questionnaires, and tests. The data collection instruments included a validation sheet, a media user questionnaire, and a test sheet. Validity and practicality were measured using a Likert scale with a scale interval of 1-5 and calculated using the formula: $\text{Percentage} = \text{Score} / (\text{Maximum Score}) \times 100$, then interpreted in a table of feasibility and practicality criteria. Differences in average learning outcomes were analyzed using a Paired Sample T-Test, and the effectiveness of media use was analyzed using the N-Gain test. Validation was carried out by material experts, media experts, language experts, and assessment experts, each of whom is competent in their field. The results showed that the interactive learning media using Canva was highly valid, with a validity percentage reaching 94.22%. The media's practicality test was conducted involving teachers and students. The results showed that the media was highly practical for both teachers and students, with a practicality percentage reaching 92.94%. Furthermore, the learning outcomes effectiveness test, using the N-Gain test, showed a score of 67.67%, falling within the moderate criteria. A Paired Sample T-Test showed that $t\text{-test} > t\text{-table}$ ($13.086 > 2.09$) showed a significant difference between the average learning outcomes before and after using interactive learning media using Canva. The average student understanding score after using the media was higher than before.

Developing interactive learning media using Canva is an effective solution for improving the learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri No. 100102 Panobasan on the topic of animal grouping based on their reproduction. This research resulted in learning media tailored to students' learning readiness and has been tested for validity, practicality, and effectiveness. Therefore, interactive learning media using Canva is suitable as an alternative learning medium to improve student learning outcomes on animal grouping based on their reproduction at SD Negeri No. 100102 Panobasan. 100102 Panobasan.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes.*

ملخص

الاسم: روزمانيلو لوبيس
الرقم الجامعي: ٢٤٥٠٦٠٠٠١٤
عنوان الرسالة: تطوير وسائط تعليمية تفاعلية باستخدام كائنا لتحسين مخرجات تعلم طلاب الصف السادس
في مدرسة بانوباسان الابتدائية الحكومية رقم ١٠٠١٠٢

لموضوع تصنيف Canva تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية باستخدام برنامج الحيوانات بناءً على طرق تكاثرها، وتحديد مستوى صلاحية هذه الوسائط وجدواها وفعاليتها.

وشملت أساليب جمع البيانات ADDIE اعتمدت الدراسة على منهجية البحث والتطوير باستخدام نموذج المقابلات والاستبيانات والاختبارات. وتضمنت أدوات جمع البيانات استمارة تقييم الصلاحية، واستبياناً لمستخدمي الوسائط، ونموذج اختبار. وقد قُيست الصلاحية والجدوى باستخدام مقياس ليكرت بنطاق من 1 إلى 5، وحُسبت باستخدام الصيغة التالية: النسبة المئوية = الدرجة / (الدرجة القصوى) $\times 100$ ، ثم فُسرت النتائج في جدول معايير الجدوى والتطبيق العملي. وتم تحليل الفروق في متوسط نتائج التعلم N-Gain للعينات المزدوجة، بينما تم تحليل فعالية استخدام الوسائط باستخدام اختبار T باستخدام اختبار، وقد أجري تقييم الصلاحية من قبل خبراء في المواد التعليمية، وخبراء في الوسائط، وخبراء في اللغة، وخبراء في التقييم، يتمتع كل منهم بالكفاءة في مجاله. أظهرت النتائج أن الوسائط التعليمية التفاعلية تتمتع بمصادقية عالية، حيث بلغت نسبة المصادقية 94.22%. وقد أجري اختبار Canva باستخدام منصة عملي للوسائط بمشاركة المعلمين والطلاب، وأظهرت النتائج أنها عملية للغاية لكلا الطرفين، بنسبة عملية درجة N-Gain بلغت 92.94%. علاوة على ذلك، أظهر اختبار فعالية مخرجات التعلم، باستخدام اختبار المحسوبة أكبر t للعينات المزدوجة أن قيمة T وهي ضمن المعايير المتوسطة. وأظهر اختبار، 67.67% الجدولية (13.086 < 2.09)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط مخرجات t من قيمة وكان متوسط درجة فهم الطلاب بعد Canva. التعلم قبل وبعد استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية باستخدام استخدام الوسائط أعلى من قبل.

حلاً فعالاً لتحسين مخرجات تعلم طلاب الصف Canva يُعد تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية باستخدام الابتدائية الحكومية في موضوع تصنيف SD Negeri No. 100102 Panobasan السادس في مدرسة الحيوانات بناءً على تكاثرها. أسفر هذا البحث عن تطوير وسائط تعليمية مصممة خصيصاً لتناسب مستوى استعداد الطلاب للتعلم، وقد تم اختبارها للتأكد من صحتها وجدواها وفعاليتها. لذا، تُعد الوسائط التعليمية وسيلة تعليمية بديلة مناسبة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في تصنيف Canva التفاعلية باستخدام برنامج الحيوانات بناءً على تكاثرها في مدرسة بانوباسان الابتدائية الحكومية رقم 100102.

نتائج التعلم، Canva، الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية التفاعلية.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘alamin penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT Rabb semesta alam yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan”***. Sholawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya yang senantiasa istiqamah dalam menjalankan ajaran-Nya.

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd.) dalam Bidang Pendidikan Dasar pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di lembaga yang mulia ini.

2. Prof. Dr. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta seluruh jajarannya, atas segala kebijakan dan fasilitas akademik yang mendukung proses perkuliahan.
3. Bapak Dr. Hamka, M. Hum, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga kepada penulis selama proses penelitian dan penulisan tesis ini. Ilmu dan nasihat beliau menjadi penuntun setiap langkah dalam perjalanan akademis penulis.
4. Ibu Dr. Almira Amir, M. Si., selaku Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyempurnakan setiap bagian tesis ini. Masukan dan koreksi beliau sangat berarti dalam meningkatkan kualitas penelitian ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah mendidik, mengajar, dan mentransferkan ilmu pengetahuan yang begitu berharga selama penulis menempuh studi.
6. Kepala sekolah, guru, tenaga pendidik serta seluruh siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan, Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan, yang telah berkenan menjadi partisipan penelitian dan memberikan data serta informasi yang sangat berharga bagi kelengkapan penelitian ini.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a, cinta, dan dukungan yang tak pernah putus. Kehadiran dan dukungan dari keluarga menjadi kekuatan

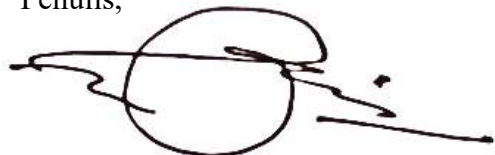
terbesar yang mendorong penulis untuk terus berjuang hingga tesis ini terselesaikan.

8. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana angkatan 2024 terkhusus lokal B yang telah menjadi sahabat dan saudara selama perjalanan studi ini sehingga terasa lebih bermakna

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari berbagai kekurangan, baik dari segi substansi, metodologi, maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini.

Akhirnya, penulis berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi guru, peneliti, maupun pihak terkait dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu alternatif solusi dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Padangsidempuan, 06 Mei 2026
Penulis,



ROSMANILA LUBIS
NIM. 2450600014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

BERITA ACARA MUNAQOSYAH

LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk	15
H. Definisi Operasional	17
I. Sistematika Penulisan	21
BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Kajian Teori	24
1. Media Pembelajaran Interaktif	24

2. Aplikasi Canva	29
3. Teori Belajar Yang Relevan	35
4. Pengelompokan Hewan Berdasarkan Perkembangbiakannya	36
5. Validitas	38
6. Praktikalitas	39
7. Efektivitas	40
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
B. Subjek dan Objek Penelitian	51
C. Jenis Penelitian	53
D. Model Pengembangan	55
E. Prosedur Pengembangan	57
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	57
2. Desain (<i>Design</i>)	57
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	60
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	60
F. Uji Coba Produk	61
G. Instrumen Pengembangan Data	61
1. Lembar Validasi Ahli Materi	62
2. Lembar Validasi Ahli Media	63
3. Lembar Validasi Ahli Bahasa	64
4. Lembar Validasi Ahli Asesmen	65
5. Lembar Validasi Ahli Instrumen	66
6. Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media	68
7. Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media	70
H. Teknik Pengumpulan Data	71
1. Wawancara (<i>Interview</i>)	71

2. Angket (Kuesioner)	72
3. Tes	73
4. Dokumentasi	73
I. Pengembangan Instrumen	74
1. Uji Kelayakan Instrumen Angket.....	74
a. Uji Kelayakan Instrumen Angket Validitas	74
b. Uji Kelayakan Instrumen Angket Praktikalitas	75
2. Uji Kelayakan Instrumen Tes	75
a. Uji Validitas Butir Soal	75
b. Uji Realibilitas Soal	79
c. Tingkat Kesukaran Soal	80
d. Daya Pembeda Soal	83
J. Teknik Analisis Data	85
1. Analisis Data Validasi Produk	87
2. Analisis Kepraktisan Produk	88
3. Analisis Efektifitas	89
4. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar	91
a. Uji Normalitas	91
b. Uji Hipotesis	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	95
A. Hasil Penelitian	95
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	95
a. Analisis Karakter Siswa	96
b. Analisis Kondisi Awal	96
c. Analisis Hasil Belajar	97
d. Analisis Karakteristik Media Pembelajaran	99
2. Desain (<i>Design</i>)	101
a. Pengkajian Materi Pembelajaran	102
b. Pembuatan Desain medai (<i>Flowchart</i>)	103
c. Pembuatan Desain media (<i>Storyboard</i>)	105

3. Pengembangan (<i>Development</i>)	109
a. Tampilan Media Yang Dikembangkan	109
b. Validasi pengembangan Produk	118
1) Hasil Validasi Ahli Materi	118
2) Hasil Validasi Ahli Media	122
3) Hasil Validasi Ahli Bahasa	126
4) Hasil Validasi Ahli Asesmen	130
4. Penerapan (<i>Implement</i>)	141
a. Analisis Praktikalitas Pengembanagn Produk	142
1) Respon Guru	143
2) Respon Siswa	147
b. Hasil Wawancara Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Media	149
1) Wawancara Dengan Guru	149
2) Wawancara Dengan Siswa	150
5. Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	151
a. Keefektivan Produk	151
b. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar	154
1) Tahap Deskripsi Data	154
2) Uji Prasyarat Analisis Data	158
a) Uji Normalitas	159
b) Uji Hipotesis	160
B. Pembahasan Penelitian	163
1. Kevalidan Media	163
2. Kepraktisan Media	164
3. Keefektivan Media	166
4. Perbedaan Hasil Belajar <i>Pretest-Posttest</i>	168
C. Keterbatasan Penelitian	169
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI PENELITIAN DAN SARAN	171
A. Kesimpulan	171

B. Implikasi Penelitian	172
C. Saran	173
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Jadwal Kegiatan Penelitian	51
Tabel III.2	Nama-nama Validator Penegmabangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva	53
Tabel III.3	Pengukuran, Teknik, Instrumen Penelitian	62
Tabel III.4	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	63
Tabel III.5	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	64
Tabel III.6	Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	65
Tabel III.7	Kisi-kisi Instrumen Ahli Asesmen	65
Tabel III.8	Kisi-kisi Instrumen Ahli Instrumen	67
Tabel III.9	Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media ...	69
Tabel III.10	Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media ..	70
Tabel III.11	Hasil Perhitungan Validitas Item Soal	77
Tabel III.12	Soal yang Valid dan Tidak Valid	78
Tabel III.13	Hasil Uji Reliabilitas Soal	80
Tabel III.14	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	81
Tabel III.15	Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	82
Tabel III.16	Klasifikasi Daya Pembeda	83
Tabel III.17	Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal	84
Tabel III.18	Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media	88
Tabel III.19	Kriteria Uji Kepraktisan Media	89

Tabel III. 20	Kriteria Pembagian <i>N-Gain Score</i>	90
Tabel VI. 1	Tampilan Media yang Dikembangkan	109
Tabel VI. 2	Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102 Panobasan	118
Tabel VI. 3	Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva	120
Tabel VI. 4	Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	121
Tabel VI. 5	Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102 Panobasan	123
Tabel IV. 6	Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Media Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva	124
Tabel VI. 7	Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Media	125
Tabel VI. 8	Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102 Panobasan	127
Tabel IV. 9	Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Bahasa Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva	129
Tabel VI. 10	Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Bahasa	129
Tabel VI. 11	Hasil Penilaian Ahli Asesmen Terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102	

Panobasan	131
Tabel VI. 12 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Asesmen Media	
Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva	132
Tabel VI. 13 Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Asesmen	133
Tabel VI. 14 Hasil Revisi Media Sebelum dan Sesudah	134
Tabel VI. 15 Data Hasil Validasi Keseluruhan	140
Tabel VI. 16 Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)	143
Tabel VI. 17 Kritik dan Saran Oleh Praktisi	146
Tabel VI. 18 Hasil Uji Responden Siswa	147
Tabel VI. 19 Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva	148
Tabel VI. 20 Uji <i>N-Gain Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI	152
Tabel VI. 21 Deskripsi Data Hasil Belajar (<i>Pretest</i>)	155
Tabel VI. 22 Deskripsi Data Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	156
Tabel VI. 23 Rekapitulasi Hasil Belajar (<i>Pretest dan Posttest</i>)	157
Tabel VI. 24 Hasil Belajar Siswa (Ketuntasan Belajar Secara Kalsikal)	157
Tabel VI.25 Hasil uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i>	159
Tabel VI. 26 <i>Paired Samples Statistic</i>	161
Tabel VI. 27 <i>Paired Samples Correlation</i>	161
Tabel VI. 28 <i>Paired Samples Test</i>	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1	Metode Ceramah yang digunakan selama pembelajaran	3
Gambar I. 2	Media Belajar 1 Siswa	4
Gambar I. 3	Media Belajar 2 Siswa	4
Gambar II. 1	Kerangka Berpikir	50
Gambar III. 1	Alur Pengembangan ADDIE	56
Gambar III. 2	Teknik Analisis Data	86
Gambar IV. 1	<i>Storyboard</i> Halaman Pembuka	105
Gambar IV. 2	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama	106
Gambar IV. 3	<i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk Penggunaan	106
Gambar IV. 4	<i>Storyboard</i> Halaman Daftar Hadir	107
Gambar IV. 5	<i>Storyboard</i> Halaman Lagu Wajib	107
Gambar IV. 6	<i>Storyboard</i> Halaman Motivasi Belajar	107
Gambar IV. 7	<i>Storyboard</i> Halaman Tujuan Pembelajaran	108
Gambar IV. 8	<i>Storyboard</i> Halaman Materi pembelajaran	108
Gambar IV. 9	<i>Storyboard</i> Halaman Kuis/Evaluasi	108
Gambar IV. 10	Persentase Hasil Belajar Siswa	158

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Persetujuan Judul Tesis
- Lampiran 2 : Surat Kesediaan Pembimbing Tesis
- Lampiran 3 : Surat Mohon Izin Riset
- Lampiran 4 : Surat Balasan Kesediaan Menerima Untuk Riset
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Melaksanakan Riset
- Lampiran 6 : Angket Validasi Instrumen
- Lampiran 7 : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8 : Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 9 : Angket Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 10 : Angket Validasi Ahli Asesmen
- Lampiran 11 : Angket Pengguna Media (Praktisi) Oleh Guru
- Lampiran 12 : Lembar *Expert Judgment*
- Lampiran 13 : Lembar Validasi Kelayakan Instrumen Angket Praktikalitas Guru dan Siswa
- Lampiran 14 : Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna Media Oleh Siswa
- Lampiran 15 : Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Soal
- Lampiran 16 : Kisi-Kisi Soal
- Lampiran 17 : Soal dan Kunci Jawaban
- Lampiran 18 : Daftar Hadir Implementasi (*Pretest*)
- Lampiran 19 : Daftar Hadir Implementasi (*Posttest*)
- Lampiran 20 : Rekapitulasi Nilai *Pretest* Siswa

Lampiran 21 : Rekapitulasi Nilai *Posttest* Siswa

Lampiran 22 : Tabel r *Product Moment*

Lampiran 23 : Foto Dokumentasi Penggunaan Media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan diharapkan mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan, termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis serta meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan¹. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan profesional untuk menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru². Keterlibatan teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang penting dalam membentuk sikap ilmiah dan pemahaman dasar siswa tentang lingkungan hidup dan fenomena alam. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPA di lapangan masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), adalah rendahnya minat siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang dalam

¹ Rahardjito, Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011).

² Hamka Hamka, "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 15, no. 1 (May 9, 2023): 371–80, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2409>.

hal ini membutuhkan pendekatan visual dan interaktif agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Menurut Heinich, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks³. Hal ini sejalan dengan pendapat Almira Amir bahwa guru yang kurang bervariasi dalam mengajar dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh⁴. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi IPA. Penggunaan media yang tepat dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VI di SD Negeri No. 100102 Panobasan, pembelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya adalah guru masih melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional dengan mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran. Seperti yang disajikan pada gambar 1.1. Metode ini kurang mampu menyampaikan materi secara visual dan interaktif, sehingga banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan materi tersebut.⁵

³ Sharon E. Heinich, Robert, Molenda, Michael, Russell, James D., dan Smaldino, *Instructional Media and the New Technologies of Instruction* (New York: Macmillan Publishing Company, 1996).

⁴ Almira Amir and Nuraisyah Nuraisyah, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Pembagian Melalui Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 195 Pagaran Baru Kotanopan," *PeTeKa* 1, no. 1 (December 20, 2017): 48, <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i1.48-53>.

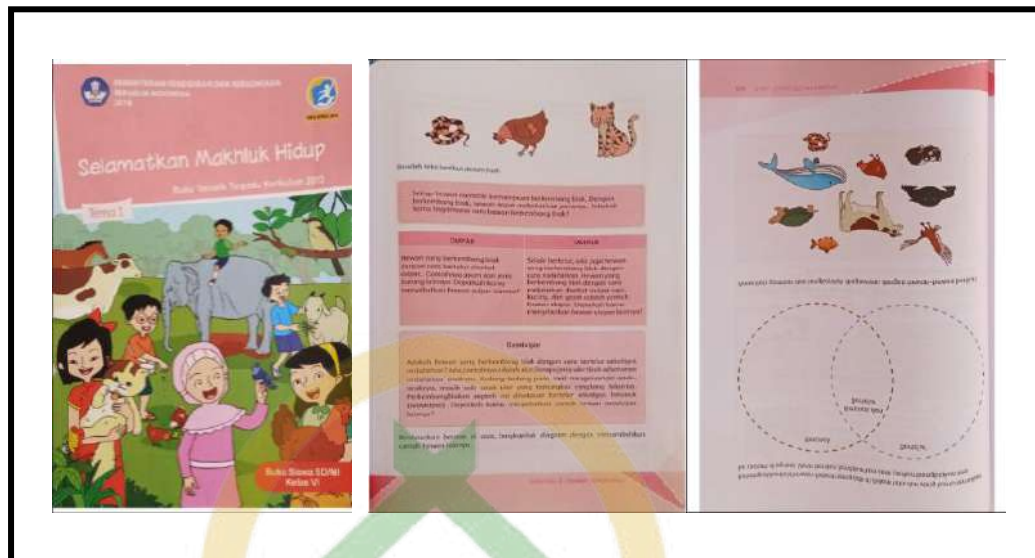
⁵ Almira Amir, "Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Di Kelas XI MIA-3 MAN Sipirok

Gambar I. 1
Metode Ceramah yang digunakan selama Pembelajaran



Selain itu Media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan materi IPA, khususnya tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, masih terbatas pada poster dan gambar di buku serta penjelasan verbal dari guru dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada seperti yang ada pada gambar 1.2 dan 1.3. Padahal, materi ini memerlukan pendekatan visual dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga hal ini memungkinkan siswa dapat memahami perbedaan antara hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur (ovipar), melahirkan (vivipar), atau kombinasi keduanya (ovovivipar). Hal ini menyebabkan sulitnya siswa memahami materi yang disampaikan.

Gambar I. 2
Media belajar 1 siswa



Gambar I. 3
Media belajar 2 siswa



Kesulitan dalam memahami materi berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa⁶. Berdasarkan data awal, banyak siswa yang mengalami kesulitan

⁶ Hamka, "Model Pembelajaran English Phonology Dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (Studi Multisitus Pada Universitas) / Hamka" (Universitas Negeri Malang, 2022), <http://repository.um.ac.id/id/eprint/271814>.

dalam mengklasifikasikan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya karena mereka hanya mengandalkan hafalan tanpa pemahaman yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru kelas VI menyatakan anak-anak cenderung hanya menghafal ciri-ciri hewan berdasarkan perkembangbiakannya tanpa benar-benar memahami konsepnya, sehingga ketika diberikan soal hasilnya masih kurang efektif⁷. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari seorang siswa yang menyatakan dia masih mengalami kendala dalam memahami konsep pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya dengan benar⁸. Situasi ini menegaskan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang mampu membantu siswa membangun pemahaman konseptual, bukan sekadar menghafal informasi.

Inovasi media pembelajaran menjadi penting dan menarik secara visual dan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Ini sejalan dengan pendapat Almira Amir dimana Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran⁹. Media yang tepat mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh

⁷ Rosmanila Lubis, S. Pd, Guru Kelas VI, *Wawancara* (Panobasan, 15 Mei 2025. Pukul 11.15 WIB).

⁸ Suci Ramadani Siregar, Siswa Kelas VI, *Wawancara* (Panobasan, 15 Mei 2025. Pukul 09.45 WIB).

⁹ Almira Amir, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Eksakta* 2, no. 1 (2016): 34–40.

karena itu, pemanfaatan teknologi digital seperti canva menjadi alternatif solusi yang potensial dalam mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Canva hadir sebagai salah satu solusi alternatif yang menawarkan kemudahan dalam membuat media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. canva memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai desain grafis menarik seperti poster, infografis, video, hingga presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran¹⁰. Fitur-fitur seperti template edukatif, elemen animasi, dan kemampuan meyisipkan tautan interaktif atau hyperlink menjadikan canva sebagai alat yang fleksibel untuk mendukung pembelajaran digital. Dengan pendekatan ini, materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional¹¹. Melalui media ini, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, memperkuat daya ingat *visual*, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat konseptual. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif dengan canva menjadi langkah strategis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

¹⁰ James W. Brown, *Technology, Media, and Methods* (New York: McGraw-Hill, 1973).

¹¹ Astuti, Siti, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5, no. 2 (2022): 45.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media interaktif juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan kreativitas siswa. Menurut teori belajar konstruktivistik, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif¹². Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung.

Konteks penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *canva* untuk materi "Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya" di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Materi ini dipilih karena pentingnya pemahaman konsep tentang keanekaragaman makhluk hidup dan upaya pelestariannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media yang tepat, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan fenomena nyata di lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam penerapan

¹² Piaget, Jean, *The Origins of Intelligence in Children*, 1952.

teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan perkembangbiakannya dapat meningkat, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Setiap proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari berbagai kendala yang memengaruhi efektivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri No. 100102 Panobasan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA khususnya pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya. Permasalahan tersebut perlu diidentifikasi secara jelas agar dapat dirumuskan solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya masih rendah
2. Pembelajaran Masih Bersifat Konvensional dan kurang menarik
3. Kurangnya media visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD
4. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran
5. Kebutuhan Akan Pengembangan Media Pembelajaran yang Lebih Menarik dan Efektif

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran untuk membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka diperlukan batasan masalah yang jelas. Batasan masalah ini bertujuan untuk menghindari cakupan penelitian yang terlalu luas serta memastikan bahwa penelitian dapat dilaksanakan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VI Sekolah Dasar, khususnya pada materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara

Perkembangbiakannya. Materi yang dikaji mencakup tiga kategori utama, yaitu hewan yang berkembang biak secara ovipar (bertelur), vivipar (melahirkan), dan ovovivipar (kombinasi bertelur dan melahirkan). Materi IPA lainnya tidak termasuk dalam penelitian ini.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Media ini dirancang dalam bentuk presentasi interaktif, infografis, serta elemen multimedia yang menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kesesuaian materi dengan kurikulum kelas VI serta kebutuhan siswa dalam memahami konsep pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya. Penelitian ini tidak mencakup siswa dari kelas lain maupun sekolah lain.

4. Model Pengembangan yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi efektivitas media pembelajaran. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Dengan adanya batasan masalah ini, penelitian akan lebih fokus dalam mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini berusaha menjawab beberapa pertanyaan utama berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan?

Rumusan masalah ini akan dijawab melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan media, validasi oleh ahli, serta uji coba untuk mengukur efektivitas media pembelajaran.

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.
2. Mengetahui praktikalitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan
3. Menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan melalui uji coba yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA serta membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, terutama dalam pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis teknologi. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam penerapan media interaktif untuk mata pelajaran IPA di sekolah dasar.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat Pertama, sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk menyampaikan materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya kepada siswa kelas VI SD. Kedua membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Ketiga, mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa diantaranya pertama, Membantu siswa dalam memahami konsep pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Kedua meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran disajikan dalam format yang lebih menarik dan tidak hanya berfokus pada metode ceramah dan buku teks. Ketiga meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah diantaranya adalah pertama, memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Kedua menjadi model dalam penerapan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Ketiga meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui penerapan media interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya penelitian ini memberikan manfaat diantaranya adalah Pertama menjadi referensi bagi penelitian yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya di berbagai mata pelajaran. Kedua memberikan wawasan mengenai

metode pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ketiga memotivasi peneliti lain untuk mengeksplorasi lebih lanjut pemanfaatan canva atau media digital lainnya dalam pembelajaran.

Dengan adanya manfaat penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA serta memberikan solusi inovatif dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

G. SPESIFIKASI PRODUK

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya. Media pembelajaran ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Format Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan pembuatan elemen multimedia yang menarik.
- b. Produk berupa media interaktif yang dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.
- c. Tersedia dalam format digital (dapat diakses melalui laptop, tablet, atau smartphone) serta dapat dicetak dalam bentuk modul jika diperlukan.

2. Konten dan Materi yang Disajikan

- a. Materi yang disajikan berfokus pada Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya (ovipar, vivipar, dan ovovivipar).
- b. Setiap submateri disajikan dengan tampilan visual yang menarik berupa gambar dan video animasi sederhana untuk memudahkan pemahaman siswa.
- c. Disertai contoh spesifik dari berbagai jenis hewan sesuai dengan kategori perkembangbiakannya.
- d. Menyediakan penjelasan interaktif berupa teks singkat yang dilengkapi dengan elemen visual agar lebih mudah dipahami.

3. Fitur-Fitur Interaktif

- a. Tombol Navigasi: Memungkinkan pengguna berpindah halaman dengan mudah dalam presentasi interaktif.
- b. Animasi Sederhana: Digunakan sebagai motivasi untuk menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran dimulai
- c. Video lagu Nasional: Digunakan untuk memupuk rasa Nasionalisme dan Cinta Tanah Air siswa.
- d. Daftar Hadir dalam bentuk google Form: Digunakan sebagai form absensi siswa
- e. Kuis dalam bentuk Latihan Soal Interaktif:
- f. Video pembelajaran: Digunakan untuk menarik perhatian siswa serta membantu menjelaskan konsep dengan lebih jelas

4. Kesesuaian dengan Kurikulum

- a. Materi yang disajikan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran IPA kelas VI SD.
- b. Disusun dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan berbasis teknologi.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dengan menyediakan aktivitas yang mendorong eksplorasi lebih dalam.

5. Ketersediaan dan Aksesibilitas

- a. Dapat diakses melalui perangkat berbasis Android, iOS, dan PC/Laptop selama terhubung dengan internet.
- b. Dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar dan oleh siswa untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

H. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Definisi operasional Variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep-konsep yang digunakan agar lebih spesifik dan terukur sesuai dengan konteks penelitian. Berikut adalah beberapa istilah utama yang didefinisikan secara operasional dalam penelitian ini:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merujuk pada jenis media yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi

pembelajaran melalui berbagai elemen yang dapat dipilih dan dimodifikasi oleh siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dalam konteks pendidikan, media interaktif membantu memfasilitasi siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan menarik¹³. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Kehadiran elemen interaktif dan visual dalam media ini mampu membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan.

2. Canva

Canva adalah alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk materi pembelajaran. Canva menyediakan berbagai fitur seperti template, elemen grafis, gambar, teks, dan video yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan kemudahan dalam penggunaannya, Canva menjadi pilihan yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur ini untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Menurut beberapa

¹³ E. Mulyasa, *Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023).

penelitian, penggunaan desain yang menarik dalam media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan¹⁴. Oleh karena itu, canva merupakan alat yang potensial dalam mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas. Melalui penggunaan canva dalam merancang media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi serta membantuu siswa lebih mudah memahami konsep pelajaran yang disampaikan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diajarkan setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan berbagai cara, seperti tes kognitif, penilaian afektif, dan penilaian psikomotor. Pembelajaran yang efektif menggunakan media interaktif seperti Canva telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media interaktif membantu siswa dalam mengasimilasi informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep oleh siswa, serta membantu mereka mengingat informasi lebih lama dan lebih baik¹⁵. Oleh karena itu, integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Pendekatan ini menjadi salah

¹⁴ Y. Setiawan, *Pemanfaatan Teknologi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Kreatif Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers., 2023).

¹⁵ S. Arikunto, *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Bumi Aksara., 2023).

satu strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Mata Pelajaran IPA

Materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya mencakup pengelompokan hewan menjadi dua kategori utama, yaitu hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur (ovipar) dan hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan (vivipar). Pembelajaran tentang pengelompokan ini sangat penting karena membantu siswa memahami perbedaan-perbedaan dasar dalam proses reproduksi hewan. Pemahaman yang baik tentang materi ini juga mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai biodiversitas dan cara-cara hewan beradaptasi dengan lingkungan mereka. Media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat digunakan untuk menyajikan informasi ini dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat ciri-ciri setiap kelompok hewan¹⁶. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan Berpikir kritis, meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya.

¹⁶ Kemendikbud., *Buku Siswa: Tema 1 – Selamatkan Makhluk Hidup* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., 2018).

Dengan adanya definisi operasional ini, diharapkan setiap konsep dalam penelitian ini dapat dipahami dengan lebih jelas dan dapat diukur secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.

I. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun dalam lima bab utama yang tersusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dan tujuan penelitian.

Bab I Pendahuluan berisi pengantar mengenai penelitian yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Selain itu, bab ini juga menjelaskan spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi operasional untuk memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian, serta sistematika penulisan tesis secara keseluruhan.

Bab II Kajian Teori membahas landasan teori yang mendukung penelitian ini. Bagian ini mencakup kajian teori mengenai pembelajaran dan media pembelajaran interaktif, termasuk karakteristik dan manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, bab ini juga membahas canvas sebagai media pengembangan pembelajaran interaktif, teori tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, serta kajian penelitian yang relevan sebagai referensi dalam penelitian ini. Di akhir bab ini, disajikan kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antar variabel penelitian.

Bab III Metode Penelitian menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Bab ini mencakup tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan yang diterapkan (ADDIE), serta prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Selain itu, dijelaskan pula uji coba produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan, serta teknik analisis data yang diterapkan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan pengembangan dan uji coba media pembelajaran interaktif. Bab ini menguraikan proses pengembangan media, hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VI SD. Selain itu, dianalisis efektivitas media pembelajaran berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa. Pembahasan dalam bab ini menghubungkan hasil penelitian dengan teori yang telah dikaji pada bab sebelumnya.

Bab V Kesimpulan dan Saran merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dari penelitian berdasarkan temuan yang diperoleh. Bab ini juga membahas keterbatasan penelitian yang mungkin mempengaruhi hasil yang dicapai. Selain itu, diberikan beberapa saran yang dapat menjadi rekomendasi untuk implementasi media pembelajaran interaktif ini dalam skala yang lebih luas serta pengembangan penelitian selanjutnya.

Pada bagian akhir tesis, terdapat Daftar Pustaka yang memuat semua referensi yang digunakan dalam penelitian ini, baik berupa buku, jurnal ilmiah,

maupun sumber lain yang relevan. Selain itu, terdapat Lampiran yang berisi instrumen penelitian, hasil angket validasi, dokumen uji coba, serta dokumentasi lainnya yang mendukung penelitian ini.

Dengan sistematika penulisan ini, diharapkan tesis dapat disusun secara sistematis dan memberikan pemahaman yang jelas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu terobosan penting dalam dunia pendidikan modern karena mampu memadukan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang inovatif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga menyediakan ruang interaksi yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media pembelajaran ini mendorong partisipasi aktif, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah oleh peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi materi.

Secara konseptual, media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai alat bantu belajar yang dirancang sedemikian rupa agar terjadi interaksi dua arah antara siswa sebagai pengguna dan konten pembelajaran yang disajikan. Bentuk interaksi ini bisa berupa respons terhadap kuis, manipulasi objek digital, navigasi materi secara mandiri, hingga pemberian umpan balik secara langsung. Dengan kata lain, media ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif dari siswa dalam mengonstruksi pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi cenderung

lebih efektif dibandingkan pendekatan pasif tradisional¹⁷. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang strategi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, personal, dan bermakna bagi siswa. Penggunaan media ini dapat mendorong keterlibatan aktif, memperkuat konsep secara lebih mendalam.

Sejalan dengan hal tersebut Prasetyo & Wijayanti mendefenisikan bahwa media pembelajaran interaktif adalah Sebuah alat atau platform yang menggabungkan teknologi digital dengan prinsip pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, di mana pengguna dapat secara aktif terlibat dalam materi melalui umpan balik (feedback), adaptasi konten, dan elemen partisipatif seperti simulasi, kuis, atau eksplorasi mandiri. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan sistem.¹⁸. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, karena mampu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi ini menjadi langkah strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, responsif dan berpusat pada siswa.

¹⁷ R. N. Sari, *Inovasi Media Pembelajaran Digital: Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran Abad 21*. (Yogyakarta: Deepublish., 2023), hlm. 45.

¹⁸ R Prasetyo, A. B., & Wijayanti, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Dan Aplikasi Di Era Digital*. (Yogyakarta: Penerbit Edukasi Press., 2023), hlm. 45.

Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, media interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga memberikan respon dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi Canva dipilih sebagai platform pengembangan media interaktif karena kemampuannya dalam menyajikan berbagai fitur interaktif seperti drag-and-drop, kuis, dan video animasi yang sangat relevan untuk materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD. Fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, serta memperkuat pemahaman mereka melalui visualisasi konsep yang menarik. Selain itu, kemudahan akses dan penggunaan canva juga mendukung guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran telah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian. Pratama dan Suryaningtyas menemukan bahwa media ini secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran¹⁹. Sementara Mayer menunjukkan bagaimana visualisasi dan simulasi dalam media interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak²⁰. Lebih lanjut, Hidayat

¹⁹ A. Pratama, L. D., & Suryaningtyas, "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring.," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, no. 3 (2022): 210–25.

²⁰ R. E. Mayer, "Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip Dasar," *Journal of Educational Psychology*, 112, no. 4 (2020): 789–801.

dkk mengemukakan bahwa desain yang menarik dan fitur interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa²¹. Dalam konteks pembelajaran mandiri, Sugiyono mencatat bahwa media interaktif memfasilitasi siswa untuk belajar secara independen melalui tutorial dan latihan interaktif²². Sementara Sadiman juga berpendapat bahwa Visualisasi materi IPA melalui media interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar.²³Yang paling penting, Rahmat dkk membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva secara nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA.²⁴. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif, khususnya yang menggunakan canva, memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Kombinasi antara visualisasi, interaktivitas, dan kemudahan akses menjadikan media ini sebagai solusi efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan hasil belajar siswa.

Ditinjau dari jenis-jenisnya, media pembelajaran interaktif dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori berdasarkan teknologi yang digunakan. Kategori Pertama adalah media berbasis web seperti e-learning dan blog pembelajaran. Kedua, media berbasis aplikasi seperti Canva,

²¹ Hidayat, W, et al, Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa., *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11, no. 1 (2023): 45–58.

²² Sugiyono., Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Dalam Pendidikan., *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15, no. 2 (2021): 134–48.

²³ Sadiman, A. S, et al., *Media Pendidikan: Proses, Peran, Dan Fungsi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada., 2020), hlm. 102.

²⁴ Rahmat, A, et al., “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10, no. 1 (2022): 67–80.

Kahoot, dan Quizizz yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Ketiga, media berbasis game edukasi yang mencakup berbagai simulasi interaktif dan permainan berbasis STEM. Keempat, media berbasis teknologi mutakhir seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) yang mulai banyak digunakan dalam pendidikan sains. Pemilihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur interaktif, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat SD.²⁵ Dengan demikian canva dipandang sebagai pilihan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang menari, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Fungsi media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar sangatlah kompleks dan multidimensional. Azhar²⁶ dan Rusman²⁷ mengidentifikasi setidaknya lima fungsi utama. **Pertama**, fungsi instruksional dimana media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. **Kedua**, fungsi kognitif yang membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi mandiri. **Ketiga**, fungsi afektif yang mampu meningkatkan minat dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. **Keempat**, fungsi evaluatif yang memungkinkan penilaian otomatis melalui kuis dan latihan interaktif.

²⁵ D. Kustandi, C., & Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi*. (Depok: Kencana, 2020), hlm. 112-115.

²⁶ A. Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers., 2019), hlm. 78.

²⁷ Rusman., *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Digital*. (Bandung: Alfabeta., 2021), hlm. 134.

Kelima, fungsi komunikatif yang mempermudah interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Dalam konteks penelitian tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, media interaktif berbasis Canva ini diharapkan dapat menjalankan kelima fungsi tersebut secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kajian teoritis dan empiris yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk materi IPA tentang pengelompokan hewan di kelas VI SD memiliki landasan yang kuat. Media ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi merupakan inovasi pedagogis yang dapat mentransformasi pengalaman belajar siswa dari pembelajaran pasif menjadi aktif, dari abstrak menjadi konkret, dan dari membosankan menjadi menyenangkan. Dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia dalam Canva, diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mengatasi berbagai tantangan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

2. Aplikasi Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang telah berkembang menjadi salah satu alat penting dalam dunia pendidikan. Platform ini menyediakan berbagai template siap pakai yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran menarik tanpa

memerlukan keahlian desain profesional²⁸. Dengan fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, canva memudahkan guru dalam menyusun materi yang visual, dinamis, dan mudah difahami oleh siswa. Hal ini menjadikan canva sebagai solusi praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Dalam konteks pembelajaran IPA di SD, khususnya pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, Canva menawarkan solusi praktis untuk menciptakan media interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan utama Canva terletak pada antarmuka yang user-friendly dengan sistem drag-and-drop, sehingga memudahkan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital²⁹. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini, guru dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah difahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Widodo mengemukakan bahwa proses pembuatan media pembelajaran dengan Canva mengikuti langkah-langkah sistematis yang mudah diikuti. Diawali dengan registrasi akun gratis, guru dapat memilih dari ratusan template pendidikan yang tersedia, seperti presentasi, worksheet, atau infografis³⁰. Selanjutnya Saputra dkk menjelaskan bahwa bahap editing meliputi modifikasi teks, penyisipan gambar hewan dari bank

²⁸ Canva, "Canva for Education: Teacher's Guide," Canva, 2023, <https://www.canva.com/education/guides/>, (diakses tanggal 16 April 2025 pukul 21.00 WIB).

²⁹ D.P. Hidayah, N., Putra, R.A., & Sari, "Digital Media in Science Learning: A Meta-Analysis.," *Journal of Science Education*, 12, no. 2 (2023): 45–60.

³⁰ A. Widodo, *Media Pembelajaran Era Digital* (Yogyakarta: Deepublish., 2023), hlm. 115.

gambar Canva, serta penambahan elemen interaktif seperti kuis dan audio penjelasan materi. Fitur kolaborasi real-time memungkinkan guru dan siswa bekerja sama dalam mengembangkan media pembelajaran, sementara opsi download dalam berbagai format memudahkan distribusi materi baik untuk pembelajaran daring maupun luring³¹. Dengan demikian canva memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan kontribusi signifikan dalam mendukung berbagai strategi pedagogis. Platform ini tidak hanya menyediakan alternatif presentasi yang lebih menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak dalam IPA, seperti proses reproduksi pada hewan, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, fitur interaktif seperti embed quiz dan hyperlink dalam Canva mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Canva juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif melalui fitur team sharing, yang memungkinkan siswa bekerja bersama dalam satu proyek pembelajaran digital. Seluruh potensi ini menjadikan Canva sebagai media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan bermakna³². Dengan kata lain, canva mampu

³¹ R. Saputra, H., Wijaya, T., & Febriani, "Interactive Media with Canva: Experimental Study on Animal Classification Topic.," *Journal of Educational Technology*, 8, no. 1 (2024): 77–89.

³² N. Maulida, *Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Di Era Kurikulum Merdeka*. (Bandung: Pustaka Literasi Edukasi, 2023), hlm. 67.

mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran dengan Canva memiliki tujuan yang komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan tujuan praktis. Dari perspektif kognitif, media ini dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep klasifikasi hewan melalui visualisasi yang jelas sebagaimana pendapat dari Anderson dan Krathwohl dalam taksonomi pembelajarannya menjelaskan tujuan kognitif berupa pemahaman klasifikasi hewan melalui visualisasi.³³ Dari perspektif afektif Hidayah dkk. menemukan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan minat belajar IPA yang sering dianggap sulit³⁴. Dari perspektif psikomotorik ISTE Standards mencatat media pembelajaran dengan canva dapat melatih keterampilan digital siswa.³⁵ Sedangkan dari aspek praktisnya Yulianto menyebutkan bahwa media berbasis Canva menawarkan solusi yang mudah diakses baik secara daring maupun luring dan fleksibel untuk berbagai model pembelajaran.³⁶ Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva tidak hanya mendukung

³³ D.R. Anderson, L.W., & Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), hlm. 45-52.

³⁴ Hidayah, N., Putra, R.A., & Sari, "Digital Media in Science Learning: A Meta-Analysis, *Journal of Science Education*, 12, no. 2 (2023): 45-60.

³⁵ ISTE., "ISTE Standards for Students," International Society for Technology in Education (ISTE), 2022, <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>, diakses tanggal 17 April 2025 pukul 22.15 WIB.

³⁶ A. Yulianto, *Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva: Solusi Aksesibel Untuk Pendidikan Daring Dan Luring*. (Bandung: Penerbit Edukasi., 2023), hlm. 45.

pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital saat ini.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPA SD memberikan manfaat multidimensional. Pertama bagi guru, Menurut Rahman platform ini secara signifikan mengurangi waktu produksi media ajar hingga 70% sekaligus menyediakan bank gambar hewan yang lengkap.³⁷ Kedua bagi siswa, berdasarkan penelitian Saputri media berbasis Canva terbukti meningkatkan ketertarikan pada materi reproduksi hewan hingga 40% sekaligus mengakomodasi berbagai gaya belajar, terutama visual.³⁸ Pada tingkat proses pembelajaran, Canva mendukung implementasi flipped classroom melalui fitur presentasi rekam dan memungkinkan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan individu siswa.

Berdasarkan penelitian Admelia et al, Canva menawarkan beberapa keunggulan signifikan sebagai media pembelajaran. Pertama, keberagaman fitur desain grafis, template, animasi, dan layout yang menarik memungkinkan guru menciptakan materi ajar yang visualnya dinamis dan profesional. Kedua, aplikasi ini mendorong peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran karena dilengkapi dengan beragam alat desain yang mudah digunakan. Ketiga, kualitas resolusi gambar dan video yang tinggi serta kemampuan adaptasi ukuran cetak otomatis

³⁷ A. Rahman, *Desain Pembelajaran Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya., 2023), hlm. 78-85.

³⁸ D. Saputri, "Pengaruh Media Canva Terhadap Ketertarikan Belajar Siswa," *Journal of Science Education*, 8, no. 1 (2023): 112–25.

memastikan hasil karya dapat digunakan dalam berbagai format pembelajaran. Keempat, fleksibilitas akses melalui gawai (smartphone/tablet) memudahkan pengguna untuk mendesain kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada perangkat laptop³⁹. Dengan berbagai keunggulan tersebut, canva menjadi salah satu solusi praktis dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel dan efektif di era digital.

Di sisi lain, Asnawati dan Sutiah mengidentifikasi beberapa keterbatasan Canva. Pertama, ketergantungan pada jaringan internet yang stabil dapat menjadi kendala di daerah dengan infrastruktur digital terbatas. Kedua, meskipun menyediakan banyak fitur gratis, sebagian template, stiker, dan font hanya tersedia dalam versi berbayar (Canva Pro), yang mungkin membatasi akses bagi pengguna dengan anggaran terbatas. Ketiga, terdapat risiko keseragaman desain karena banyaknya pengguna yang memanfaatkan template serupa, sehingga diperlukan kreativitas tambahan untuk menghasilkan karya yang unik⁴⁰. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, canva tetap merupakan alat yang potensial dalam pembelajaran, selama pengguna dapat memaksimalkan fitur yang tersedia dan beradaptasi dengan tantangan teknis yang ada.

³⁹ M. Admelia, S., Aprilia, P., & Hilmi, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Di Era Digital.," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, no. 3 (2022): 55–60.

⁴⁰ S. Asnawati, A., & Sutiah, "Analisis Keterbatasan Platform Canva Untuk Pendidikan Inklusif.," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15, no. 1 (2023): 112–125.

Meskipun demikian, untuk konteks pembelajaran IPA di SD, khususnya pada materi pengelompokan hewan, Canva tetap menjadi pilihan yang efektif dan efisien dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

3. Teori belajar yang relevan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya sangat relevan jika ditinjau dari beberapa teori belajar utama, yaitu teori kognitivisme, konstruktivisme, dan teori belajar multimedia.

Pertama, teori kognitivisme menjelaskan bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi di dalam pikiran siswa. Dalam pandangan ini, media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa mengorganisasi dan mengelola informasi agar dapat dipahami dengan lebih baik⁴¹. Canva sebagai media digital menyediakan stimulus visual yang dapat memperkuat struktur kognitif siswa dalam memahami klasifikasi dan karakteristik cara perkembangbiakan hewan.

Kedua, dari perspektif teori konstruktivisme, siswa bukanlah penerima pasif informasi, melainkan aktor aktif yang membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Media interaktif seperti Canva memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri

⁴¹ M. A. Suparman, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2022), hlm. 88.

maupun kolaboratif, sehingga pengetahuan yang terbentuk menjadi lebih bermakna dan kontekstual⁴². Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis canva sangat mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam membangun pemahaman yang mendalam.

Ketiga, teori belajar multimedia yang dikembangkan oleh Mayer menekankan pentingnya penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penggunaan Canva yang memungkinkan kombinasi teks, gambar, dan animasi selaras dengan prinsip dual coding serta prinsip interaktivitas, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa⁴³. Oleh karena itu, penerapan canva dalam pembelajaran sejalan dengan teori multimedia yang efektif dalam membantu siswa mengintegrasikan informasi secara lebih komprehensif dan bermakna.

4. Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya

Pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya merupakan materi penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Berdasarkan buku Buku Siswa: Tema 1 – Selamatkan Makhluk Hidup yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., Perkembangbiakan hewan dibagi menjadi tiga yaitu ovipar, vivipar, dan ovovivipar⁴⁴.

⁴² Nurhadi., *Pembelajaran Kontekstual Dan Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 54.

⁴³ R. E. Mayer, "Multimedia Learning," in (3rd Ed.) (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), hlm. 35–36.

⁴⁴ Kemendikbud., *Buku Siswa: Tema 1 – Selamatkan Makhluk Hidup*.

Pemahaman yang mendalam mengenai ketiga jenis perkembangbiakan ini sangat penting untuk membekali siswa dalam mengenali keberagaman makhluk hidup serta proses reproduksi yang berbeda-beda di alam.

Perkembangbiakan generatif melibatkan proses pembuahan sel telur (ovum) oleh sel sperma. Hewan yang berkembang biak secara generatif terbagi menjadi tiga kelompok:

a. Ovipar (Bertelur)

Hewan ovipar berkembang biak dengan cara bertelur, di mana embrio berkembang di luar tubuh induknya. Telur-telur ini biasanya dilindungi oleh cangkang atau membran khusus hingga menetas. Contoh hewan ovipar meliputi ayam, ikan, dan katak. Ciri-ciri umum hewan ovipar antara lain tidak memiliki daun telinga dan tidak menyusui anaknya.

b. Vivipar (Melahirkan)

Hewan vivipar melahirkan anak yang berkembang di dalam tubuh induknya. Selama masa kehamilan, embrio mendapatkan nutrisi langsung dari induknya melalui plasenta. Contoh hewan vivipar antara lain kucing, sapi, dan manusia. Ciri khas hewan vivipar adalah memiliki kelenjar susu untuk menyusui anaknya dan umumnya memiliki daun telinga.

c. Ovovivipar (Bertelur-Melahirkan)

Hewan ovovivipar merupakan kombinasi antara ovipar dan vivipar, di mana telur yang telah dibuahi tetap berada di dalam tubuh

induk hingga menetas, sehingga anak dilahirkan dalam keadaan hidup. Embrio berkembang di dalam telur dengan nutrisi yang berasal dari kuning telur, tanpa interaksi nutrisi langsung dari induk. Contoh hewan ovovivipar termasuk beberapa jenis ikan hiu dan ular.

Pemahaman mengenai pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya membantu siswa mengenali keanekaragaman makhluk hidup dan proses reproduksi mereka. Pengetahuan ini juga mendukung upaya pelestarian spesies dan keseimbangan ekosistem.

5. Validitas

Validitas mengacu pada tingkat keakuratan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menilai apa yang seharusnya diukur. Menurut Syamsurizal, validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau media benar-benar mengukur tujuan yang ditetapkan.⁴⁵ Validasi menjadi aspek krusial dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memastikan bahwa materi dan fitur yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Tanpa validitas yang baik, hasil evaluasi dan efektivitas media pembelajaran dapat menjadi kurang dapat diandalkan dan menyesatkan.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, validitas dapat dibedakan menjadi validitas isi (kesesuaian materi dengan kurikulum) dan validitas konstruk (kesesuaian desain dengan prinsip

⁴⁵ Syamsurizal., *Konsep Validitas Dalam Pengukuran Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), hlm. 45-52.

pembelajaran). Rahmi dkk menambahkan bahwa validasi ahli diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar keilmuan dan kebutuhan pembelajaran.⁴⁶ Dengan demikian, uji validitas oleh ahli materi dan ahli media menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa media Canva yang dikembangkan benar-benar relevan dan layak digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas adalah suatu alat ukur dalam mengukur sebuah produk yang akan dikembangkan yaitu produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva.

6. Praktikalitas

Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan keterterapan media dalam situasi pembelajaran nyata. Yanto mendefinisikan praktikalitas sebagai tingkat keterpakaian suatu media, yang dapat diketahui melalui uji coba produk.⁴⁷ Artinya, sebuah media tidak hanya harus valid secara teoretis tetapi juga mudah digunakan oleh guru dan siswa. Sedangkan Putri dkk menekankan bahwa praktikalitas dievaluasi melalui respon pengguna, baik dari segi kemudahan navigasi, waktu yang dibutuhkan untuk mengoperasikan media, serta kesesuaiannya

⁴⁶ D. Rahmi, U., Azwar, W., & Novita, "Peran Validasi Ahli Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, no. 2 (2022): 112–25.

⁴⁷ Yanto., *Praktikalitas Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada., 2019), hlm. 78-85.

dengan kondisi kelas.⁴⁸ Misalnya, media berbasis Canva harus diuji coba dalam pembelajaran untuk melihat apakah guru dapat mengintegrasikannya dengan lancar dan apakah siswa mampu mengikuti alur pembelajaran tanpa kesulitan teknis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian praktikalitas dilakukan untuk mengetahui manfaat keterpakaian dari suatu media pembelajaran tersebut didalam proses pembelajaran.

7. Efektivitas

Efektivitas mengukur sejauh mana media pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Mamuaja bahwa efektivitas berkaitan dengan pencapaian target pembelajaran, baik secara kuantitatif (misalnya peningkatan nilai siswa) maupun kualitatif (misalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran)⁴⁹. Sejalan denagn pendapat tersebut Setiawan dan Maghfirah menambahkan bahwa efektivitas dapat dilihat dari persentase keberhasilan dalam mencapai indikator pembelajaran, seperti ketuntasan klasikal atau peningkatan pemahaman konsep.⁵⁰ Dengan demikian, evaluasi efektif media pembelajaran menjadi

⁴⁸ R. Putri, S. A., Wahyuni, S., & Hidayat, "Evaluasi Praktikalitas Dalam Pembelajaran Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15, no. 1 (2023): 45–60.

⁴⁹ J. S. Mamuaja, C., Londa, T., & Kainde, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Interaktif," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8, no. 3 (2021): 230–45.

⁵⁰ S. Setiawan, A., & Maghfirah, "Pengukuran Efektivitas Pembelajaran: Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif," *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 2 (2021): 89–104.

langkah penting untuk memastikan bahwa media tersebut benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa efektivitas merupakan sebuah pengukuran yang dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang sebelumnya sudah direncanakan.

Dalam konteks media Canva, efektivitas dapat diuji melalui eksperimen atau **quasi-eksperimen** dengan membandingkan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media dan yang tidak. Jika media tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar atau **motivasi** siswa, maka dapat dikatakan efektif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang Relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Abdillah dan Fujiaturrahman. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V di SDN 14 Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan menguji kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, dan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori "sangat layak" dengan skor rata-rata di atas 85%. Uji coba terbatas kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu

meningkatkan minat belajar secara signifikan, ditunjukkan oleh skor angket minat belajar siswa yang meningkat dari kategori "cukup" menjadi "baik".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media berbasis Canva dinyatakan layak digunakan dan efektif meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik SD.⁵¹

Penelitian yang dilakukan oleh Abdillah dan Fujiaturrahman telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik. Media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh para ahli dan terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa secara afektif dalam proses belajar. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media yang menarik secara visual, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Namun, fokus utama penelitian tersebut masih terbatas pada aspek minat belajar, sehingga belum mengeksplorasi secara mendalam dampak media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam bidang studi yang lebih spesifik seperti IPA.

Tesis ini hadir sebagai bentuk pengembangan lanjutan dengan menghadirkan kebaruan pada beberapa aspek penting. Pertama, dari segi variabel penelitian, tesis ini tidak hanya mengukur minat, tetapi lebih

⁵¹ Fujiaturrahman. Abdillah, M., "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Di SDN 14 Mataram.," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7, no. 2 (2022): 112–20.

menekankan pada hasil belajar siswa, yang merupakan indikator utama dalam evaluasi keberhasilan pembelajaran. Kedua, materi pembelajaran yang digunakan lebih spesifik, yaitu tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, yang menjadi bagian dari muatan IPA kelas VI. Ketiga, dari sisi tingkat kelas dan karakteristik siswa, penelitian dilakukan pada siswa kelas VI SD yang secara kognitif memiliki kemampuan berpikir lebih tinggi dibandingkan kelas V. Keempat, pendekatan ini diharapkan mampu menunjukkan bahwa media interaktif Canva tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmiah, khususnya dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, tesis ini menawarkan kontribusi baru dalam pemanfaatan media digital berbasis Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Sari dan Fatonah. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV A. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Media berbasis Canva digunakan pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa yang belajar dengan media Canva lebih tinggi (nilai rata-rata 84) dibanding kelompok kontrol (nilai rata-rata 72). Selain itu, skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari kategori sedang ke tinggi berdasarkan hasil angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.⁵²

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Fatonah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Melalui pendekatan eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, penelitian tersebut membandingkan efektivitas media Canva dengan media konvensional, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Canva memperoleh nilai posttest dan skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Namun demikian, tesis ini menghadirkan kebaruan dalam beberapa aspek yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama, tingkat kelas yang menjadi subjek penelitian berada pada jenjang yang lebih tinggi, yaitu kelas VI, sehingga menuntut penggunaan media yang lebih kompleks dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa yang lebih matang. Kedua, materi pembelajaran yang diteliti lebih spesifik, yaitu mengenai pengelompokan hewan berdasarkan cara

⁵² N. Sari, M. A., & Fatonah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV A.," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, no. 3 (2022): 201–10.

perkembangbiakannya, yang merupakan bagian dari kompetensi dasar IPA kelas VI. Ketiga, meskipun sama-sama meneliti hasil belajar, tesis ini mengembangkan media pembelajaran interaktif terlebih dahulu, bukan hanya menggunakan media yang telah ada, dengan memanfaatkan fitur Canva secara menyeluruh (seperti kuis interaktif, hyperlink, dan visualisasi konsep). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menguji pengaruh media Canva, tetapi juga menekankan pada proses pengembangan media yang layak dan sesuai dengan karakteristik materi serta siswa, sehingga memiliki nilai kontribusi yang lebih dalam pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

3. Setiani dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk topik ilmu pengetahuan alam (IPA). Media dikembangkan mengikuti model ADDIE dan diuji pada siswa kelas V SD. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan nilai rata-rata kelayakan media sebesar 88% (kategori sangat layak). Uji coba pada siswa menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan skor pretest rata-rata 60 menjadi 85 pada posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA.⁵³

Penelitian yang dilakukan oleh Setiani dkk. berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD. Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE dan hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 88%. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan, dari skor rata-rata pretest sebesar 60 menjadi 85 pada posttest. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital modern untuk menyajikan konsep IPA secara visual dan menarik.

Tesis ini hadir dengan kebaruan (*novelty*) yang terletak pada aspek spesifikasi materi, jenjang kelas, dan fokus evaluasi hasil belajar secara menyeluruh. Jika penelitian Setiani dkk. menitikberatkan pada peningkatan pemahaman konsep sebagai bagian dari domain kognitif yang lebih terbatas, maka penelitian dalam tesis ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa secara utuh, termasuk pemahaman, aplikasi, dan analisis materi pengelompokan hewan berdasarkan cara

⁵³ H. Setiani, W., Yuliana, S., & Prasetya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 2 (2024): 134–42.

perkembangbiakannya di kelas VI SD. Selain itu, media dalam tesis ini tidak hanya dirancang untuk menyampaikan materi, tetapi juga disusun secara interaktif dengan menambahkan fitur evaluatif seperti kuis, tautan antarslide (hyperlink), dan visualisasi konsep sehingga lebih kompleks dibanding media dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, tesis ini memperluas cakupan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan memberikan pendekatan baru dalam pengembangan media IPA berbasis teknologi yang dirancang secara spesifik untuk kebutuhan siswa kelas VI.

Secara umum perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada Lokasi penelitian, spesifikasi materi pembelajaran, pendekatan pengembangan media serta kedalaman tahapan penelitian.

Pembaruan yang ditawarkan dalam tesis ini adalah adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang spesifik, interaktif, kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. dengan dukungan model pengembangan ADDIE yang sistematis. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga bersifat interaktif yang sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, tesis ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk produk pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPA, serta menawarkan solusi

bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana seperti Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, kenyataannya pembelajaran IPA sering kali masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media yang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan hasil belajar pun kurang optimal.

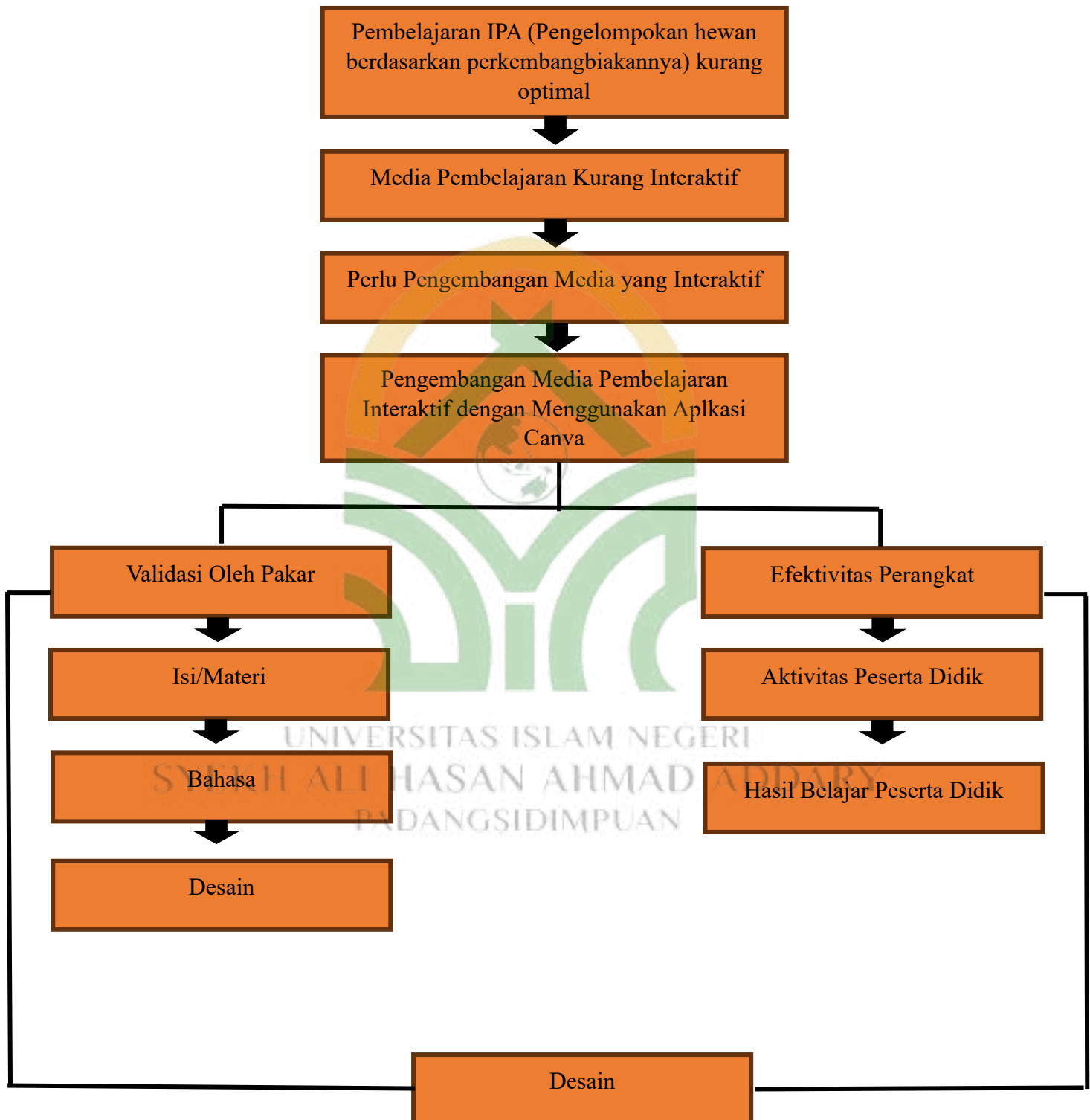
Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.

Seiring perkembangan teknologi, aplikasi Canva hadir sebagai salah satu alternatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Canva menawarkan berbagai template visual, fitur desain, dan fleksibilitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran memungkinkan guru menciptakan konten visual yang mendukung pemahaman konsep IPA secara lebih konkret, terutama pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva dirancang untuk menjawab permasalahan yang ada, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media yang tepat guna dan mudah diterapkan oleh guru serta menyenangkan bagi siswa.

Gambar II. 1
Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri No. 100102 Panobasan yang berlokasi di desa Panobasan Lombang, kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan, dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI.

Adapun pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama kurang lebih selama 6 bulan dimulai pada bulan Maret hingga bulan September 2025 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel III. 1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Bulan	Kegiatan
1	Maret 2025	Pengesahan Judul Tesis
2	April 2025	Studi pendahuluan, pengumpulan data awal, penyusunan instrumen, kajian teori
3	Agustus 2025	Pengembangan media menggunakan Canva (tahap desain dan pengembangan)
4	September 2025	Validasi media oleh ahli materi dan ahli media; revisi media
5	Oktober 2025	Uji coba terbatas dan revisi lanjutan
6	November 2025	Uji coba luas (implementasi di kelas VI), pengumpulan data hasil belajar
7	Desember 2025	Analisis data, penyusunan laporan hasil penelitian, dan penyelesaian tesis

B. Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Sd Negeri No. 100102 Panobasan tahun pelajaran 2024/2025. Subjek tersebut dipilih karena mempelajari materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya

sesuai dengan kompetensi Dasar dalam kurikulum 2013 yang berlaku. Selain itu, subjek ini juga relevan dengan tujuan penelitian yang ingin mengukur peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan canva serta hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang dimaksud.

Media pembelajaran yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tim ahli terlebih dahulu, meliputi: 1) Satu dosen bergelar S-2 sebagai Ahli Lembar Validasi, 2) Dua dosen, bergelar S-3 jurusan Pendidikan sebagai ahli materi, 3) Satu dosen, bergelar S-3 jurusan Sastra Indonesia sebagai ahli bahasa, 4) Satu dosen, bergelar S-3 dan satu dosen bergelar S-2 sebagai Ahli Media, 5) Satu dosen bergelar S-3 sebagai ahli Asesmen. Kemudian guru sarjana pendidikan di SD Negeri no. 100102 Panobasan dan siswa kelas VI sebagai pengguna media pembelajaran.

Alasan dari dipilihnya validator tersebut karena merupakan seseorang yang berkompeten pada bidangnya masing-masing dan peneliti memiliki keterbatasan dalam mencari orang yang ahli dibidangnya, dengan jumlah yang terbatas peneliti dapat lebih fokus dan efisien dalam berkomunikasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajran yang

dikembangkan untuk diujicobakan di sekolah. Hasil validasi kemudian ditindaklanjuti dengan revisi sesuai saran dan komentar dari tim ahli sebelum dilakukannya uji coba di sekolah. Berikut nama-nama validator dan guru sebagai pengguna media dalam penelitian:

Tabel III. 2
Nama-nama Validator Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

No	Nama	Instansi	Keterangan
1	Winda Permata Sari Harahap, M. Pd	Tutor Universitas Terbuka Sumatera Utara	Ahli Lembar Validasi
2	Dr. Anita Adinda, M. Pd	Kaprodi Pendas Pasca UIN Syahada Padangsidempuan	Ahli Materi
	Dr. Mariam Nasution, M. Pd	Dosen UIN Syahada Padangsidempuan	
3	Dr. Khairunnisa, M. Pd	Dosen Universitas Negeri Medan	Ahli Media
	Friska Indria Nora Harahap, M. Pd	Dosen Universitas Negeri Medan	
4	Dr. Erna Ikawati, M. Pd	Dosen UIN Syahada Padangsidempuan	Ahli Bahasa
5	Dr. Anita Adinda, M. Pd	Kaprodi Pendas Pasca UIN Syahada Padangsidempuan	Ahli Asesmen
6	Rosmanila Lubis, S. Pd	Guru Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan	Pengguna Media
7	Seluruh Siswa Kelas VI	SD Negeri No. 100102 Panobasan	
8	Seluruh Siswa Kelas VI	SD Negeri No. 100102 Panobasan	Uji Efektivitas
9	Seluruh Siswa Kelas VII	SMP Plus IT Padangsidempuan	Uji Coba Soal

C. Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) yang diarahkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif menggunakan Canva

sebagai media pembelajaran keterampilan membaca narasi. Pengembangan pada media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba dan evaluasi.

Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D) merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan langkah-langkah ilmiah dengan pengembangan produk yang aplikatif. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini dinilai sangat relevan karena mampu menjawab kebutuhan praktis di lapangan melalui proses yang sistematis dan berbasis data. Borg dan Gall menegaskan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan serta memvalidasi produk, yang dimulai dari kajian teoretis hingga pengujian lapangan terhadap produk yang dikembangkan⁵⁴. Hal ini menegaskan bahwa setiap produk pendidikan yang dihasilkan melalui R&D tidak hanya harus inovatif, tetapi juga teruji efektivitasnya di lingkungan nyata.

Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa metode R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya⁵⁵. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek desain atau perancangan, tetapi juga pada evaluasi empiris terhadap produk tersebut. Dalam praktiknya, pengembangan suatu media pembelajaran, misalnya, tidak cukup

⁵⁴ M. D. Borg, W. R., & Gall, "Educational Research: An Introduction," in (*4th Ed.*). (New York: Longman, 1983), hlm. 772.

⁵⁵ Sugiyono., *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development (R&D)*. (Bandung: Alfabeta., 2016), hlm. 407.

hanya dirancang secara menarik, namun juga harus dibuktikan secara ilmiah bahwa media tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Richey dan Klein juga menambahkan bahwa penelitian desain dan pengembangan adalah studi sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan tujuan untuk membangun dasar empiris bagi pembuatan produk pembelajaran dan non-pembelajaran⁵⁶. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu produk R&D sangat tergantung pada proses yang terstruktur dan pengumpulan data yang dapat diuji secara ilmiah. Oleh karena itu, metode R&D sangat tepat diterapkan dalam pengembangan perangkat ajar, media digital, atau model pembelajaran inovatif di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media Canva pada mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan berdasarkan Perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

D. Model Pengembangan

Model desain pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistematis dalam perencanaan pembelajaran yang menekankan pada efektivitas, efisiensi, dan sifat interaktif antar fasenya, di mana setiap fase menghasilkan evaluasi yang menjadi acuan pengembangan fase berikutnya⁵⁷. Kelebihan utama dari model ini adalah prosedurnya yang sistematis dan terstruktur; setiap

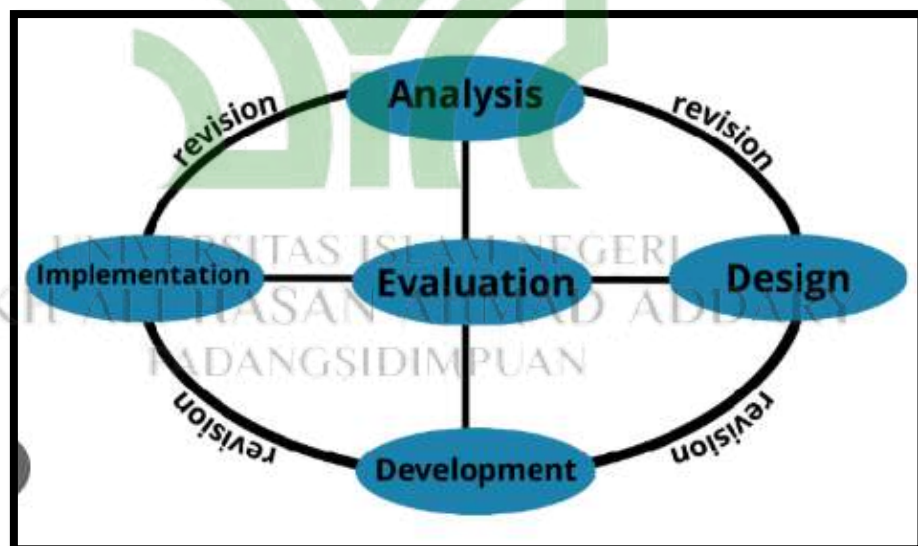
⁵⁶ Rita C. Richey dan James D. Klein, *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2007).

⁵⁷ & Hamidah. Bulhayat, L., Saefullah, A., *Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE Dalam Pendidikan* (Jakarta: Eduka Media., 2021).

tahapan harus dilalui secara berurutan tanpa boleh dibalik, sehingga mudah dipahami dan diterapkan oleh pendidik⁵⁸. Oleh karena itu, model ADDIE sangat cocok digunakan sebagai kerangka kerja dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang terarah dan berkelanjutan.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif digunakan oleh pendidik karena mampu menarik minat peserta didik serta membantu menyampaikan materi secara terarah dalam proses pengembangan pembelajaran. Model pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah model ADDIE.

Gambar III. 1
Alur pengembangan ADDIE



Sumber: Sari (2018)

⁵⁸ S. Wulandari, H., Maulidina, N., & Fauziah, *Kelebihan Model ADDIE Dalam Pengembangan Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Ilmu., 2022), hlm. 62.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yaitu tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi berbagai kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya di kelas VI SD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dan penugasan tertulis, yang menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan hasil belajar belum optimal. Selain itu, materi ini termasuk abstrak bagi siswa sekolah dasar, sehingga sulit dipahami jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang tepat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap empat aspek utama, yaitu analisis karakteristik siswa, analisis kondisi awal, analisis hasil belajar, dan analisis karakteristik media pembelajaran

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan kegiatan menganalisis, kegiatan selanjutnya adalah membuat rancangan desain untuk produk yang akan dikembangkan, yaitu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Sehingga produk yang dikembangkan dapat membantu dan menjawab permasalahan yang ada.

Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas VI SD, materi pelajaran IPA. Desain media pembelajaran ini difokuskan pada penyusunan struktur konten, pemilihan format visual, integrasi elemen interaktif, serta penentuan alur navigasi yang sistematis. Materi tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya dirancang dalam bentuk media visual digital yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, tombol interaktif, kuis, serta tautan antarslide (*hyperlink*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan mudah dipahami.

Dalam proses desain ini, kebaruan (*novelty*) dari media yang dikembangkan menjadi salah satu perhatian utama. Media pembelajaran ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu belajar, melainkan juga sebagai media visual interaktif yang inovatif yang menyajikan materi dengan pendekatan yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Kebaruan tersebut terletak pada beberapa aspek penting:

a. Visualisasi Dinamis dan Estetik

Media menggunakan elemen desain grafis Canva yang kaya akan warna, ikon, dan animasi sederhana untuk menggambarkan perbedaan antara hewan ovipar, vivipar, dan ovovivipar. Ini bertujuan untuk memperkuat

daya tarik visual dan memudahkan siswa dalam membedakan karakteristik setiap jenis hewan secara konkret.

b. Interaktivitas dan Keterlibatan Aktif

Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, desain ini menampilkan fitur-fitur interaktif seperti hyperlink antar slide, kuis interaktif, video pembelajaran, serta tombol navigasi yang dapat diakses mandiri oleh siswa. Desain ini dirancang agar siswa tidak hanya melihat dan membaca, tetapi juga aktif mengeksplorasi.

c. Kesesuaian dengan Tahap Perkembangan Kognitif Siswa

Sesuai dengan teori Piaget, siswa kelas VI berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, media dirancang dengan banyak ilustrasi konkret dan penyajian yang *step-by-step*, sehingga mampu menjembatani pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak.

d. Desain yang Menyenangkan dan Mendorong Rasa Ingin Tahu

Elemen desain seperti animasi hewan bergerak, suara latar (*background*), serta narasi audio visual dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka merasa terlibat, serta tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

e. Responsif dan Fleksibel

Desain media yang dikembangkan responsif di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Fleksibilitas ini merupakan bagian dari novelty karena memudahkan guru dan siswa dalam

mengakses materi kapan pun dan di mana pun, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah didesain kemudian direalisasikan pada saat tahapan pengembangan. Pada tahapan ini produk yang telah dibuat akan dilakukan uji validitas nya oleh ahli. Tujuan dilakukannya uji validasi yaitu agar dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dibuat. Kegiatan selanjutnya setelah dilakukannya uji validasi yaitu melakukan revisi terhadap masukan dan juga saran yang sudah diberikan oleh ahli, agar produk yang dibuat dan dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini produk yang sudah dibuat akan di ujicobakan oleh peneliti kepada peserta didik, untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat dan dikembangkan telah efektif digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE, hasil yang diperoleh dari kegiatan ujicoba produk kepada peserta didik dianggap sebagai ukuran keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada Pelajaran IPA Materi Pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya.

F. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Hasil uji coba produk yang dilakukan ini untuk mengetahui tingkat keefektifan dan praktikalitas media yang dikembangkan.

Pada validasi uji coba produk dilakukan validasi terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut valid atau tidak. Hasil validasi dianalisis dan digunakan sebagai landasan penyempurnaan atau revisi. Media pembelajaran Canva yang telah divalidasi kemudian dilakukan uji coba pemakaian di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan dengan menggunakan media Canva yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Selama uji coba berlangsung peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan, dan untuk penilaian tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrumen yang akan digunakan. Susunan instrumen untuk setiap penelitian tidak selalu sama dengan penelitian lainnya karena tujuan dan mekanisme kerja dalam setiap teknik penelitian juga berbeda-beda.

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli asesmen, angket, dan tes dengan rincian sebagai berikut:

Tabel III. 3
Pengukuran, Teknik, Instrumen Penelitian

No	Pengukuran	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Validitas	Pemberian Lembar Validasi dan diskusi bersama pakar ahli	Lembar Validasi Ahli 1. Ahli Materi 2. Ahli Media 3. Ahli Bahasa 4. Ahli Asesmen
2	Praktikalitas	Pemberian lembar angket respon guru dan siswa terhadap penggunaan media	Angket 1. Angket Guru 2. Angket Siswa
3	Efektivitas	Pemberian lembar tes tertulis Pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sebelum dan sesudah penerapan media	Tes

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap capaian pembelajaran. Kisi-kisi instrumen ahli materi diadaptasi sesuai teori Romi Satria Wahono⁵⁹. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen ahli materi:

⁵⁹ Romi Satria Wahono, "Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, (Online)," <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, (diakses tanggal 19 Maret 2025 pukul 22.00 WIB).

Tabel III. 4
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP dan ATP	1
2	Kelengkapan materi	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Kejelasan penyampaian materi	1
5	Kemudahan dalam memahami materi	1
6	Sistematika penyampaian materi	1
7	Kejelasan contoh	1
8	Ketepatan kunci jawaban	1
9	Kejelasan pembahasan jawaban	1
10	Kelengkapan soal	1
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	1
Total Butir Instrumen		12

Sumber. Romi Satria Wahono (2006)

2. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi instrumen berisikan pernyataan tentang kriteria yang harus ada dalam suatu media agar dianggap layak digunakan dalam pembelajaran. Melalui instrumen ini diharapkan dapat diketahui nilai kevalidan media. Instrumen ini didasarkan pada teori kriteria media pembelajaran yang baik mengacu pada teori Asyhar dan Arsyad yang dimodifikasias⁶⁰. Berikut kisi- kisi instrumen media pembelajaran interaktif menggunakan canva:

⁶⁰ Fuada, "Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri.," in *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Ponorogo: FKIP Universitas Muhammadiyah, 2016).

Tabel III. 5
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No	Indikator	Jumlah Butir
Efektivitas	1	Efektif dan efisien dalam pengembangan	1
	2	Efektif dan efisien dalam penggunaan	1
Cocok dengan Sasaran	3	Kesesuaian tampilan, narasi, dan gaya bahasa pada media dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa	1
Kemudahan	4	Kemudahan pengoperasian media	1
Aspek Penyajian	5	Kejelasan penyajian mudah untuk difahami	1
	6	Latar belakang backsound, tidak mengganggu kegiatan belajar	1
Kesesuaian	7	Kesesuaian pemilihan warna	1
	8	Kesesuaian pemilihan huruf	1
	9	Kesesuaian desain tombol	1
	10	Kesesuaian tata letak pola desain	1
	11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	1
	12	Keseimbangan proporsi gambar	1
	13	Kesesuaian pemilihan efek warna	1
Kerapian	14	Kerapian desain	1
Menarik	15	Keseluruhan media dikemas menarik dan mendukung kegiatan belajar siswa	1
Total Butir Instrumen			15

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, pendapat atau saran terkait ketepatan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel III. 6
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Kebahasaan		
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	2
2	Kelugasan bahasa	2
3	Ketepatan istilah	2
4	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	2
5	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	2
Total Butir Instrumen		10

Sumber. Akbar (2016)

4. Lembar Validasi Ahli Asesmen

Tujuan ahli asesmen dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva adalah untuk menilai kualitas dan efektivitas media, memastikan media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran, memberikan saran perbaikan terkait instrumen penilaian agar media dapat digunakan secara optimal oleh siswa dan guru.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli asesmen adalah sebagai berikut:

Tabel III. 7
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Asesmen

Aspek	No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
			1	2	3	4
Tampilan dan Tata Letak	1	Tampilan dan tata letak rapi				
	2	Adanya keserasian ukuran dan jenis huruf				
	3	Penggunaan tabel dibuat dengan rapi				
	4	Kesesuaian pemilihan warna				
	5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				

Penggunaan Bahasa	6	Bahasa yang digunakan dalam soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				
	7	Ketepatan pemakaian istilah				
	8	Penulisan menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai EYD				
Butir-Butir Soal	Validasi isi					
	9	Soal yang dibuat mencakup materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya				
	10	Tingkat kesulitan dan kerumitan soal sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				
	Validasi Konstruktif					
	11	Kesesuaian butir soal dengan indikator soal				
Penilaian	12	Kesesuaian kunci jawaban dengan contoh soal				
Total Butir Instrumen						

(Sumber. Arsyad dan Asyhar dengan modifikasi)

5. Lembar Validasi Ahli Instrumen

Validasi Ahli Instrumen bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, pendapat, atau saran terkait ketepatan dan kesesuaian instrumen yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel III. 8
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Instrumen

Aspek	No	Aspek yang Dinilai	Nilai			
			1	2	3	4
Instrumen Ahli Materi	1	Keterpahaman, Kesesuaian aspek, Relevansi dengan CP, Spesifisitas, Dapat diamati				
	2	Dapat diamati kelengkapan cakupan dan spesifisitas, potensi informasi				
	3	Kesesuaian aspek, Relevansi CP, Potensi informasi, dapat diamati				
	4	Keterpahaman, Konsistensi Bahasa dan Format penulisan dapat diamati				
	5	Dapat diamati Keterpahaman, Potensi informasi, Spesifisitas				
	6	Format penulisan, Keterpahaman, Spesifisitas, dapat diamati				
	7	Keterpahaman, Spesifisitas, dapat diamati				
	8	Dapat diamati, Potensi informasi dan kesesuaian aspek				
	9	Keterpahaman, Potensi informasi dan Format penulisan dapat diamati				
	10	Kelengkapan cakupan, Kesesuaian aspek dan spesifisitas dapat diamati				
	11	Kesesuaian aspek, Relevansi CP dan potensi informasi dapat diamati.				
Instrumen Ahli Media	12	Efektivitas, Efisiensi pengembangan dan kemudahan penggunaan dapat diamati				
	13	Dapat mengamati Relevansi siswa, Keterpahaman, Potensi mendukung kegiatan belajar.				
	14	Kemudahan penggunaan dan keterukuran dapat diamati				
	15	Keterpahaman, Keterukuran, Relevansi dapat terlihat				
	16	Dapat diamati kesesuaian tampilan audio, Potensi yang mendukung proses belajar				

	17	Estetika, tampilan visual, keterukuran dan kemudahan navigasi dapat diamati				
	18	Dapat diamati kesesuaian antara konten visual, relevansi materi, Estetika visual				
	19	Estetika, Tampilan visual dapat diamati				
	20	Potensi mendukung pembelajaran, Daya tarik visual, Relevansi, Efektivitas umum dapat diamati.				
Instrumen Validasi Bahasa	21	Dapat diamati kesesuaian bahasa dengan usia dan kemampuan Berpikir siswa (tidak terlalu rumit atau terlalu sederhana)				
	22	Kejelasan kalimat disampaikan secara ringkas, jelas, dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami siswa.				
	23	dapat diamati dengan jelas istilah yang digunakan tepat, sesuai konteks, dan familiar bagi siswa pada jenjang tersebut				
	24	Dapat diamati bahwa penggunaan struktur kalimat, tanda baca, dan ejaan sudah sesuai kaidah Bahasa Indonesia (EYD/PUEBI)				
	25	Bahasa yang digunakan mampu menstimulasi keingintahuan, mendorong eksplorasi, dan bersifat komunikatif siswa dapat diamati dengan jelas.				
Total Butir Instrumen						

6. Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media

Instrumen ini berisi pernyataan mengenai manfaat media pembelajaran yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva oleh guru. Pengisian pernyataan dalam angket dilakukan dengan menandai kotak centang (✓) pada pilihan jawaban yang telah tersedia. Kisi-kisi angket respon guru terhadap penggunaan

media terdapat dalam Tabel 3. 9⁶¹:

Tabel III. 9
Kisi-Kisi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus	1
		Navigasi antarslide/logika alur media jelas dan mudah digunakan	2
		Media dapat diakses dengan perangkat standar (laptop, gadget)	3
2	Efektivitas Penggunaan	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	4
		Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	5
		Media membantu menjelaskan konsep abstrak (pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya) secara visual	6
3	Keterlibatan siswa	Media mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran	7
		Fitur interaktif (hyperlink, tombol navigasi, kuis) mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran	8
4	Kemudahan Pengelolaan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring	9
		Guru dapat mengatur waktu dan urutan penyampaian materi dengan fleksibel	10

Sumber. Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

⁶¹ Wanti Firdiana, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta,” *Skripsi*, (2020), hlm. 1-191.

7. Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga didapatkan tingkat kepraktisan. Menurut Romi Satria Wahono menyatakan bahwa kisi-kisi angket pendapat siswa dapat diubah dengan mempertimbangkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran. Modifikasi ini bertujuan agar sesuai dengan kebutuhan pengembangan media yang sedang dilakukan⁶².

Berikut ini kisi-kisi angket yang digunakan untuk memperoleh data pendapat siswa:

Tabel III. 10
Kisi-Kisi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan dan dipahami	1
		Navigasi (pindah halaman, klik tombol, dll) mudah dimengerti dan digunakan	2
		Tidak memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan media	3
2	Kejelasan Materi	Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4
		Video animasi membantu memahami isi materi	5
3	Kemenarikan media	Media memiliki tampilan yang menarik (warna, animasi dan desain)	6
		Siswa merasa senang belajar menggunakan media ini	7

⁶² Romi Satria Wahono, "Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.," in *RomiSatriaWahono.Net. 21 Juni 2006.*, 2006, <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, (Diakses tanggal 8 April 2025 pukul 23.30 WIB).

4	Interaktivitas	Siswa dapat berinteraksi langsung dengan media (klik, jawab kuis, dll)	8
		Siswa merasa lebih semangat belajar karena fitur interaktif	9
5	Keterlibatan Belajar	Media membuat siswa lebih aktif dalam belajar	10

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan memperoleh data penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data⁶³.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dan gabungan ketiganya⁶⁴. Menurut Amir Hamzah teknik pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian dengan cara observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi⁶⁵. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan penelitian awal untuk menemukan permasalahan

⁶³ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," in *Cetakan Ke 22* (Bandung: CV Alfabeta, 2015), hlm. 308.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 193.

⁶⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (R&D)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), hlm. 105.

yang diteliti.⁶⁶ Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara.

Wawancara digunakan oleh peneliti untuk memudahkan mendapatkan informasi yang jelas, akurat dan terpercaya untuk kebutuhan penelitian terkait proses pembelajaran, kriteria media pembelajaran yang diharapkan, dan hasil belajar siswa di SD Negeri No. 100102 Panobasan sesuai pandangan dari guru kelas VI sebagai narasumber.

2. Angket (Kuesioner)

Angket (kuesioner) digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Responden pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli asesmen, guru dan siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Skala pengukur angket yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial dan skala pengukurannya dengan rentang skor tertinggi 4 dan terendah 1.⁶⁷

Skala Likert pertama kali dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 dalam mengukur sikap masyarakat. Jawaban setiap item instrumen dengan skala likert memiliki variasi, yaitu: 4 = sangat baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, dan 1 = Sangat Kurang.

⁶⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.)"

⁶⁷ Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dan Sam Farisa Chairul Haviana, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert," *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika* 1, no. 2 (2016): 1–12.

3. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁶⁸ Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa dari setiap individu, sehingga diketahui perbedaan peningkatan pengetahuan pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (multiple choice test) sebanyak 20 soal dengan empat alternatif jawaban (option). Dalam format pilihan ganda, setiap jawaban benar dinilai dengan skor 1, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan skor (skor 0).

Peneliti memilih menggunakan tes pilihan ganda karena cara ini memungkinkan hanya ada satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan, membuat jawaban siswa lebih objektif. Selain itu, pekerjaan siswa bisa dinilai dengan cepat dan hasilnya dapat dipercaya.

4. Dokumentasi

Mendokumentasikan hasil kegiatan siswa berupa foto kegiatan dalam proses pembelajaran, saat penggunaan media sebagai bukti yang terkait dalam pelaksanaan penelitian. Serta data-data yang mendukung penelitian meliputi daftar nama siswa, foto dokumentasi dengan para ahli.

⁶⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (R&D)*, ..., hlm. 108.

I. Pengembangan Instrumen

1. Uji Kelayakan Instrumen

Pengujian kelayakan merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk efektif dalam mengatasi masalah yang ada. Pengujian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum mencapai fakta di lapangan. Uji kelayakan dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang kompeten dibidang dalam bidang terkait dengan produk yang di kembangkan untuk menilai produk tersebut. Pengujian ini disebut expert judgement.

a. Uji kelayakan Instrumen Angket Validitas

Validitas isi bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir dalam angket telah mencerminkan aspek-aspek yang relevan dengan tujuan pengukuran, yaitu praktikalitas media pembelajaran. Dalam penelitian ini, uji validitas isi dilakukan dengan menggunakan metode expert judgment, yaitu dengan meminta penilaian dari dosen ahli yang berkompeten di bidang pendidikan. Validator diminta menelaah tentang tampilan dan tata letak instrumen, kelayakan isi, bahasa, dan keterkaitan butir pernyataan dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penilaian yang dituangkan dalam Lembar Expert Judgment (terlampir), validator menyatakan bahwa angket dinyatakan “Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi”. Lembar Validasi dapat dilihat dalam **Lampiran**

b. Uji Kelayakan Instrumen Angket Praktikalitas

Uji kelayakan instrumen angket praktikalitas digunakan untuk mencari validitas dan realibilitas kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengukur kevalidan dan realibilitas angket yang digunakan dalam mengukur praktikalitas pengembangan suatu media, kita dapat menggunakan pendekatan yang umum dalam penelitian kuantitatif.

Berdasarkan hasil penilaian, angket dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Lembar Validasi selengkapnya terdapat pada **Lampiran**.

2. Uji Kelayakan Instrumen Tes

a. Uji Validitas Butir Soal

Validitas soal digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal yang akan diujikan atau untuk memeriksa apakah alat pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan data benar-benar valid mampu mengukur apa yang hendak diukurnya. Sehingga hanya soal yang dinyatakan valid yang layak untuk diujikan. Dalam menguji validitas soal diperlukan suatu rumus, yaitu menggunakan rumus korelasi product moment.

Pada soal yang berbentuk objektif (pilihan berganda), validitas dari pertanyaan diukur menggunakan rumus korelasi point biserial. Hal ini disebabkan oleh sifat data yang hanya memiliki dua kategori (1 dan 0). Nilai r_{pbi} akan dibandingkan dengan koefisien r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (0,05). Rumus dari validitas butir soal (rumus korelasi

biserial) yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial

M_p = Rata-rata skor siswa yang menjawab benar

M_t = Rata-rata skor total

SD_t = Standar deviasi skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar

$$(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah siswa benar}})$$

q = Proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Hasil penghitungan menggunakan koefisien korelasi biserial (r_{pbi}) disesuaikan dengan tabel r product moment pada tingkat signifikansi α . Jika nilai $r_{pbi} > r_{tabel}$ maka butir soal tes dinyatakan “valid” sebaliknya apabila $r_{pbi} < r_{tabel}$ berarti “tidak valid”.

Validitas dilakukan melalui uji coba soal pilihan berganda sebanyak 25 butir soal kepada 24 orang siswa diluar subjek penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data hasil belajar. Uji coba soal dilakukan di kelas VII SMP Plus IT Padangsidempuan dengan alasan tingkat kelasnya berada di atas sampel yang akan diteliti dan dianggap dapat mewakili untuk uji coba instrumen tes pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Validitas dihitung berdasarkan

hasil uji coba soal dengan bantuan software IBM SPSS 26. Jika uji coba yang dilakukan menunjukkan beberapa soal yang kurang valid maka selanjutnya akan dilakukan revisi soal atau soal tidak digunakan.

Adapun langkah-langkah menguji validitas soal menggunakan SPSS, yaitu masukkan data ke SPSS, klik analyze, klik correlate, klik bivariate, pindahkan seluruh butir soal ke variabel, pada bagian correlation coefficients kemudian pilih pearson, pada bagian test of significance pilih two-tailed, dan berikan tanda centang pada flag significant correlations kemudian pilih OK.

Berdasarkan pengujian instrumen, tabel distribusi r menunjukkan bahwa dengan tingkat signifikansi 0,05, nilai r tabel adalah 0,404. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), butir soal dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, butir soal dianggap tidak valid jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Hasil output dari uji validitas berbantuan software IBM SPSS 26, diperoleh sebagai berikut:

Tabel III. 11
Hasil Perhitungan Validitas Item Soal

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
1	0,497	0,404	Valid	Digunakan
2	0,525	0,404	Valid	Digunakan
3	0,500	0,404	Valid	Digunakan
4	0,557	0,404	Valid	Digunakan
5	0,454	0,404	Valid	Digunakan
6	0,525	0,404	Valid	Digunakan
7	0,247	0,404	Tidak Valid	Tidak Digunakan
8	0,535	0,404	Valid	Digunakan

9	0,596	0,404	Valid	Digunakan
10	0,451	0,404	Valid	Digunakan
11	0,293	0,404	Tidak Valid	Tidak Digunakan
12	0,573	0,404	Valid	Digunakan
13	0,469	0,404		Digunakan
14	0,578	0,404	Valid	Digunakan
15	0,424	0,404	Valid	Digunakan
16	0,374	0,404	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	0,543	0,404	Valid	Digunakan
18	0,494	0,404	Valid	Digunakan
19	0,470	0,404	Valid	Digunakan
20	0,362	0,404	Tidak Valid	Tidak Digunakan
21	0,265	0,404	Tidak Valid	Tidak Digunakan
22	0,614	0,404	Valid	Digunakan
23	0,416	0,404	Valid	Digunakan
24	0,468	0,404	Valid	Digunakan
25	0,489	0,404	Valid	Digunakan

Sumber diperoleh tanggal 16 Mei 2025

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 soal yang diujikan ada sebanyak 5 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu soal dengan nomor 7, 11, 16, 20, dan 21. Dengan demikian hanya 20 butir soal yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Untuk lebih jelasnya dapt dilihat melalui di bawah ini:

Tabel III. 12
Soal yang valid dan tidak valid

Nomor Soal	Keterangan	Jumlah
1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 25	Valid	20
7, 11, 16, 20, 21	Tidak Valid	5
Total Keseluruhan Soal		25

Oleh karena itu, item yang tidak valid tidak digunakan untuk

mengukur tingkat kelayakan sehingga dilakukan penyusunan ulang nomor soal, yang mana soal telah dinyatakan valid diurutkan kembali menjadi urutan awal. Sehingga, jumlah item yang dipakai dalam penyusunan instrumen penelitian ini untuk soal adalah sebanyak 20 butir soal

b. Uji Realibilitas Soal

Joko Widiyanto menyatakan reliabilitas skor tes adalah tingkat ketepatan dan keajegan skor tes. Dikatakan reliabel jika saat digunakan berulang kali untuk mengukur subjek penelitian pada waktu yang berbeda, akan memberikan hasil data yang sama⁶⁹. Uji reliabilitas diperlukan untuk melengkapi syarat validnya sebuah instrumen.

Apabila instrumen alat ukur memiliki nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,600 maka alat ukur tersebut reliabel.⁷⁰ Untuk mencari reliabilitas soal tes pilihan ganda, digunakan rumus KR.20 yaitu:⁷¹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

$\sum pq$ = jumlah hasil kali p dan q

⁶⁹ Joko Widiyanto, *Evaluasi Model Pembelajaran*, Ed. by Asri Musandi (Jakarta Timur: UNIPMA Press Madiun, 2018), hlm. 202.

⁷⁰ Hamed Taherdoost, "Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research," *SSRN Electronic Journal* 5, no. 3 (2016): 28–36, <https://doi.org/10.2139/ssrn.3205040>.

⁷¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Pendidikan Penelitian*, hlm. 61.

- P = proporsi subjek yang menjawab soal dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab salah
 n = banyaknya item
 S_t = standar deviasi dari tes

Uji reliabilitas dengan rumus KR.20 dapat juga dihitung menggunakan bantuan software IBM SPSS 26. Adapun langkah-langkahnya, yaitu masukkan data ke SPSS, klik analyze, klik scale, klik reliability analysis, pindahkan butir soal kevariabel kecuali skor total, klik statistic, beri centang pada scale if item delete, klik continue, dan klik OK, maka akan muncul data output. Berikut tabel dari hasil perhitungan SPSS uji reliabilitas setelah soal dinyatakan valid

Tabel III. 13
Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	20

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil perhitungan uji reliabilitas soal menggunakan software IBM SPSS 26, Cronbach's Alpha hitung > Cronbach's Alpha acuan yaitu soal ($0,854 > 0,600$). Maka dapat dinyatakan bahwa soal ini reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran suatu butir soal dinyatakan oleh suatu indeks yang dinamakan Indeks Kesukaran Butir dan disimbolkan oleh huruf "P". Taraf kesukaran soal dapat dianggap sebagai kemampuan siswa

dalam menjawab pertanyaan. Untuk menilai tingkat kesulitan soal dapat memanfaatkan aplikasi SPSS versi 26 atau mengaplikasikan rumus tingkat kesukaran soal.

Indeks kesukaran butir soal adalah perbandingan antara jumlah responden yang menjawab butir soal dengan benar dan jumlah total responden yang menjawab butir soal tersebut disimbolkan dengan.⁷²

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P = taraf kesukaran.

B = siswa yang menjawab benar.

J = banyaknya siswa yang mengerjakan soal.

Kriteria tingkat kesukaran tes untuk soal pilihan ganda antara lain:

Tabel III. 14
Kriteria Tingkat Kesukaran Soal⁷³

Interval	Kriteria
$0,00 \leq P < 0,30$	Soal Sukar
$0,31 \leq P < 0,70$	Soal Sedang
$0,71 \leq P < 1,00$	Soal Mudah

Langkah-langkah menghitung tingkat kesukaran soal menggunakan SPSS 26, yaitu masukkan data ke SPSS, klik analyze, klik descriptive statistic, klik frequencies, pindahkan seluruh butir

⁷² Suci Wati Rahayu Widyastuti, *Prosedur Penyusunan Skala Sikap Siswa Dalam Penerapan Penilaian Autentik* (Jawa Barat: CV. Habib Maulana Ilyas, 2022), hlm. 34.

⁷³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Pendidikan Penelitian,*, hlm. 62

soal ke variabel kecuali skor total, klik statistic, klik mean, klik continue, kemudian pilih OK.

Adapun tabel dari hasil perhitungan SPSS uji tingkat kesukaran butir soal sebagai berikut:

Tabel III. 15
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Mean	Kategori
1	0,75	Mudah
2	0,71	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,79	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,71	Mudah
7	0,63	Sedang
8	0,75	Mudah
9	0,58	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,50	Sedang
12	0,79	Mudah
13	0,54	Sedang
14	0,71	Mudah
15	0,79	Mudah
16	0,29	Sukar
17	0,83	Mudah
18	0,17	Sukar
19	0,25	Sukar
20	0,29	Sukar

Dari tabel di atas terlihat bahwa soal-soal tersebut memiliki kategori tingkat kesukaran yang berbeda-beda, sehingga semua soal dapat diklasifikasikan ke dalam kategori, yakni kategori mudah, sedang, dan sukar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua soal yang valid cocok untuk digunakan dalam penelitian ini karena memiliki

tingkat kesulitan yang bervariasi.

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi dan siswa yang belum menguasai materi yang diujikan.⁷⁴ Untuk mengetahui daya pembeda soal pilihan ganda dapat menggunakan aplikasi software IBM SPSS 26 atau dapat menggunakan rumus daya pembeda soal, yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir soal.

B_A = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar.

J_A = banyaknya siswa kelompok atas.

B_B = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar.

J_B = banyaknya siswa kelompok bawah.

Klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut⁷⁵:

Tabel III. 16
Klasifikasi Daya Pembeda

Interval	Kriteria
D < 0,00	Semua tidak baik
0,00 ≤ D < 0,20	Jelek

⁷⁴ Neko Rossa Regeta et al, “Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Pada Materi Plsv Dan Ptlsv Siswa Smp Negeri 2 Wiradesa,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV 4, No. Sandika IV (n.d))*.

⁷⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Pendidikan Penelitian*,, hlm. 62.

$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Baik Sekali

Tahapan langkah perhitungan daya pembeda soal pada software SPSS 26, yaitu masukkan data ke SPSS, klik analyze, klik scale, klik reliability analysis, pindahkan butir soal kevariabel kecuali skor total, klik statistic, beri centang pada item, scale, scale if item delete, klik continue, dan klik OK. Berikut hasil perhitungan SPSS uji daya pembeda soal, yaitu:

Tabel III. 17
Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Interpretasi
1	0,442	Baik
2	0,506	Baik
3	0,442	Baik
4	0,528	Baik
5	0,451	Baik
6	0,506	Baik
7	0,409	Baik
8	0,489	Baik
9	0,362	Cukup
10	0,551	Baik
11	0,444	Baik
12	0,553	Baik
13	0,223	Cukup
14	0,417	Baik
15	0,430	Baik
16	0,406	Baik
17	0,505	Baik
18	0,372	Cukup
19	0,374	Cukup
20	0,428	Baik

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa analisis daya pembeda terhadap 20 butir soal diperoleh sebanyak 16 soal berada dalam kategori baik dan 4 soal berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Sehingga dapat disimpulkan kualitas soal berdasar daya pembeda sudah baik dan layak digunakan.

J. Teknik Analisis Data

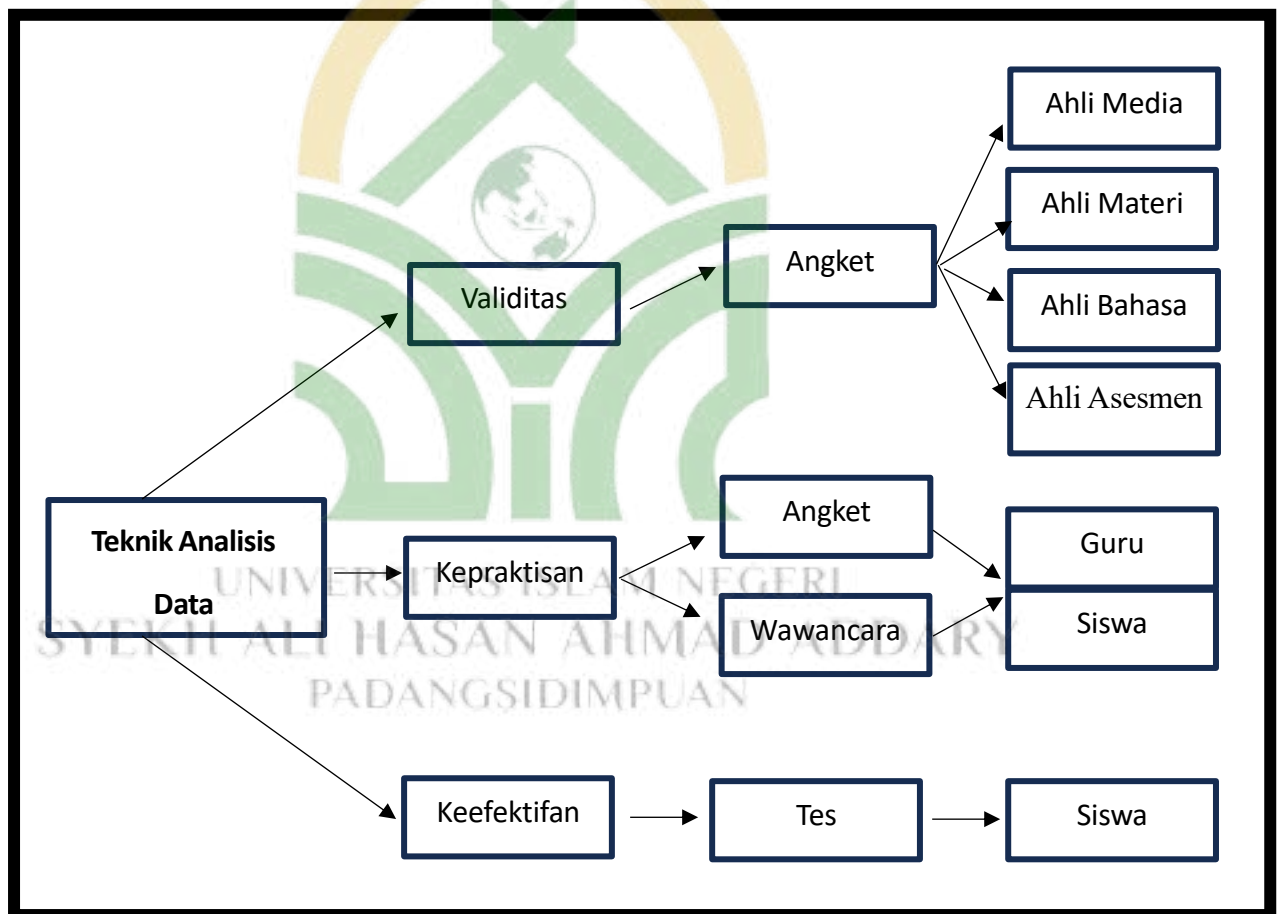
Penelitian pengembangan ini, ada dua teknik analisis data yang diterapkan yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari penilaian ahli dalam materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli asesmen, angket respon guru dan angket respon siswa. Proses analisis ini melibatkan pengelompokkan informasi dari data kualitatif, seperti kritikan dan saran perbaikan yang tercatat dalam angket. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi pada produk pengembangan.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi sejauhmana media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest Posttest Design. Hasil pretest dan posttest dianalisis dengan membandingkan nilai yang diperoleh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di sekolah. Jika 65% atau lebih dari nilai siswa yang mengikuti uji coba

telah mencapai atau melampaui KKM, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran.⁷⁶ Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk IPA di SD Negeri No. 100102 Panobasan adalah 75.

Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini diuraikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Gambar III. 2
Teknik Analisis Data



⁷⁶ Djemari Mardapi, Samsul Hadi, And Heri Retnawati, "Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 19, No. 1 (June 25, 2015): 38–45, <https://doi.org/10.21831/Pep.V19i1.4553>.

1. Analisis Data Validasi Produk

Data hasil angket dari penilaian ahli dan tingkat daya tarik produk dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang memiliki skala 4. Selanjutnya, hasil ini dianalisis dan dijelaskan, dan menjadi dasar untuk mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran.

Hasil penilaian dari uji ahli dan tingkat daya tarik produk dikelola dalam bentuk persentase. Menurut Sugiarto dan Sitinjak, validasi berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur.⁷⁷ Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur⁷⁸. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Kelayakan

S = Jumlah Jawaban Penilaian Skor

Skor Maksimal = Jumlah Jawaban Tertinggi

⁷⁷ Sitinjak Sugiarto, "Lisrel.," In *Edisi Pertama* (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2006), 561–73.

⁷⁸ Muhammad Afifullah Nizary And Ahmad Nur Kholik Nur Kholik, "Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Instrumen Asesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi)," *Jurnal Contemplate* 2, No. 01 (June 24, 2021): 21–42, <https://doi.org/10.53649/Jucon.V2i01.316>.

Selanjutnya, hasil penilaian tersebut di rata-rata, kemudian untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut⁷⁹

Tabel III. 18
Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Valid
2	76-85	Valid
3	60-75	Cukup Valid
4	55-59	Kurang Valid
5	0-54	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan sangat valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 86-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

2. Analisis Kepraktisan Produk

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia praktikalitas atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien⁸⁰. Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui angket respon kepraktisan media oleh pendidik dan peserta didik. Praktikalitas diperoleh dari analisis data

⁷⁹ A. (Fitriani, M., & Arwin, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Growtopia Powerpoint Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, No. 12 (2021): 40–47.

⁸⁰ Rismawati, dan Marlini, C., "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash," *Jurnal Tunas Bangsa*, 6, no. 2 (2019): 277–89.

pengamatan proses pembelajaran menggunakan media yang telah dinyatakan valid oleh validator dan diminta respon guru dan siswa setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran⁸¹. Analisis kepraktisan produk diperoleh dari angket respon guru terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk skala likert dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Praktikalitas

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Kategori Kepraktisan Menggunakan Klasifikasi berikut

Tabel III. 19
Kriteria Uji Kepraktisan Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Praktis
2	76-85	Praktis
3	60-75	Cukup Praktis
4	55-59	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

3. Analisis Efektivitas

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media. Media dikatakan

⁸¹ Fitri Azmi Handayani And Sulaiman, "Validitas Dan Praktikalitas Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Scientific Approach Untuk Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4303–4310.

efektif jika berhasil mencapai tujuannya, yaitu terdapat perbedaan dan peningkatan positif yang signifikan akan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis android⁸². Peneliti menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva melalui rumus sebagai berikut: ⁸³

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

Keterangan:

Skor Ideal adalah nilai maksimal yang dapat diperoleh.

Hasil skor yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori efektivitas berikut:

Tabel III. 20.
Kriteria Pembagian N-Gain Score

Skor	Kriteria
$G \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < G < 0,70$	Sedang
$0,00 < G < 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G < 0,00$	Terjadi penurunan

⁸² Buyung Iman Taka, "Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami Dan Memelihara Sistem Starter Reduksi (The Effectiveness Of Using Video Media On Student Learning Outcomes In Understanding Competence And Preserving The Reduction St)," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 18, No. 1 (2018): 10–13.

⁸³ Savitri Septiara Pratiwi, Ana Setiani, And Novi Andri Nurcahyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Pada Materi Penyajian Data," *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, No. 2 (January 27, 2020): 70–76, <https://doi.org/10.36277/Defermat.V2i2.43>.

4. Perbedaan Rata-rata Hasil belajar

Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa, data diperoleh dari peneliti memberikan tes tertulis kepada siswa sebelum (*Pretest*) menggunakan media pembelajarn interaktif menggunakan canva. Kemudian pemberian tes sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Setelah mendapatkan data tes, analisis dilakukan dengan menggunakan uji beda (Uji t) untuk mengidentifikasi perbedaan dan peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media. Karena uji beda hanya dilakukan pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding, desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest dan Posttest Design*.

Data yang akan dianalisis harus memenuhi uji asumsi atau uji prasyarat terlebih dahulu. Beberapa pengujian persyaratan analisis adalah:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh atau bertujuan untuk menilai apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ ($\alpha = 0,05$) maka data penelitian berdistribusi normal, sedangkan nilai $\text{Sig} < 0,05$ ($\alpha = 0,05$) maka data penelitian tidak berdistribusi normal.⁸⁴

⁸⁴ “<https://www.statistikian.com/2013/01/Saphiro-Wilk.Html>,” n.d. Diakses pada hari kamis tanggal 15 Mei 2025 Pukul 22.35 WIB.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk*, karena kelompok sampel termasuk dalam kelompok kecil atau kurang dari 50, sedangkan apabila sampel lebih dari 50 menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Uji *Shapiro Wilk* dihitung menggunakan *software Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) 26 pada *windows 11*.

Langkah-langkah uji normalitas dengan bantuan SPSS yaitu klik *variable view* – klik *data view* – klik menu *analyze* – pilih *descriptive statistics* – pilih *explore* – klik *plots* – pilih *normality plots with test* – klik *continue* – klik *Ok*.

b. Uji Hipotesisi

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Paired Sample T-test*. Uji *Paired Sample T-test* dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest*. Penafsiran hasil uji paired sample t test ada tiga yaitu (1) *paired sample statistic*, (2) *paired sample corelation* dan (3) *paired sample test (sig-2tailed)*. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Paired Sample T-test* yaitu:⁸⁵

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a Diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka, H_0 diterima dan H_a

⁸⁵“<https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.htm>,” n.d.Diakses pada hari kamis 15 Mei 2025 pukul 22.40 WIB

ditolak.

Langkah-langkah Uji *Paired Sample T-test* menggunakan SPSS 26 yaitu: klik *variable view* – klik *data view* – klik menu *analyze* – pilih *Compare Means* – pilih *Paired sample t test* – klik *Option* – pada *Confidence Interval Percentage* ditulis 95% - Klik *Exclude cases analysis by analysis pada missing value* - klik *Continue* – klik *Ok*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri No. 100102 Panobasan. Fokus utama penelitian ini adalah pada proses pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan platform Canva, dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan sistematis. Tahapan tersebut meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, seperti adanya perbedaan hasil belajar antar siswa. Pada tahap ini, guru perlu mencari pendekatan mengajar yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan strategi yang didukung oleh data lapangan, sehingga dapat memperkirakan keberhasilan pembelajaran serta menentukan standar yang dibutuhkan

dalam penyelesaiannya. Tahap analisis ini menjadi dasar dan pedoman utama dalam pengembangan suatu produk pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap empat aspek utama, yaitu analisis karakteristik siswa, analisis kondisi awal, analisis hasil belajar, dan analisis karakteristik media pembelajaran. Penjelasan rinci mengenai keempat aspek analisis tersebut disajikan sebagai berikut:

a. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas VI berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget.⁸⁶ Mereka cenderung lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui media visual dan aktivitas langsung dibandingkan materi abstrak. Materi tentang cara hewan berkembang biak cukup abstrak apabila hanya dijelaskan secara lisan, sehingga membutuhkan bantuan media visual yang konkret dan interaktif untuk membantu pemahaman. Media berbasis Canva dapat memfasilitasi kebutuhan ini karena mampu menghadirkan animasi, gambar, dan interaktivitas yang merangsang perhatian dan rasa ingin tahu siswa

b. Analisis Kondisi Awal

Dari penilaian terhadap kondisi pembelajaran yang telah berlangsung, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya

⁸⁶ S. McLeod, "The Concrete Operational Stage: Definition & Examples. Simply Psychology.," *Simply Psychology Website.*, August 18, 2025, <https://www.simplypsychology.org/concrete-operational.html>.

sangat terbatas. Guru hanya menggunakan buku teks dan gambar dalam bentuk poster sederhana tanpa adanya media visual dinamis atau interaktif. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi ini cenderung rendah. Keterbatasan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c. Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan, diperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum memahami secara mendalam perbedaan antara hewan ovipar, vivipar, dan ovovivipar. Kondisi ini tampak dari data hasil ulangan harian dan hasil pretest yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan.

Dari total 20 siswa, terdapat 13 siswa (65%) yang memperoleh nilai di bawah KKM 75, sedangkan hanya 7 siswa (35%) yang dinyatakan tuntas. Nilai rata-rata hasil *pretest* mencapai 71,00, yang menunjukkan bahwa secara umum tingkat penguasaan siswa terhadap materi masih di bawah standar ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak kurang antusias saat mengikuti pembelajaran dan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat

abstrak, terutama karena pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.

Selama ini guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penjelasan verbal tanpa dukungan media yang menarik. Sumber belajar masih terbatas pada buku teks dan gambar statis dari lembar kerja siswa. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif, monoton, dan tidak mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan enggan untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Situasi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi mereka untuk belajar secara aktif. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Canva memiliki keunggulan dalam penyajian materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami karena dapat memadukan teks, gambar, animasi, serta elemen interaktif lainnya. Media ini juga memungkinkan guru menyusun tampilan yang menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan penggunaan media Canva, materi tentang pengelompokan hewan dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, infografis, dan animasi sederhana yang membuat konsep lebih konkret.

Siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan jenis perkembangbiakan hewan melalui contoh visual yang menarik dan kegiatan interaktif. Selain itu, media ini juga dapat diakses melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan canva diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya dapat meningkat

d. Analisis Karakteristik Media Pembelajaran

Analisis karakteristik media pembelajaran diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan masih terbatas pada buku teks, lembar kerja siswa, serta penjelasan di papan tulis. Dalam kegiatan pembelajaran, guru terkadang juga memanfaatkan media sederhana berupa poster. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya, terutama ketika harus membedakan jenis hewan ovipar, vivipar, dan ovovivipar.

Guru juga menyampaikan bahwa mereka masih menghadapi tantangan dalam memilih media yang tepat dan sesuai dengan karakter serta kesiapan belajar siswa. Materi yang bersifat abstrak seringkali sulit dikemas menjadi bentuk pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami anak. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan belum mampu menumbuhkan minat belajar secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keberadaan media yang menarik dan mudah dipahami sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dirancang agar lebih visual, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Melalui media ini, materi dapat disajikan dengan kombinasi gambar, warna, teks, dan elemen interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep melalui tampilan visual yang jelas, serta dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, pengembangan media berbasis Canva juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini yang menuntut guru untuk berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Desain (*Design*)

Tahap awal dalam merancang media pembelajaran interaktif ini diawali dengan memahami karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas VI serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang ada. Desain media disusun agar sesuai dengan minat belajar siswa dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta mudah diakses. Dalam penyusunan materi, peneliti memperhatikan gaya belajar siswa yang beragam sehingga media dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah.

Media pembelajaran dirancang dengan tampilan visual yang menarik menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, ikon, warna, dan animasi sederhana untuk memperkuat penyampaian materi. Desain ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya melalui penyajian yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan bahan ajar dan sumber referensi terkait materi IPA, kemudian peneliti menyusun rancangan alur pembelajaran dalam bentuk *flowchart* untuk menggambarkan hubungan antarbagian dalam media. Setelah itu, peneliti membuat rancangan awal dalam bentuk *storyboard*, yang berfungsi sebagai panduan visual dalam pengembangan isi dan tampilan media.

Media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana utama dalam mendesain dan mengembangkan produk pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar mengenali berbagai jenis hewan dan cara perkembangbiakannya dengan cara yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami. Dengan desain yang mengutamakan interaktivitas dan tampilan yang menarik, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berikut tahap desain yang dilakukan:

a. Pengkajian Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar siswa, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan canva difokuskan pada materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya untuk kelas VI Sekolah Dasar. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis perkembangbiakan hewan, seperti ovipar (bertelur), vivipar (melahirkan), dan ovovivipar (bertelur dan melahirkan).

Materi yang dimuat dalam media dirancang agar mudah dipahami melalui tampilan visual yang menarik dan bahasa yang sederhana. Selain menjelaskan konsep dasar dan ciri-ciri dari masing-masing jenis perkembangbiakan, media ini juga menyertakan contoh

nyata dari hewan yang termasuk dalam setiap kategori, serta aktivitas sederhana yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Desain konten disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang umumnya lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, dan visualisasi konkret.

b. Pembuatan Desain Media (*Flowchart*)

Tahap pembuatan desain media dimulai dengan menyusun alur tampilan (*flowchart*) untuk menggambarkan struktur dan urutan navigasi antarhalaman dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *Flowchart* ini berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam mengembangkan setiap bagian media agar terhubung secara sistematis dan mudah digunakan oleh siswa.

Desain awal media ditampilkan pada halaman beranda (*welcome page*) dengan judul “*Welcome to Our Class – Kelas 6 Calon Pemimpin Bangsa*”. Tampilan ini memuat elemen visual yang ceria dan kontekstual dengan dunia anak-anak sekolah dasar, seperti gambar penggaris, buku, globe, serta ilustrasi siswa berpakaian seragam SD yang melambangkan semangat belajar. Di halaman ini juga tercantum nama wali kelas sebagai bentuk personalisasi dan kedekatan antara guru dan peserta didik. Desain menggunakan warna-warna hangat dan ikon “Start” sebagai tombol untuk memulai pembelajaran.

Setelah menekan tombol “*Start*”, pengguna diarahkan ke halaman berikutnya yang menampilkan menu utama dengan pertanyaan

interaktif “Apa saja yang akan kita pelajari hari ini?”. Halaman ini merupakan pusat navigasi dari seluruh isi media. Dalam *flowchart*-nya, menu utama ini memiliki beberapa tombol yang terhubung ke berbagai sub halaman, yaitu:

- 1) Petunjuk, berisi panduan penggunaan media.
- 2) Daftar Hadir, untuk memulai kegiatan dengan menumbuhkan kedisiplinan.
- 3) Menyanyikan Lagu Wajib, untuk membangun semangat nasionalisme sebelum belajar.
- 4) Motivasi, berisi pesan atau tayangan yang memotivasi siswa agar bersemangat belajar.
- 5) Tujuan Pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang akan dicapai siswa.
- 6) Materi, memuat penjelasan tentang pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya dengan visualisasi gambar dan teks yang menarik.
- 7) Kuis, sebagai evaluasi interaktif di akhir pembelajaran.

Setiap tombol pada menu utama dilengkapi dengan efek visual interaktif yang mengarahkan pengguna ke halaman yang sesuai, menyerupai navigasi pada aplikasi digital. Rancangan alur ini memastikan siswa dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya secara mandiri dan terarah.

c. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

Tahapan pembuatan storyboard dilakukan setelah rancangan alur media (*flowchart*) selesai disusun. Storyboard berfungsi sebagai gambaran visual awal dari setiap tampilan halaman dalam media pembelajaran interaktif, lengkap dengan penjelasan isi, teks, gambar, warna, dan navigasi tombol yang digunakan. Melalui *storyboard* ini, peneliti dapat mengatur urutan penyajian materi dan memastikan konsistensi antarhalaman sebelum media dikembangkan sepenuhnya di Canva.

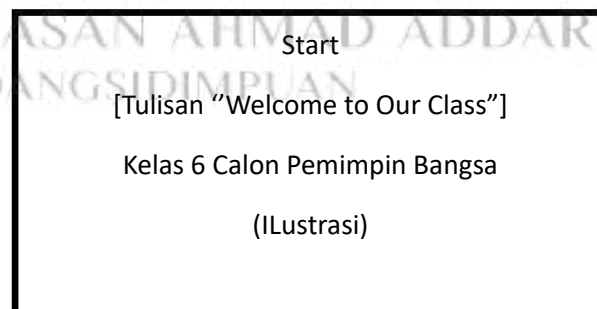
Storyboard media pembelajaran interaktif menggunakan canva ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut:

1) Halaman Pembuka

Tampilan awal merupakan bentuk awal aplikasi dari produk yang dikembangkan.

Gambar IV. 1

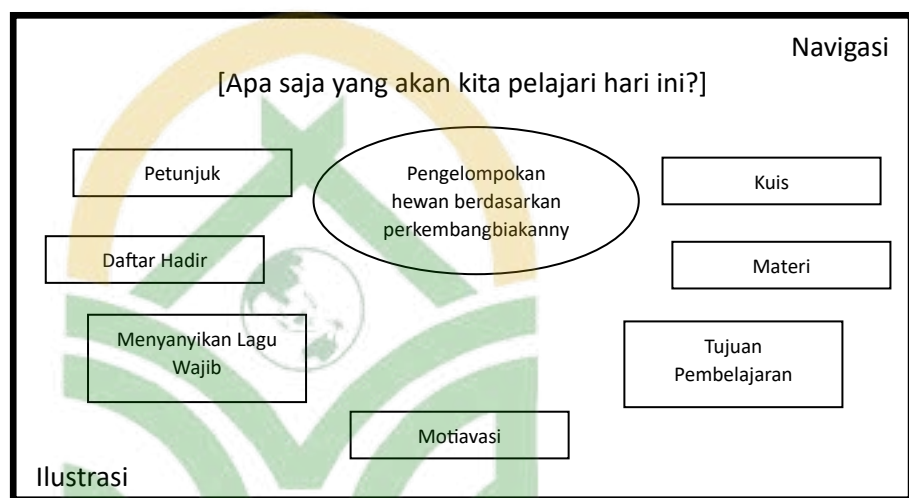
***Storyboard* Halaman Pembuka**



2) Halaman Menu Utama

Menu utama akan muncul setelah tampilan awal. Pada menu utama terdapat beberapa tombol yang dapat di gunakan secara interaktif untuk membuka setiap menunya

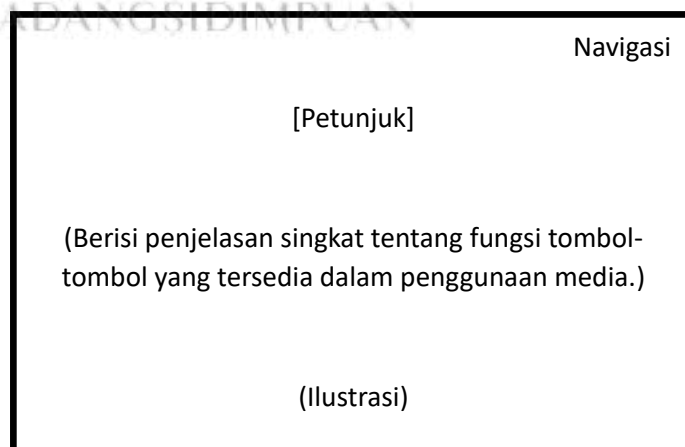
Gambar IV. 2
Storyboard Halaman Menu Utama



3) Rancangan Sub Menu

a) Halaman Petunjuk Penggunaan

Gambar IV. 3
Storyboard Halaman Petunjuk Penggunaan



b) Halaman Daftar Hadir

Gambar IV. 4
Storyboard Halaman Daftar Hadir



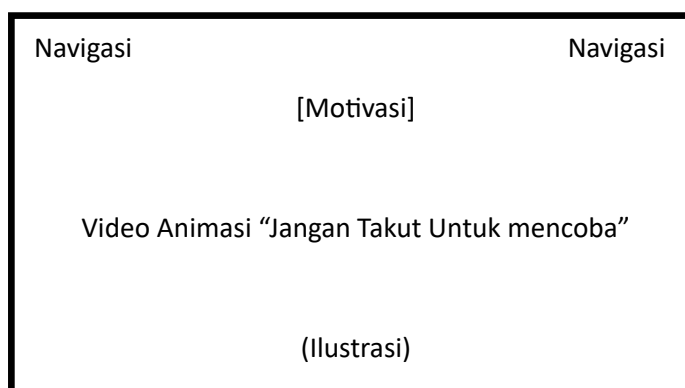
c) Halaman Lagu Wajib

Gambar IV. 5
Storyboard Halaman Lagu Wajib



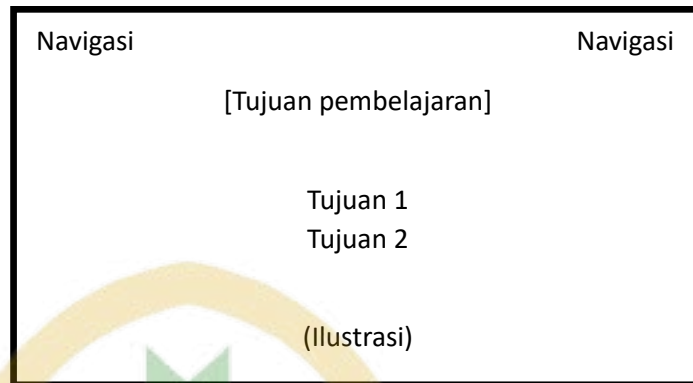
d) Halaman Motivasi Belajar

Gambar IV. 6
Storyboard Halaman Motivasi Belajar



e) Halaman Tujuan Pembelajaran

Gambar IV. 7
Storyboard Halaman Tujuan Pembelajaran



f) Halaman Materi Pembelajaran

Gambar IV. 8
Storyboard Halaman Materi pembelajaran



g) Halaman Kuis/Evaluasi

Gambar IV. 9
Storyboard Halaman Kuis/Evaluasi



3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Proses pengembangan ini mencakup penggabungan seluruh komponen media, seperti tampilan, isi materi, dan navigasi, yang disusun berdasarkan rancangan *storyboard* sebelumnya. Bentuk akhir media pembelajaran tersebut disajikan sesuai dengan rancangan yang tertera pada tabel berikut.

a. Tampilan Media Yang Dikembangkan

Tabel IV. 1
Tampilan Media yang Dikembangkan

Tampilan Produk Dan Penjelasan Media
Tampilan Halaman Pembuka  Halaman menampilkan tulisan “<i>Welcome to Our Class</i>” dan “Kelas 6 Calon Pemimpin Bangsa” di atas papan tulis berbingkai kayu. Di bagian bawah

terdapat ilustrasi empat siswa SD yang sedang bergembira, menggambarkan semangat belajar.

Elemen visual pada halaman ini menampilkan gambar alat tulis, globe, penggaris, kaca pembesar (*lup*), pasir penghitung waktu, not angka serta tombol “*Start*” berwarna merah sebagai navigasi ke halaman berikutnya.

Pada saat tombol *Start* ditekan, pengguna akan diarahkan ke menu selanjutnya yaitu ke halaman menu utama.

Tampilan Halaman Menu Utama



Halaman menu utama Menampilkan seluruh pilihan aktivitas pembelajaran dalam satu tampilan interaktif. Judul utama bertuliskan “Apa saja yang akan kita pelajari hari ini?” dengan latar belakang awan, pepohonan, dan bunga berwarna lembut. Di tengah halaman terdapat lingkaran berisi tema pembelajaran, yaitu “Pengelompokan Hewan Berdasarkan Perkembangbiakannya”.

Delapan tombol menu interaktif yang mengelilingi judul atau tema pembelajaran diantaranya menu petunjuk, daftar hadir, menyanyikan lagu wajib, motivasi, tujuan pembelajaran, materi, kuis. Setiap tombol mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi konten sesuai namanya. Tombol *Back* membawa pengguna kembali ke halaman pembuka.

Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan



Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan tema alam dan hewan yang ceria untuk membantu siswa memahami cara menggunakan media pembelajaran. Pada papan petunjuk dijelaskan bahwa pengguna perlu masuk ke menu utama dan menekan tombol *Start* untuk memulai pembelajaran. Untuk berpindah halaman, pengguna dapat menekan tombol *Next*, sedangkan tombol *Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu, tersedia ikon rumah untuk kembali ke menu awal. Seluruh panduan disajikan dengan tampilan yang menarik dan ramah anak,

lengkap dengan ilustrasi jerapah, koala, burung, serta suasana taman yang membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Tampilan Halaman Daftar Hadir



Absensi

Muatan Pelajaran IPA Kelas 6

rosmanilalubis47@geru.sd.belajar.id [Cantikan](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Kelas *

☐ 6A

☐ 6B

Materi *

Jawaban Anda

Tanggal *

Tanggal

dd/mm/yyyy

Halaman ini menampilkan kolom interaktif untuk pengisian daftar nama siswa yang berhadir dan menggunakan aplikasi. Pada bagian atas terdapat header bergambar anak ayam dan telur yang memberi kesan ceria dan ramah bagi siswa. Formulir ini terdiri atas beberapa bagian penting, yaitu kolom

pengisian **Nama Lengkap**, pilihan **Kelas** antara 6A atau 6B, kolom **Materi** yang sedang dipelajari, serta kolom **Tanggal** sebagai waktu pelaksanaan pembelajaran. Formulir ini membantu guru dalam mencatat kehadiran serta memantau aktivitas belajar siswa kelas 6 secara lebih terstruktur.

Tampilan Halaman Lagu Wajib



Halaman ini menampilkan lirik dan video/tautan ke lagu nasional untuk dinyanyikan bersama sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini dimaksudkan untuk membangun jiwa Nasionalisme dan Cinta Tanah Air siswa. Pada bagian atas terlihat desain berwarna merah dengan menu navigasi berupa ikon home, serta tombol NEXT dan BACK untuk memudahkan perpindahan halaman. Judul lagu “Indonesia Pusaka” ditampilkan secara jelas dan mencolok di bagian tengah layer. Di bagian bawah terdapat sumber pendukung materi seperti lagu-wajib-nasional.blogspot.com, dunialirik.net,

dan halo pramuka.com, yang menunjukkan bahwa konten ini bersumber dari beberapa situs penyedia lirik lagu dan materi kepramukaan.

Tampilan Halaman Motivasi



Halaman ini Berisi kutipan motivasi singkat dalam bentuk video animasi dengan pesan positif “Jangan takut untuk mencoba”. Hal ini dirancang untuk memberikan dorongan semangat kepada siswa. Pada bagian atas terlihat judul motivasi berupa kalimat “**Jangan takut untuk mencoba**”, yang berfungsi sebagai pesan positif agar siswa berani menghadapi tantangan dan tidak ragu memulai hal baru. Di sudut kiri atas terdapat ikon **home** sebagai tombol kembali ke menu utama, sementara di kanan atas tersedia tombol **NEXT** dan **BACK** yang memudahkan navigasi antar halaman. Latar belakang halaman berupa gambar pantai dengan ombak yang tenang, menciptakan suasana reflektif dan menenangkan, serta mendukung penyampaian pesan motivasional. Di tengah layar terdapat

tombol pemutar video, menandakan bahwa halaman ini juga menyertakan tayangan motivasi yang dapat ditonton oleh siswa untuk memperkuat semangat belajar mereka.

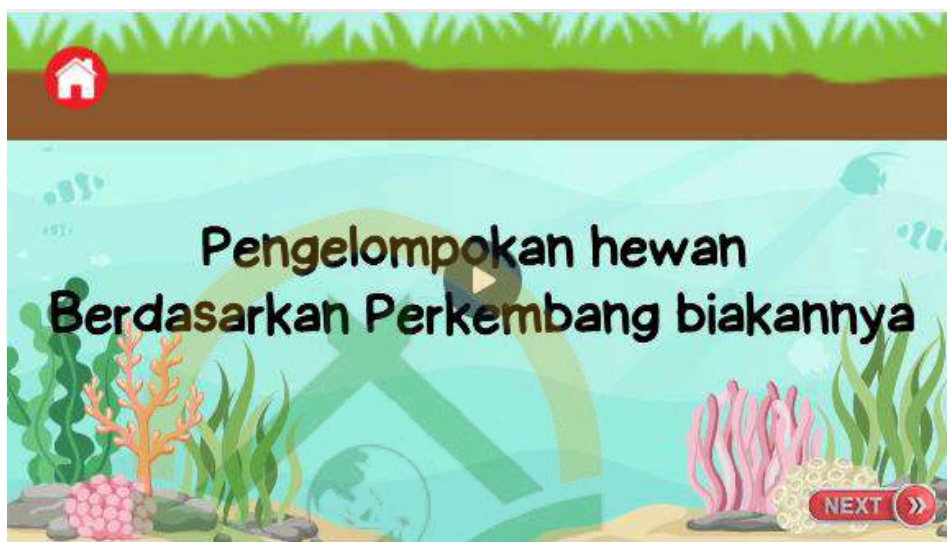
Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran



Halaman ini menampilkan tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa dikuasai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang tersedia pada media pembelajaran. Tampilan dibuat ceria bertema alam dan hewan, sehingga cocok untuk siswa sekolah dasar. Pada bagian tengah terlihat papan kayu besar yang berisi tujuan pembelajaran, yaitu kemampuan siswa untuk mengelompokkan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Di sekeliling papan terdapat ilustrasi jerapah, koala, burung, pohon, bunga, dan semak-semak yang memberikan suasana menyenangkan dan menarik bagi siswa. Pada bagian kiri atas terdapat ikon *home* untuk kembali ke menu

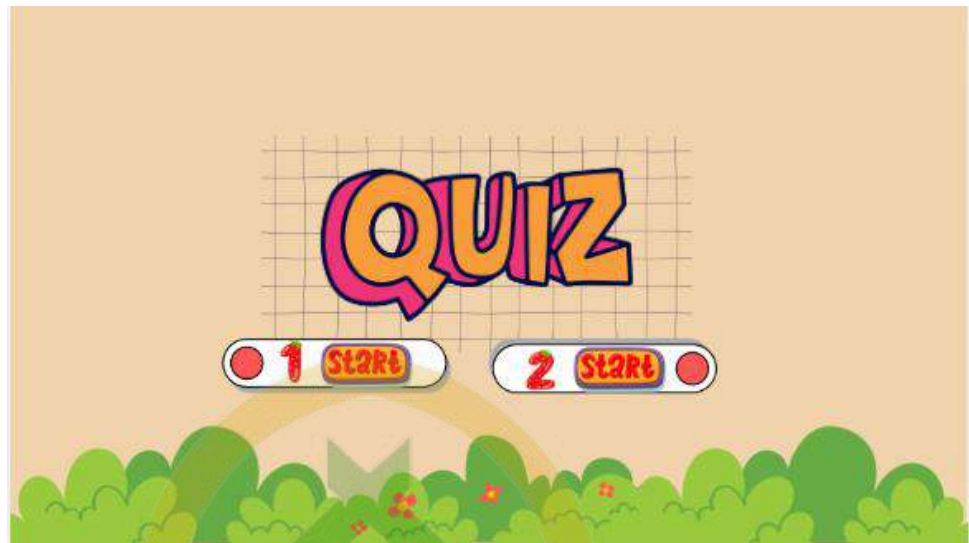
utama, sedangkan di kanan atas terdapat tombol *Next* dan *back* sebagai navigasi antar halaman.

Tampilan Halaman Materi Pembelajaran



Halaman materi pembelajaran ini menyajikan sebuah video pembelajaran yang membahas topik Pengelompokan Hewan Berdasarkan Perkembangbiakannya. Tampilan awal halaman didesain dengan ilustrasi warna-warni bertema kehidupan bawah laut yang menarik perhatian peserta didik. Pada bagian utama, terdapat judul materi yang ditampilkan secara jelas sehingga siswa langsung memahami fokus pembelajaran. Selain itu, tersedia tombol navigasi seperti ikon beranda dan tombol “Next” untuk memudahkan peserta didik berpindah ke bagian berikutnya. Seluruh materi dirancang dengan ilustrasi pendukung dan penjelasan singkat yang disusun agar mudah dipahami, sehingga membantu siswa belajar secara lebih menyenangkan dan efektif.

Tampilan Halaman Kuis



Halaman kuis pada tampilan ini dirancang dengan gaya visual yang ceria dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di bagian tengah terdapat tulisan “Quiz” dengan huruf berwarna cerah dan tebal, ditampilkan di atas latar kotak-kotak tipis yang memberi kesan dinamis. Pada sisi kanan terdapat tombol “Start” yang berfungsi sebagai pengantar untuk memulai aktivitas kuis. Latar belakang halaman berwarna lembut dengan tambahan ilustrasi semak-semak hijau di bagian bawah, memberikan nuansa segar dan menyenangkan.

Halaman ini juga berisi beberapa pertanyaan pilihan ganda dalam bentuk interaktif sederhana yang dapat dijawab langsung oleh siswa, yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran.

b. Validasi Pengembangan Produk

Berikut ini adalah hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan media pembelajaran berupa *softcopy*, yaitu media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya telah diserahkan kepada dua ahli Materi yaitu Dr. Anita Adinda, M. Pd sebagai ahli materi pertama dan Dr. Mariam Nasution sebagai Ahli materi kedua. Keduanya menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari para ahli akan disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva.

Tabel IV. 2
Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran
Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102
Panobasan

Aspek	No	Indikator	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata Per Item	Skor Maks	P (%)	Kriteria Kelayakan
Aspek Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP	4	4	4	4	100	Sangat Valid

	2	Kelengkapan materi	3	3	3	4	75	Cukup Valid
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	4	Kejelasan penyampaian materi	3	3	3	4	75	Cukup Valid
	5	Kemudahan dalam memahami materi	3	4	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	6	Sistematika penyampaian materi	3	4	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	7	Kejelasan contoh	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	8	Ketepatan kunci jawaban	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	9	Kejelasan pembahasan jawaban	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	10	Kelengkapan soal	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	Skor Maksimal (Total Skor)		44	45	41,5	48	86,46	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor

Skor Maksimal = Jumlah Jawaban Tertinggi

Tabel IV. 3
Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi
Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tingkat Validasi	f	%
Sangat Valid	10	83,33
Cukup Valid	2	16,67

Berdasarkan dari kedua tabel tersebut menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli materi di bidang Ilmu pengetahuan Alam (IPA) terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan menghasilkan 83,33 % dinyatakan dalam kategori sangat valid, yang terdapat pada item no. 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Sedangkan 16,67 % dinyatakan dalam kategori Cukup Valid yang terdapat pada item no. 2 dan 4. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli materi diperoleh sebesar 86,46 yang berada pada kategori sangat valid dan siap diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Penilaian tersebut merupakan penilaian akhir setelah beberapa revisi dilakukan. Berikut adalah ringkasan data validasi oleh ahli

materi, yaitu:

Tabel IV. 4

Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Materi 1	Pada Revisi pertama diminta agar membuat definisi yang lebih ilmiah namun tetap sederhana sehingga sesuai dengan konteks pembelajaran SD dan tidak menimbulkan interpretasi yang kurang tepat.	Materi pada Media Pembelajaran dapat digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi 2	Yang menjadi revisi adalah untuk lebih memperluas ciri-ciri dari hewan Vivipar dan Ovovivipar	Materi pada Media Pembelajaran dapat digunakan dengan revisi
Revisi sesuai dengan saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Materi 1	Keseluruhan Pengembangan materi pada media pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sudah baik	Materi pada Media Pembelajaran dapat digunakan
2	Ahli Materi 2	Semua komponen materi pada media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria baik dan menarik	Materi pada Media Pembelajaran dapat digunakan

Kurang tepatnya media pembelajaran tersebut maka peneliti berusaha memperbaiki media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva sesuai masukan hingga akhirnya memperoleh penilaian seperti di atas.

Saran dan kritik yang diperoleh dari kedua dosen ahli materi

menghasilkan data kualitatif yang membangun. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti, sehingga media tersebut benar-benar layak digunakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas tentang pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya.

Dari proses diskusi, didapatkan komentar dan penilaian yang menjadi landasan untuk merevisi media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva pada materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Hasil keseluruhan telah melalui tahap revisi sehingga menjadi komponen penyempurnaan media pembelajaran sebelum produk tersebut diujicobakan terhadap siswa kelas VI di SD Negeri No. 100102 Panobasan

2) Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan media pembelajaran berupa *softcopy*, yaitu media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya telah diserahkan kepada dua ahli Media yaitu Dr. Khairunnisa, M. Pd sebagai ahli materi pertama dan Friska Indria Nora Harahap, M. Pd sebagai Ahli materi kedua. Keduanya menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari para ahli akan disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tabel IV. 5
Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102
Panobasan

Aspek	No	Indikator	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata Per Item	Skor Maks	P (%)	Kriteria Kelayakan
Efektivitas	1	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	2	Efektif dan efisien dalam penggunaan	4	4	4	4	100	Sangat Valid
Cocok dengan Sasaran	3	Kesesuaian tampilan, narasi, dan gaya bahasa pada media dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa	4	4	4	4	100	Sangat Valid
Kemudahan	4	Kemudahan pengoperasian media	4	4	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Penyajian	5	Kejelasan penyajian mudah untuk difahami	3	4	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	6	Latar belakang backsound, tidak mengganggu kegiatan belajar	3	3	3	4	75	Cukup Valid
Kesesuaian	7	Kesesuaian pemilihan warna	3	3	3	4	75	Cukup Valid
	8	Kesesuaian pemilihan huruf	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	9	Kesesuaian desain tombol	4	4	4	4	100	Sangat Valid

	10	Kesesuaian tata letak pola desain	4	4	4	4	100	Sangat Valid
	11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	12	Keseimbangan proporsi gambar	4	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	13	Kesesuaian pemilihan efek warna	4	4	4	4	100	Sangat Valid
Kerapian	14	Kerapian desain	4	3	3	4	87,5	Sangat Valid
Menarik	15	Keseluruhan media dikemas menarik dan mendukung kegiatan belajar siswa	4	4	4	4	100	Sangat Valid
Skor Maksimal (Total Skor)			57	55	55,5	60	92,5	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor

Skor Maksimal = Jumlah Jawaban Tertinggi

Tabel IV. 6
Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Media
Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tingkat Validasi	f	%
Sangat Valid	13	86,67
Cukup Valid	2	13,33

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa persentase Tingkat kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi ahli media terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan menghasilkan 92,5 % dengan Tingkat kevalidan 86,67 % dan dinyatakan dalam kategori sangat valid sehingga media dapat digunakan

Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti agar menjadi lebih layak digunakan dalam membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, hal ini akan dipaparkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel IV. 7

Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Media 1	Pada Revisi pertama diminta agar membuat penambahan slide tersendiri yang memuat penyajian kuis. Dan melakukan penyempurnaan pada bagian menu petunjuk dengan menyajikannya dalam bentuk poin penomoran.	Media Pembelajaran dapat digunakan dengan revisi
2	Ahli Media 2	Yang menjadi revisi adalah untuk lebih memperhatikan pemilihan warna pada penulisan sehingga mudah untuk dibaca.	Media Pembelajaran dapat digunakan dengan revisi
Revisi sesuai dengan saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Media 1	Keseluruhan Pengembangan media pembelajaran Interaktif	Media Pembelajaran

		menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sudah baik	dapat digunakan
2	Ahli Media 2	Keseluruhan media yang dikembangkan sudah sesuai dan menarik	Materi pada Media Pembelajaran dapat digunakan

Berdasarkan proses diskusi dengan para ahli media, diperoleh hasil review dan penilaian yang menjadi dasar dalam merevisi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva. Hasil keseluruhan tersebut telah dilakukan revisi dan menjadi bagian dari penyempurnaan media pembelajaran sebelum produk tersebut diuji coba terhadap siswa kelas VI SD Negeri no. 100102 Pannobasan sehingga memperoleh kesimpulan media pembelajaran dapat digunakan.

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan media pembelajaran berupa *softcopy*, yaitu media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya telah diserahkan kepada ahli Bahasa yaitu Dr. Erna Ikawati, M. Pd. Beliau menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari ahli akan disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tabel IV. 8
Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran
Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102
Panobasan

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Ahli	Rata-rata per item	Skor Maks	P (%)	Kriteria Kelayakan
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan dalam media Canva sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD.kelas VI SD	4	4	4	100	Sangat Valid
		Struktur kalimat yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas VI SD	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
2	Kelugasan bahasa	Bahasa pada media disusun secara logis sehingga alur materi mudah diikuti siswa.	4	4	4	100	Sangat Valid
		Penyajian kalimat dalam media Canva ringkas, jelas, dan langsung pada inti materi.	4	4	4	100	Sangat Valid
3	Ketepatan istilah	Istilah ilmiah yang digunakan pada media konsisten sesuai dengan buku teks dan kurikulum yang berlaku	4	4	4	100	Sangat Valid
		Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konsep IPA tentang perkembangbiakan hewan.	4	4	4	100	Sangat Valid

4	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	Teks pada media bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan penulisan.	3	3,5	34	87,5	Sangat Valid
		Penggunaan bentuk kata dan kaidah tata Bahasa pada media sesuai dengan PUEBI.	4	4	4	100	Sangat Valid
5	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	Narasi pada media mengandung kata tanya yang menstimulasi rasa ingin tahu.	4	4	4	100	Sangat Valid
		Contoh/ilustrasi yang disajikan pada media menarik sehingga memancing siswa kelas VI SD bertanya.	4	4	4	100	Sangat Valid
Skor Maksimal (Total Skor)			38	39	40	97,5	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor

Skor Maksimal = Jumlah Jawaban Tertinggi

Tabel IV. 9
Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Bahasa
Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tingkat Validasi	f	%
Sangat Valid	10	100

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa persentase Tingkat kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi ahli Bahasa terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan menghasilkan 97,5 % dengan Tingkat kevalidan 100 % dan dinyatakan dalam kategori sangat valid sehingga media dapat digunakan.

Data yang diperoleh dari ahli bahasa bertujuan untuk memaksimalkan media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya yang dikembangkan peneliti sehingga bahasa yang digunakan dalam media tersebut sesuai dengan standar KBBI dan bahasa mudah dipahami oleh pengguna media yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Berikut saran dan penilaian dari ahli bahasa yang dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel IV. 10
Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Bahasa

No	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Bahasa	Pada Revisi pertama diminta agar mengganti EBI menjadi EYD, memperhatikan EYD dalam tata tulis serta	Bahasa pada Media Pembelajaran dapat digunakan

		memastikan bahwa Bahasa yang digunakan 100% menggunakan Bahasa baku.	dengan revisi
Revisi sesuai dengan saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Bahasa	Keseluruhan penggunaan bahasa pada media pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sudah baik dan layak untuk diaplikasikan pada siswa.	Bahasa pada Media Pembelajaran dapat digunakan

Setelah melalui serangkaian diskusi, dilakukan evaluasi dan penilaian yang menjadi landasan untuk memodifikasi media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva. Berdasarkan kesimpulan akhir setelah melalui tahap perbaikan oleh peneliti, validator ahli bahasa menyatakan bahwa produk tersebut sudah dapat diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

4) Hasil Validasi Ahli Asesmen

Produk pengembangan media pembelajaran berupa *softcopy*, yaitu media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya telah diserahkan kepada ahli Bahasa yaitu Dr. Anita Adinda, M. Pd. Beliau menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari ahli akan disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media

Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva. Berikut hasil validasi dari ahli tersebut:

Tabel IV. 11
Hasil Penilaian Ahli Asesmen Terhadap Media Pembelajaran
Interaktif menggunakan Canva di SD Negeri No. 100102
Panobasan

Aspek	No	Aspek yang Dinilai	Skor Ahli	Rata-rata per item	Skor Maks	P (%)	Kriteria Kelayakan
Tampilan dan Tata Letak	1	Tampilan dan tata letak rapi	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	2	Adanya keserasian ukuran dan jenis huruf	3	3,5	4	87,5	Sangat Valid
	3	Penggunaan tabel dibuat dengan rapi	4	4	4	100	Sangat Valid
	4	Kesesuaian pemilihan warna	4	4	4	100	Sangat Valid
Penggunaan Bahasa	5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	100	Sangat Valid
	6	Bahasa yang digunakan dalam soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	100	Sangat Valid
	7	Ketepatan pemakaian istilah	4	4	4	100	Sangat Valid
	8	Penulisan menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai EYD	4	4	4	100	Sangat Valid
Butir-Butir Soal	Validasi isi						
	9	Soal yang dibuat mencakup materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya	4	4	4	100	Sangat Valid
	10	Tingkat kesulitan dan kerumitan soal sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif	4	4	4	100	Sangat Valid

		siswa					
	Validasi Konstruktif						
	11	Kesesuaian butir soal dengan indikator soal	4	4	4	100	Sangat Valid
Penilaian	12	Kesesuaian kunci jawaban dengan contoh soal	4	4	4	100	Sangat Valid
Total Butir Instrumen			46	47	48	97,92	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor

Skor Maksimal = Jumlah Jawaban Tertinggi

Tabel IV. 12
Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Asesmen
Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva

Tingkat Validasi	f	%
Sangat Valid	12	100

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa persentase Tingkat kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi ahli Instrumen terhadap produk Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan menghasilkan 97,92 % dengan Tingkat kevalidan 100 % dan dinyatakan dalam kategori sangat valid sehingga media dapat digunakan

Data yang diperoleh dari ahli asesmen bertujuan untuk mengoptimalkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva, khususnya terkait asesmen yang dikembangkan oleh peneliti pada media, sehingga media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut saran dan penilaian dari ahli asesmen yang dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 13

Saran dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Asesmen

No	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Asesmen	Pada Revisi pertama diminta agar memperhatikan spasi yang tepat dan konsisten sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku pada penyusunan soal	Asesmen pada Media Pembelajaran dapat digunakan dengan revisi
Revisi sesuai dengan saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Asesmen	Keseluruhan Pengembangan Asesmen pada media pembelajaran Interaktif menggunakan Canva dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya sudah baik dan layak digunakan.	Asesmen pada Media Pembelajaran dapat digunakan

Melalui proses diskusi, diperoleh hasil review dan penilaian yang menjadi dasar untuk merevisi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva. Hasil keseluruhan tersebut telah dilakukan perbaikan sehingga menjadi bagian dari penyempurnaan media pembelajaran sebelum produk tersebut diuji coba terhadap siswa kelas

VI SD Negeri no. 100102 Panobasan. Berikut hasil revisi media sebelum dan sesudah divalidasi berdasarkan kritik dan saran dari para validator:

Tabel IV. 14
Hasil Revisi Media Sebelum dan Sesudah

	Materi
Membuat definisi perkembangbiakan menjadi lebih ilmiah dan memperluas pemaparan ciri-ciri Vivipar dan Ovovivipar	Sebelum revisi  



3. Ovovivipar

Hewan ovovivipar berkembang biak dengan bertelur, tetapi telurnya menetas di dalam tubuh induk, sehingga tampak seperti melahirkan.

Ciri-ciri hewan ovovivipar:

- Telur menetas di dalam tubuh induk.
- Anak lahir dalam kondisi hidup.
- Tidak menyusui anaknya (karena bukan mamalia).

Contohnya : Ikan Pari, Hiu, Kecoak, Ular dll



NEXT »

« BACK

Sesudah Revisi



Apa itu berkembang biak?

Berkembang biak adalah proses biologis pada makhluk hidup untuk menghasilkan individu baru, sehingga jumlah jenisnya tetap terjaga dan tidak mengalami kepunahan.

NEXT »

« BACK



2. Vivipar

Hewan vivipar berkembang biak dengan cara melahirkan. Anak tumbuh di dalam rahim induk dan dilahirkan dalam keadaan hidup.

Ciri-ciri hewan vivipar:

- Embrio tumbuh di dalam rahim induk. (Selama di dalam rahim, embrio mendapatkan makanan dan perlindungan dari induknya hingga siap dilahirkan)
- Memiliki kelenjar susu dan menyusui anaknya (Setelah dilahirkan, anak hewan vivipar mendapatkan makanan berupa air susu dari induknya untuk membantu pertumbuhan dan menjaga kesehatannya)
- Umumnya memiliki daun telinga Hewan vivipar biasanya memiliki daun telinga yang berfungsi untuk menangkap suara dengan lebih baik)
- Tubuhnya umumnya ditutupi rambut atau bulu halus (Rambut atau bulu berfungsi untuk melindungi tubuh dan menjaga suhu tubuh agar tetap hangat)
- Merawat anaknya setelah dilahirkan (Hewan vivipar umumnya menjaga, melindungi, dan mengajarkan anaknya hingga mampu hidup mandiri)

Contohnya: Singa, Sapi, Kucing, Paus dll

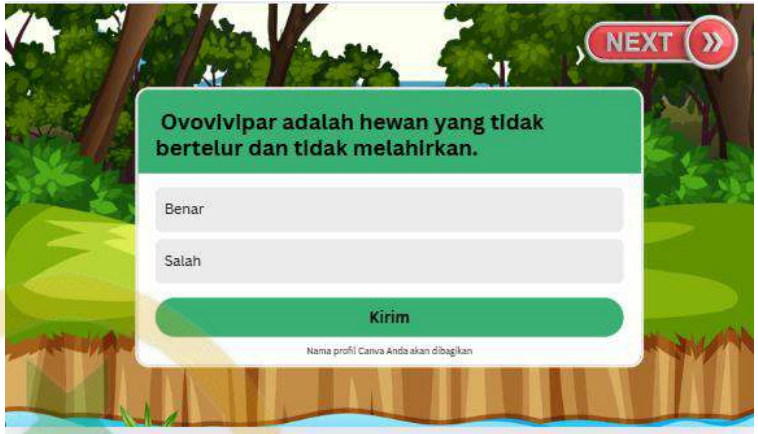
NEXT »

« BACK

	
	Media
Membuat penambahan slide tersendiri untuk kuis. Melakukan penyempurnaan pada bagian menu petunjuk dengan menyajikannya dalam bentuk point penomoran. Menyesuaikan warna pada penulisan sehingga mudah untuk dibaca	Sebelum Revisi 

	
	Sesudah revisi 

	Bahasa
Menggunakan EYD dalam tata tulis	Sebelum revisi
	Sesudah revisi

Asesmen	
Pemakaian spasi yang tepat sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku pada penyusunan soal	Sebelum revisi 
	Sesudah Revisi 

Dari analisis penilaian hasil dari 6 validator yakni 2 ahli materi, 2 ahli media, 1 ahli bahasa, dan 1 ahli asesmen bahwa pengembangan media pembelajaran Interaktif menggunakan canva pada materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya berada pada kategori sangat valid. Seluruh item kriteria media pembelajaran telah direvisi sesuai saran dari validator, sehingga dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan canva siap untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Hasil validasi secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel IV. 15
Data Hasil Validasi Keseluruhan

No	Validasi	Persentase		Persentase Rata-rata	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Validator Materi	91,67%	93,75%	92,71%	Sangat Valid
2	Validator Media	95%	91,67%	93,33%	Sangat Valid
3	Validator Bahasa	95%		95%	Sangat Valid
4	Validator Asesmen	95,83%		95,83%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan				94,22%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel IV. 15 tersebut validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa;

- a) Skor dari ahli materi 1 adalah 91,67%, dan ahli materi 2 adalah 93,75%, dengan rata-rata 92,71% berada dalam kategori "Sangat Valid".
- b) Skor dari ahli media 1 adalah 95%, dan ahli media 2 adalah 91,67%, dengan rata-rata 93,33% berada dalam kategori "Sangat Valid".
- c) Skor dari ahli bahasa adalah 95%, dengan rata-rata 95% berada dalam kategori "Sangat Valid".
- d) Skor dari ahli Asesmen adalah 95,83%, dengan rata-rata 95,83% berada dalam kategori "Sangat Valid".

Rata-rata keseluruhan dari semua validator menunjukkan bahwa instrumen validasi berada pada kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata 94,22%. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran

interaktif menggunakan canva dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil penelitian.

4. Penerapan (*Implement*)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan tahap uji coba kepada 20 siswa kelas VI SD negeri No. 100102 Panobasan. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan mengajarkan langsung di ruangan kelas. Uji coba Media pembelajaran interaktif berbasis canva dilakukan 3 kali pertemuan pada tanggal 03 November 2025, 05 November 2025, dan 10 November 2025, setiap pertemuan terdiri atas 2 x 35 menit jam pelajaran. Pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan siswa menjawab soal pretest yang sudah disediakan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait dengan materi yang akan dipelajari. Siswa kemudian mulai menginstal aplikasi canva pada android masing-masing, diikuti oleh pengenalan media pembelajaran berbasis android dan petunjuk penggunaannya oleh peneliti.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan apersepsi dengan memeriksa kehadiran siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Selanjutnya siswa menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva untuk belajar dan mengerjakan lembar kerja yang ada dalam media secara mandiri dengan bimbingan peneliti.

Pada pertemuan ketiga, siswa melanjutkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Peneliti memberikan bimbingan dan penjelasan terkait materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya untuk memperkuat pemahaman siswa. Selama menggunakan aplikasi, siswa juga diberikan kebebasan untuk mengulas setiap menu yang ada pada media untuk membantu memahami materi dan menyelesaikan tugas. Peneliti memantau kegiatan penggunaan aplikasi dan menjawab pertanyaan siswa terkait kendala yang dihadapi.

Selama pembelajaran berlangsung siswa sangat aktif mengikutinya siswa juga merasa senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang baru dengan menggunakan media yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan canva, karena media seperti itu belum pernah diterapkan di sekolah. Setelah itu, siswa diberikan *posttest* sebanyak 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain melakukan proses pembelajaran, guru dan siswa nantinya akan mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Berikut penjelasan analisis praktikalitas produk:

a. Analisis Praktikalitas Pengembangan Produk

Untuk melihat praktikalitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket pengguna oleh guru dan angket pengguna oleh siswa dengan paparan sebagai berikut:

1) Respon Guru

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi telah selesai. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan praktis atau mudah digunakan. Uji praktikalitas dilakukan terhadap guru berpendidikan minimal S1 dan telah berpengalaman mengajar lebih dari 15 tahun. Guru Kelas di satuan pendidikan sekolah dasar merupakan praktisi yang memenuhi kriteria dari segi pengalaman mengajarnya. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan juga kualitatif hasil validasi ahli praktisi. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penelitian. Berikut adalah paparan data hasil skor rata-rata validasi aspek praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

a) Data Kuantitatif

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva telah diberikan kepada praktisi pendidikan untuk divalidasi. Hasil validasi tersebut seperti yang tertuang pada tabel IV. 16.

Tabel IV. 16
Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)

No	Aspek	Indikator	Hasil Uji Praktisi	
			Guru 1	Guru 2
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus	4	4

		Navigasi antarslide/logika alur media jelas dan mudah digunakan	3	4
		Media dapat diakses dengan perangkat standar (laptop, gadget)	4	4
2	Efektivitas Penggunaan	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan CP	4	4
		Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	4	4
		Media membantu menjelaskan konsep abstrak (pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya) secara visual	4	4
3	Keterlibatan siswa	Media mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran	4	4
		Fitur interaktif (hyperlink, tombol navigasi, kuis) mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran	4	4
4	Kemudahan Pengelolaan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring	3	3
		Guru dapat mengatur waktu dan urutan penyampaian materi dengan fleksibel	4	4
Total			38	39
Skor Maksimal			40	40
Persentase (%)			95%	97,5%
Rata-rata Persentase Gabungan			96,25	
Kriteria			Sangat Praktis	

Dari Hasil validasi oleh praktisi pendidikan diperoleh total nilai dari guru pertama adalah 38 dari total nilai 40. Peneliti

mempersentasikan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 95%. Sedangkan total nilai dari guru kedua adalah 39 dari total nilai 40. Peneliti mempersentasikan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 97,5%. Sehingga total keseluruhan rata- rata persentase gabungan yang diperoleh adalah 96,25% kategori sangat praktis.

Data yang tertera diatas adalah hasil perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Nilai Praktikalitas
 R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor Maksimal

Berdasarkan analisis penilaian hasil validasi oleh praktisi guru, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva dinyatakan sangat praktis karena terletak pada rentang 86%-100%. Semua item kriteria tidak diperlukan revisi. Media pembelajaran interaktif menggunakan canva dikatakan praktis karena kemudahan dalam pembuatan aplikasi serta mengoperasikan medianya hanya dengan mengklik gambar media sudah terhubung.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari pemberian saran dan komentar oleh praktisi untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut data kualitatif yang peneliti peroleh dari uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang berupa kritik dan saran yang disajikan yaitu:

Tabel IV. 17
Kritik dan Saran Oleh Praktisi

Respon	Kritik Dan Saran
Guru 1	Meskipun media dinilai mudah digunakan, disarankan untuk menambahkan petunjuk penggunaan singkat atau ikon navigasi yang lebih konsisten agar pengguna baru dapat memahami alur penggunaan media dengan lebih cepat tanpa pendampingan intensif.
Guru 2	Media sangat menarik dan praktis dalam memanfaatkan android untuk pembelajaran. Secara umum materi sudah sesuai dengan tuntutan Capaian Pembelajaran. Saran untuk peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan media dengan menambah pembahasan materi lainnya di kelas VI

Data yang diperoleh dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan guru kelas VI dijadikan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan komponen media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa pengguna produk pengembangan. Langkah ini sangat mendukung penyempurnaan

media pembelajaran yang berdampak pada kelancaran proses pembelajaran di kelas

2) Respon Siswa

Setelah melakukan uji praktikalitas oleh guru selanjutnya adalah tahap uji respon siswa, tahap ini dilakukan oleh siswa kelas

VI. Berikut hasil keseluruhan dari uji respon siswa.

Tabel IV. 18
Hasil Uji Responden Siswa

No	Aspek	Indikator	Persentase Kepraktisan	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus	86,25%	Sangat Praktis
		Navigasi antarslide/logika alur media jelas dan mudah digunakan	87,50%	Sangat Praktis
		Media dapat diakses dengan perangkat standar (laptop, gadget)	91,25%	Sangat Praktis
2	Efektivitas Penggunaan	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan CP	92,50%	Sangat Praktis
		Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	87,50%	Sangat Praktis
		Media membantu menjelaskan konsep abstrak (pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya) secara visual	95%	Sangat Praktis
3	Keterlibatan siswa	Media mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran	92,50%	Sangat Praktis

		Fitur interaktif (hyperlink, tombol navigasi, kuis) mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran	90%	Sangat Praktis
4	Kemudahan Pengelolaan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring	86,25%	Sangat Praktis
		Guru dapat mengatur waktu dan urutan penyampaian materi dengan fleksibel	87,50%	Sangat Praktis
		Total		89,63%

Dari hasil rata-rata angket respon siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 89,63% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan tabel kriteria kepraktisan.

Hasil dari respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva maka hasil keseluruhan untuk kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV. 19
Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva

Respon	Persentase Kepraktisan	Keterangan
Respon Guru	96,25%	Sangat Praktis
Respon Siswa	89,63%	Sangat Praktis
Rata-Rata	92,94%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel perolehan persentase kepraktisan pengguna media oleh guru 96,25% dan persentase kepraktisan pengguna media oleh siswa 89,63% dapat disimpulkan bahwa hasil dari perolehan nilai untuk kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan canva rata-rata persentase kepraktisannya adalah 92,94% artinya media pembelajaran interaktif menggunakan canva praktis dari segi penggunaan dan memberikan manfaat bagi pengguna media.

b. Hasil Wawancara Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Media

1) Wawancara dengan Guru

Melalui hasil wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan beberapa tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan canva, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan dapat dijalankan dengan baik menggunakan perangkat standar sekolah seperti laptop, dan proyektor, sehingga tidak menyulitkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- b) Media pembelajaran interaktif ini efektif meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga waktu belajar di kelas menjadi lebih optimal.
- c) Media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa, baik dalam menjawab pertanyaan, maupun saat mengerjakan latihan yang

tersedia dalam media.

- d) Saya merasa terbantu karena media ini dapat digunakan berulang kali dan fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- e) Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah sangat baik, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya membantu guru, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

2) Wawancara dengan Siswa

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif menggunakan canva dalam pembelajaran, bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung mengenai tanggapan siswa terkait media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan. Berikut hasil dari wawancaranya:

- a) Secara keseluruhan Media ini mudah digunakan karena tombol-tombolnya jelas dan tidak membingungkan, Tulisan dan gambarnya mudah dibaca, sehingga siswa cepat mengerti cara menggunakannya.
- b) Tampilannya tidak monoton dan menarik sehingga siswa lebih fokus dan cepat paham pelajaran dibandingkan hanya membaca buku.

- c) Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini lebih menyenangkan karena siswa dapat menggunakannya setiap fitur-fiturnya secara langsung
- d) Pada latihan soal siswa dapat mengetahui hasil jawabannya secara langsung tanpa menunggu pengumuman dari guru.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada model desain penelitian pengembangan ADDIE, evaluasi terletak pada urutan terakhir. Namun, penelitian ini melibatkan evaluasi pada setiap tahapnya. Ketika menganalisis kebutuhan, evaluasi dilakukan dengan menyelidiki masalah sesuai kebutuhan melalui observasi dan wawancara.

Ketika merancang dan mengembangkan media dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, panduan dari pembimbing dan validator, serta dengan merujuk pada teori. Tahap implementasi juga melibatkan evaluasi termasuk penilaian terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh. Berikut efektivitas pengembangan produk:

a. Keefektifan Produk

1) Analisis Nilai *N-Gain* Tes Hasil Belajar

Data hasil perhitungan skor tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media diperoleh dari siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Nilai tes hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan, kemudian hasil *N-Gain* dihitung dan disesuaikan dengan tabel kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*.

Analisis nilai *N-Gain* hasil belajar digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan canva sebelum dan sesudah diberi perlakuan. *N-Gain* menunjukkan bahwa peneliti ingin meningkatkan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Berikut hasil analisis *N-Gain* hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

Tabel IV. 20
Uji *N-Gain* Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas VI

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	NGain Score	NGain Persen
1	Anggun Desrayanti	75	90	15	25	0.60	60.00
2	Abizar Ramadhansyah	65	85	20	35	0.57	57.14
3	Arif Rahman Siagian	60	80	20	40	0.50	50.00
4	Bunga Dewi Pertiwi	65	85	20	35	0.57	57.14
5	Ghiffarsyah Rambe	70	90	20	30	0.67	66.67
6	Hamdan Zailani Hrp	75	95	20	25	0.80	80.00
7	Husnal Martua Siregar	65	95	30	35	0.86	85.71
8	Mutiara Salsabila Srg	70	90	20	30	0.67	66.67
9	Nadhirah Fajriyah Nst	75	95	20	25	0.80	80.00
10	Nauval Muhidin Lbs	65	85	20	35	0.57	57.14
11	Naysila Zakira Munthe	80	90	10	20	0.50	50.00
12	NurainunNasution	65	85	20	35	0.57	57.14

13	Rahmat Dermawan Hrp	80	95	15	20	0.75	75.00
14	Randansyah Harahap	70	90	20	30	0.67	66.67
15	Rayyan Ramadhannur Ahmad	85	100	15	15	1.00	100.00
16	Rendi Sahputra Harahap	65	95	30	35	0.86	85.71
17	Safruddin Gulo	80	95	15	20	0.75	75.00
18	Shifa Qolby Maulika	70	90	20	30	0.67	66.67
19	Suci Ramadhani Siregar	70	90	20	30	0.67	66.67
20	Yatha Jaffazani Daulay	70	85	15	30	0.50	50.00
Jumlah		1420	1805	385	580	13,55	1353,33
Mean		71.00	90.25	19.25	29.00	0,67	67.67
Kategori						Sedang	

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	20	.50	1.00	.6767	.13672
NGain_Persen	20	50.00	100.00	67.6667	13.67242
Valid N (listwise)	20				

Sumber Data Oleh SPSS 2025

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam tabel dari data *Excel* dan SPSS, nilai rata-rata *N-Gain* Score adalah 0,6767 atau 67,67%. Hal ini menunjukkan bahwa Tingkat *N-Gain* berada pada kategori sedang sesuai dengan tabel kriteria. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya di kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

b. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar

Untuk mengevaluasi efektifitas suatu produk, peneliti menggunakan tes. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, hal ini sesuai dengan desain penelitian *one group pretest posstest design*. Pengujian pertama bertujuan untuk menilai pemahaman awal siswa sebelum penerapan media pembelajaran. Kemudian, tes kedua dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaannya.

Sebelumnya, data hasil *pretest* dan *posttest* yang terkumpul akan dianalisis melalui uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas, dan uji hipotesis (*Paired Sample t-Test*). Pada data hasil tes akan dianalisis melalui tahapan yaitu (1) tahap deskripsi data dan (2) tahap uji prasyarat analisis. Berikut penjelasannya.

1) Tahap Deskripsi Data

Pada tahap deskripsi data dilakukan pembuatan tabulasi data deskriptif untuk hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Data ini disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang mencakup nilai maksimum, nilai minimum, rerata (*mean*), median, modus, rentang (*range*), standar deviasi, dan varian. Deskripsi data ini dihitung

menggunakan perangkat lunak *spss* yang dijalankan pada Windows

11. Nilai data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a) Analisis Deskripsi untuk Data Hasil Belajar (*Pretest*)

Sebelum penelitian dimulai, dilakukan *pretest* terhadap siswa yang akan menjadi subjek penelitian. *Pretest* bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa pada materi bilangan berpangkat. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dilihat data dari instrumen tes melalui skor hasil tes awal (*pretest*) siswa, yaitu:

Tabel IV. 21
Deskripsi Data Hasil Belajar (*Pretest*)

Kategori	Nilai
Jumlah Sampel	20
Nilai Maximum	85
Nilai Minimum	60
Mean	71
Median	70
Modus	60
Range (Rentang)	25
Standar Deviasi	6,61
Varian	43,68

Berdasarkan data pada Tabel di atas, dapat diamati bahwa nilai terendah siswa pada tes awal (*pretest*) adalah 60, sementara nilai tertinggi 85. Mean (rata-rata) nilai siswa adalah 71, mediannya yaitu 70, modus 60 dengan rentang nilai (*range*) sebesar 25. Standar deviasi dari nilai adalah 6,61, sedangkan variansinya 43,68.

b) Analisis Deskripsi untuk Data Hasil Belajar (*Posttest*)

Posttest hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh setelah kelompok subjek penelitian menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dilihat data dari instrument tes melalui skor hasil tes *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel IV. 22
Deskripsi Data Hasil Belajar (*Posttest*)

Kategori	Nilai
Jumlah Sampel	20
Nilai Maximum	100
Nilai Minimum	80
Mean	90,25
Median	90
Modus	90
Range (Rentang)	20
Standar Deviasi	4,99
Varian	24,93

Berdasarkan data pada tabel di atas, nilai terendah siswa pada tes *posttest* adalah 80, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Untuk kategori mean nilai tersebut adalah 90,25, median yaitu 90 dan modus adalah 90. Rentang nilai (*range*) adalah 20 dengan standar deviasi sebesar 4,99 dan variansinya adalah 24,93. Data hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 23
Rekapitulasi Hasil Belajar (*Pretest* dan *Posttest*)

Kategori	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	20	20
Nilai Maximum	85	100
Nilai Minimum	60	80
Mean	71	90,25
Median	70	90
Modus	60	90
Range (Rentang)	25	20
Standar Deviasi	6,61	4,99
Varian	43,68	24,93

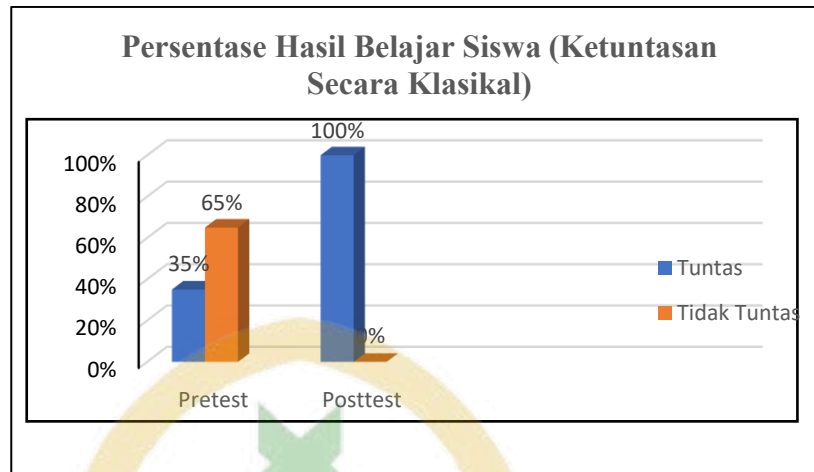
Dari Tabel diatas, terlihat adanya perbedaan dalam pencapaian hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan antara prestes dan posttest. Data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar secara signifikan. Nilai terendah pada Pretest adalah 60 dan tertinggi adalah 85, sedangkan pada Posttest nilai terendah adalah 80 sedangkan nilai tertinggi adalah 100.

Dari hasil data diatas banyaknya siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) belajar secara individu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 24
Hasil Belajar Siswa (Ketuntasan Belajar Secara Kalsikal)

Kategori	Hasil Belajar Siswa			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	7	35%	20	100%
Tidak Tuntas	13	65%	0	0%
Jumlah	20	100%	20	100%

Gambar IV. 10
Persentase Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan data di atas, terdapat 7 siswa dari 20 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada saat pretest sehingga tingkat ketuntasan secara klasikal adalah 35%. KKM ditetapkan pada nilai ≥ 75 . Dengan nilai terendah 60, dan nilai tertinggi 85. Sedangkan nilai posttest semua siswa berhasil memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 100% lulus dimana nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100.

2) Uji Prasyarat Analisis Data

Tujuan uji prasyarat analisis data adalah untuk memeriksa apakah data yang akan dianalisis cocok untuk digunakan dalam analisis statistik yang dipilih agar hasil analisis bisa akurat. Uji prasyarat analisis data meliputi:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengecek apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi seperti kurva lonceng, yang disebut distribusi normal. Hal ini penting karena beberapa metode statistik memerlukan asumsi bahwa data memiliki pola penyebaran tersebut. Jika data tidak berbentuk seperti kurva lonceng, maka beberapa analisis statistik kurang tepat. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ ($\alpha = 0,05$), maka (H_0) diterima, berarti data penelitian dapat diasumsikan berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig $< 0,05$ ($\alpha = 0,05$) maka (H_1) diterima, berarti data penelitian tidak berdistribusi normal.

Adapun data hasil pengujian normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 25
Hasil uji Normalitas *Pretest-Posttest*

<i>Test Of Normality</i>				
Nilai	<i>Shapiro-Wilk</i>			Kesimpulan
	Statistic	df	Sig	
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	0,922	20	0,106	Normal
Hasil Belajar <i>Posttest</i>	0,918	20	0,091	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig (α) pada uji *Shapiro-Wilk* lebih dari 0,05 yaitu $0,106 > 0,05$ pada nilai *pretest*

dan $0,91 > 0,05$ pada nilai *posttest*. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi ($\alpha=0,05$) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya data penelitian *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b) Uji Hipotesis

Jika data memiliki distribusi normal, maka analisis data akan menggunakan metode statistik parametrik, yaitu *Uji Paired Sampel T-Test* artinya membandingkan rata-rata pada satu kelompok populasi tetapi diukur pada dua waktu yang berbeda.. *Uji Paired Sample T-test* dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest*. Dasar pengambilan keputusan dalam *Uji Paired Sample T-test* adalah jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Untuk menguji hipotesis di atas berikut dipaparkan hasil analisis *Uji Paired Sample T Test* berupa *paired sample statistic*, *paired sample correlation* dan *paired sample test* (sig-2tailed) pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 26
Paired Samples Statistic

Nilai		Mean	N	Std Deviation	Std Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar <i>Pretest</i>	72,70	20	7,197	1,609
	Hasil Belajar <i>Posttest</i>	89,10	20	4,778	1,068

Pada tabel di atas menjelaskan terkait statistik deskriptif *Uji paired sample T-test* dari data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *Paired Samples Statistics* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 72,70 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 89,10 terlihat bahwa rata-rata *pretest* kurang dari rata-rata *posttest*.

Tabel IV. 27
Paired Samples Correlation

Nilai		N	Correlation	Sig
Pair 1	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	20	0,628	0,003

Pada tabel di atas menjelaskan terkait melihat apakah ada korelasi atau hubungan antara kedua data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *paired sample correlations* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel IV. 28
Paired Samples Test

Nilai		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar <i>Pretest</i> - Hasil Belajar <i>Posttest</i>	-16,400	5,605	1,253	-19,023	-13,777	-13,086	19	0,000

Berdasarkan hasil uji t menggunakan *Paired Sample T-Test* yang ditunjukkan pada tabel di atas, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Tabel output *Paired Samples Test* menunjukkan nilai *Mean Paired Differences* sebesar -16,400, yang merupakan selisih rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* ($72,70 - 89,10 = -16,400$). Selisih ini berada dalam rentang -19,023 hingga -13,777 (95% *Confidence Interval of the Difference Lower* dan *Upper*).

Selain membandingkan nilai Sig.(2-tailed), pengujian hipotesis dalam uji *paired sample t-test* juga dapat dilakukan

dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Keputusannya yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima; jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel di atas, t_{hitung} bernilai -13,086 karena rata-rata hasil *pretest* lebih rendah dari *posttest*. Nilai t_{hitung} negatif dapat diartikan positif, sehingga t_{hitung} menjadi 13,086. Nilai $t_{tabel}(t_{0,025})$ pada tabel distribusi $df(19)$ adalah 2,09. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,086 > 2,09$ maka sebagaimana pengambilan keputusan hipotesis disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

B. Pembahasan Penelitian

1. Kevalidan Media

Hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Para ahli memberikan penilaian positif terhadap kualitas isi materi, tampilan, dan penggunaan media. Rata-rata skor validasi keseluruhan dari validator adalah 94,22% termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kevalidan yang tinggi sesuai dengan penilaian para ahli materi, media, bahasa, dan asesmen. Hal ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan oleh Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen yaitu suatu media dianggap valid jika para ahli atau validator menilainya valid berdasarkan kriteria evaluasi melalui uji kevalidan⁸⁷.

Penguatan hasil validasi tersebut juga didukung oleh temuan penelitian terkini yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan Canva dinilai layak digunakan karena telah memenuhi aspek kevalidan media, materi, bahasa, dan asesmen. Media berbasis Canva mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep IPA, khususnya materi pengelompokan hewan berdasarkan cara perkembangbiakannya. Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang memperoleh penilaian sangat baik dari para validator dapat digunakan secara efektif sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar.⁸⁸

2. Kepraktisan Media

Pengujian kepraktisan bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan manfaat produk. Hasil

⁸⁷ Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, *Pendidikan Penelitian Desain, Ed. Oleh Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen* (Belanda: , Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO), 2013).

⁸⁸ A. R. Rahmawati, D., & Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 14, no. 2 (2023): 156–65.

analisis menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif menggunakan canva dinyatakan sangat praktis berdasarkan perolehan nilai rata-rata skor angket dari respon guru dan siswa sebesar 92,44 % dimana hal ini praktis dalam penggunaannya.

Berdasarkan respon guru dan siswa terhadap penggunaan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva dinyatakan bermanfaat dan praktis bagi proses pembelajaran melalui tanggapan positif dari guru dan siswa secara tertulis serta di perjelas melalui wawancara kepada beberapa perwakilan siswa. Siswa menyatakan bahwa Media pembelajaran interaktif menggunakan canva membuat pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya lebih mudah dipahami, menarik, mudah digunakan dan dilengkapi berbagai fitur. Tanggapan positif ini memberikan dukungan yang kuat terhadap hasil analisis praktikalitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan Van Den Akker: "*practically refers to the extent that user for other experts) consider the intervention as appealing and usable in normal conditions*". Kepraktisan merujuk pada sejauh mana pengguna menganggap perangkat tersebut menarik dan mudah digunakan dalam situasi normal.⁸⁹

Serta selaras dengan teori Kemp dan Daryanto (dalam Gunawan), media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan semangat siswa, mempermudah pemahaman materi,

⁸⁹ Plomp T. Akker, J.V.D., and Branch. R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Design Approaches and Tools in Education and Training, 1999).

memperluas akses ke sumber belajar, serta memungkinkan berbagai aktivitas pembelajaran.⁹⁰ Hubungan antara teori dan fakta dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan oleh guru saat mengajar.

3. Keefektivan Media

Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁶ Berdasarkan hasil analisis bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Pembelajaran interaktif berbasis menggunakan canva. Hal ini terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya berdasarkan perolehan *N-Gain* hasil belajar siswa yaitu 67,67%.

Hal ini selaras dengan teori efektivitas yaitu media pembelajaran yang efektif terlihat dari keberhasilan siswa mencapai tujuan, diukur melalui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media tersebut⁹¹. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah dkk menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan *Canva* dalam perancangan media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman materi pembelajaran serta memberikan dampak

⁹⁰ Gunawan, *Media Pembelajaran* (Medan: Rajawali Press, 2019).

⁹¹ Husein Hamdan Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

positif yang signifikan terhadap hasil belajar setelah intervensi media dilakukan.⁹²

Berdasarkan penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* telah berhasil memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Serta memenuhi kriteria media pembelajaran yaitu ketepatan/kesesuaian media dengan tujuan pengajaran, kemudahan dalam penggunaan media, serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Adapun keunggulan dari Media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* ini yang dirasakan oleh guru adalah guru merasa terbantu dalam memperoleh data terkait asesmen non kognitif secara otomatis melalui laporan individu. Selain itu aplikasi ini tidak perlu menginstall ulang berkali-kali apabila guru ingin merubah konten dan menambahkan isi materi kedalam aplikasi secara otomatis akan berubah dilayar android siswa. Kelemahan daripada media ini yaitu tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi (laptop atau gawai) yang memadai, sehingga pembelajaran menggunakan *canva* berpotensi menimbulkan ketimpangan akses.

⁹² Siti Aisyah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Journal of Applied Linguistics and Literacy* 7, no. 2 (2023): 145–46.

4. Perbedaan Hasil Belajar *Pretest-posttest*

Hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang diukur dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis pada uji *Paired Sample T Test*, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar IPA Materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Pembelajaran interaktif menggunakan canva.

Faktor utama yang menyebabkan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum dikarenakan pemetaan dari asesmen diagnostik. Asesmen diagnostik bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi siswa dari segi kognitif dan non kognitif, terkait kesiapan siswa menerima pelajaran selanjutnya.

Asesmen diagnostik kognitif membantu memetakan kemampuan semua siswa di kelas dengan cepat, untuk mengetahui siswa yang sudah paham, yang agak paham, dan yang belum paham. Dengan informasi yang cukup tentang kemampuan awal siswa, guru bisa lebih mudah menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan semua siswa sehingga hasil belajar meningkat lebih baik.

Hal ini selaras dengan penelitian Fitrotul Insani, asesmen diagnostik dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam kesiapan belajar. Sehingga dapat menjadi solusi untuk pembelajaran

berdiferensiasi yang dapat diterapkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.⁹³

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva ini tidak terlepas dari keterbatasan, yaitu:

1. Pada tahap analisis, peneliti mengalami keterbatasan karena penelitian dilakukan di kelas yang diajar oleh peneliti sendiri. Kondisi ini memungkinkan adanya subjektivitas dalam mengaamati dan emnafsirkan kebutuhan pembelajaran, sehingga hasil analisis yang diperoleh berpotensi kurang objektif.
2. Pada tahap perancangan, peneliti mengalami kesulitan dalam menyusun alur penyajian yang tepat agar materi dapat disampaikan secara runtut dan mudah dipahami oleh siswa. Penyesuaian antara kebutuhan pembelajaran dengan bentuk penyajian yang menarik juga memerlukan beberapa perbaikan
3. Pada tahap pengembangan, proses penyempurnaan produk membutuhkan waktu yang cukup panjang karena harus menyesuaikan dengan berbagai masukan. Di samping itu, terdapat kendala teknis selama proses pembuatan, terutama dalam penyesuaian tampilan dan fungsi agar dapat digunakan dengan baik pada perangkat yang berbeda.

⁹³ Iin Purnamasari Fitrotul Insani dan Harto Nuroso, "Analisis Hasil Asemen Diagnostik Sebagai Dasar Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 50–58.

4. Pada tahap implementasi, pelaksanaan pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai rencana karena adanya kendala pada kemampuan siswa yang tidak sama dalam mengoperasikan media.
5. Pada tahap evaluasi, peneliti mengalami keterbatasan dalam mengukur hasil belajar siswa secara menyeluruh karena penilaian hanya dilakukan dalam bentuk tes tertulis yang berfokus pada aspek kognitif saja.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI PENELITIAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva menggunakan Android dengan pendekatan berdiferensiasi dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan canva telah memenuhi kriteria kevalidan dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan pengelompokan hewan berdasarkan pengelompokannya oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli asesmen. Hasil validasi ahli menyatakan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva “Sangat Valid” pada uji validitas dengan persentase kevalidan 94,22%
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan canva memenuhi kriteria kepraktisan dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan pengelompokan hewan oleh guru dan siswa. Secara keseluruhan media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Praktis” berdasarkan tabel kriteria kepraktisan yaitu 92,94% dari rata-rata persentase gabungan.
3. Hasil efektivitas penggunaan media yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar siswa dimana media pembelajaran interaktif menggunakan canva memenuhi kriteria “Cukup Efektif” dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Berdasarkan perolehan *N-Gain* hasil belajar siswa yaitu 67,67% berada pada kriteria “Sedang”.

4. Melalui uji *Paired Sampel T-Test* bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,086 > 2,09$ terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Pembelajaran interaktif menggunakan *canva*.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* untuk materi pengelompokan hewan berdasarkan pengelompokannya di kelas VI SD. Media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* menyajikan fitur Petunjuk, daftar hadir, menyanyikan lagu wajib, motivasi, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* membantu guru menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri, serta mengakses materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

Pengembangan media pembelajaran Media pembelajaran interaktif menggunakan *canva* didasarkan pada karakteristik dan masalah pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Jika digunakan oleh siswa dari sekolah lain, perlu penyesuaian dan evaluasi sesuai dengan karakteristik sekolah masing-masing. Hal ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan konteks spesifik setiap sekolah dan siswa dalam mengimplementasikan media pembelajaran untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

C. Saran

Saran untuk pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran terkait materi pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya, khususnya pada siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan melibatkan pihak lain, seperti rekan sejawat dalam melakukan analisis kebutuhan pembelajaran agar hasil yang diperoleh menjadi lebih objektif dan tidak hanya berdasarkan sudut pandang pribadi. Dalam menyusun alur pembelajaran guru disarankan menyusun alur yang sederhana dan sistematis sehingga mudah dipahami oleh siswa. Melakukan uji coba media sebelum digunakan di kelas. Dalam penggunaan media pembelajaran guru diharapkan memberikan pendampingan yang lebih kepada siswa, khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Selain itu guru juga disarankan menggunakan berbagai bentuk penilaian, tidak hanya tes tertulis, tetapi juga penilaian keterampilan dan sikap agar hasil belajar siswa dapat terlihat secara lebih menyeluruh.

2. Bagi Penelitian Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan analisis pada lebih dari satu kelas untuk meminimalisir subjektivitas, sehingga hasil analisis yang diperoleh lebih objektif. Mengembangkan media dengan perencanaan

desain yang lebih matang, terutama dalam menyusun alur interaktivitas dan penyajian materi agar lebih sistematis dan mudah difahami. Selain itu, perlu adanya peningkatan dalam penguasaan aspek teknis pengembangan media agar kendala dalam penyesuaian tampilan dan fungsi pada berbagai perangkat dapat diminimalkan. Peneliti juga perlu mempertimbangkan perbedaan kemampuan siswa dengan menyediakan panduan penggunaan media agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya, peneliti diharapkan mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih beragam dengan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini bertujuan agar pengukuran hasil belajar siswa lebih lengkap, menyeluruh, dan juga memberikan gambaran yang lebih utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Fujiaturrahman. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Di SDN 14 Mataram." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7, no. 2 (2022): 112–20.
- Admelia, S., Aprilia, P., & Hilmi, M. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Di Era Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, no. 3 (2022): 45–60.
- Almira Amir. "PENGGUNAAN MEDIA GAMBARDALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA." *JURNAL EKSAKTA* 2, no. 1 (2016): 34–40.
- Amir, Almira. "Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Di Kelas XI MIA-3 MAN Sapiro Tapanuli Selatan)." *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 01 (June 30, 2019): 41. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1663>.
- Amir, Almira, and Nuraisyah Nuraisyah. "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PEMBAGIAN MELALUI METODE JARIMATIKA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 195 PAGARAN BARU KOTANOPAN." *PeTeKa* 1, no. 1 (December 20, 2017): 48. <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i1.48-53>.
- Amir Hamzah. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman., 2001.
- Arikunto, S. *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara., 2023.
- Asnawati, A., & Sutiah, S. "Analisis Keterbatasan Platform Canva Untuk Pendidikan Inklusif." *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15, no. 1 (2023): 112–25.
- Astuti, Siti. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa,." *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5, no. 2 (2022): 45.
- Azhar, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers., 2019.
- Batubara, Husein Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. "Educational Research: An Introduction." In (4th Ed.), 772. New York: Longman, 1983.
- Brown, James W. *Technology, Media, and Methods*. New York: McGraw-Hill,

1973.

- Bulhayat, L., Saefullah, A., & Hamidah. *Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE Dalam Pendidikan*. Jakarta: Eduka Media., 2021.
- Buyung Iman Taka. "Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami Dan Memelihara Sistem Starter Reduksi (the Effectiveness of Using Video Media on Student Learning Outcomes in Understanding Competence and Preserving the Reduction St." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 18, no. 1 (2018): 10–13.
- Canva. "Canva for Education: Teacher's Guide." Canva, 2023. <https://www.canva.com/education/guides/>.
- Fitri Azmi Handayani And Sulaiman. "Validitas Dan Praktikalitas Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Scientific Approach Untuk Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 303–10.
- Fitriani, M., & Arwin, A. (. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Growtopia Powerpoint Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, no. 12 (2021): 40–47.
- Fitrotul Insani, Harto Nuroso, dan Iin Purnamasari. "Analisis Hasil Asemen Diagnostik Sebagai Dasar Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 50–58.
- Fuada. "Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri." In *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Ponorogo: FKIP Universitas Muhammadiyah, 2016.
- Gunawan. *Media Pembelajaran*. Medan: Rajawali Press, 2019.
- Hamka. "Model Pembelajaran English Phonology Dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (Studi Multisitus Pada Universitas) / Hamka." Universitas Negeri Malang, 2022. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/271814>.
- Hamka, Hamka. "The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 15, no. 1 (May 9, 2023): 371–80. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2409>.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael, Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company, 1996.
- Hidayah, N., Putra, R.A., & Sari, D.P. "Digital Media in Science Learning: A Meta-Analysis." *Journal of Science Education*, 12, no. 2 (2023): 45–60.
- Hidayat, W., et al. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11, no. 1 (2023): 45–58.

“<https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.htm>,” n.d.

“<https://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html>,” n.d.

ISTE. “ISTE Standards for Students.” International Society for Technology in Education (ISTE), 2022. <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>.

Joko Widiyanto. *Evaluasi Model Pembelajaran*, Ed. by Asri Musandi. Jakarta Timur: UNIPMA Press Madiun, 2018.

Kemendikbud. *Buku Siswa: Tema 1 – Selamatkan Makhluk Hidup*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., 2018.

Kustandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi*. Depok: Kencana, 2020.

Mamuaja, C., Londa, T., & Kainde, J. S. “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Media Interaktif.” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8, no. 3 (2021): 230–45.

Mardapi, Djemari, Samsul Hadi, and Heri Retnawati. “MENENTUKAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL BERBASIS PESERTA DIDIK.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 19, no. 1 (June 25, 2015): 38–45. <https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4553>.

Marlini, C., & Rismawati. “Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash.” *Jurnal Tunas Bangsa*, 6, no. 2 (2019): 277–89.

Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dan Sam Farisa Chairul Haviana. “Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert.” *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika* 1, no. 2 (2016): 1–12.

Maulida, N. *Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Di Era Kurikulum Merdeka*. Bandung: Pustaka Literasi Edukasi, 2023.

Mayer, R. E. “Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip Dasar.” *Journal of Educational Psychology*, 112, no. 4 (2020): 789–801.

———. “Multimedia Learning.” In (3rd Ed.), 35–36. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.

McLeod, S. “The Concrete Operational Stage: Definition & Examples. Simply Psychology.” *Simply Psychology Website*, August 18, 2025. <https://www.simplypsychology.org/concrete-operational.html>.

Mulyasa, E. *Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023.

- Neko Rossa Regeta et al. “Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Pada Materi Plsv Dan Ptlsv Siswa Smp Negeri 2 Wiradesa,.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV 4, No. Sandika IV (n.D.))*, n.d.
- Nizary, Muhammad Afifullah, and Ahmad Nur Kholik Nur Kholik. “VALIDITAS INSTRUMEN ASSESMENT (ANALISIS VALIDITAS ISI DAN KONSTRUK INSTRUMEN ASESMEN BUKU PELAJARAN AL QURAN HADIS KELAS 6 MADRASAH IBTIDAIYAH MATERI SURAT AD DHUHA BAB VI).” *Jurnal CONTEMPLATE* 2, no. 01 (June 24, 2021): 21–42. <https://doi.org/10.53649/jucon.v2i01.316>.
- Nurhadi. *Pembelajaran Kontekstual Dan Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Piaget, Jean. *The Origins of Intelligence in Children*, 1952.
- Prasetyo, A. B., & Wijayanti, R. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Dan Aplikasi Di Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi Press., 2023.
- Pratama, L. D., & Suryaningtyas, A. “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, no. 3 (2022): 210–25.
- Pratiwi, Savitri Septiara, Ana Setiani, and Novi Andri Nurcahyono. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL PADA MATERI PENYAJIAN DATA.” *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (January 27, 2020): 70–76. <https://doi.org/10.36277/defermat.v2i2.43>.
- Putri, S. A., Wahyuni, S., & Hidayat, R. “Evaluasi Praktikalitas Dalam Pembelajaran Digital.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15, no. 1 (2023): 45–60.
- Rahman, A. *Desain Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya., 2023.
- Rahmat, A., et al. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10, no. 1 (2022): 67–80.
- Rahmawati, D., & Putri, A. R. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 14, no. 2 (2023): 156–65.
- Rahmi, U., Azwar, W., & Novita, D. “Peran Validasi Ahli Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, no. 2 (2022): 112–25.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, 2019.
- Rita C. Richey dan James D. Klein. *Design and Development Research: Methods*,

- Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2007.
- Rosmanila Lubis, S. Pd, Guru Kelas VI. "Wawancara." n.d.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: Alfabeta., 2021.
- Sadiman, A. S., et al. *Media Pendidikan: Proses, Peran, Dan Fungsi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada., 2020.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Saputra, H., Wijaya, T., & Febriani, R. "Interactive Media with Canva: Experimental Study on Animal Classification Topic." *Journal of Educational Technology*, 8, no. 1 (2024): 77–89.
- Saputri, D. "Pengaruh Media Canva Terhadap Ketertarikan Belajar Siswa." *Journal of Science Education*, 8, no. 1 (2023): 112–25.
- Sari, M. A., & Fatonah, N. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV A." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, no. 3 (2022): 201–10.
- Sari, R. N. *Inovasi Media Pembelajaran Digital: Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish., 2023.
- Setiani, W., Yuliana, S., & Prasetya, H. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 2 (2024): 134–42.
- Setiawan, A., & Maghfirah, S. "Pengukuran Efektivitas Pembelajaran: Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 2 (2021): 89–104.
- Setiawan, Y. *Pemanfaatan Teknologi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Kreatif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers., 2023.
- Siti Aisyah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Applied Linguistics and Literacy* 7, no. 2 (2023): 145–46.
- Suci Ramadani Siregar, Siswa Kelas VI. "Wawancara." n.d.
- Suci Wati Rahayu Widyastuti. *Prosedur Penyusunan Skala Sikap Siswa Dalam Penerapan Penilaian Autentik*. Jawa Barat: CV. Habib Maulana Ilyas, 2022.
- Sugiarto, Sitinjak. "Lisrel." In *Edisi Pertama*, 561–73. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*

- (R&D). Bandung: Alfabeta., 2016.
- . “Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Dalam Pendidikan. J.” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15, no. 2 (2021): 134–48.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” In *Cetakan Ke 22*, hlm. 308. Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- Suparman, M. A. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2022.
- Syamsurizal. *Konsep Validitas Dalam Pengukuran Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.
- T. Akker, J.V.D., Branch. R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., and Plomp. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Design Approaches and Tools in Education and Training, 1999.
- Taherdoost, Hamed. “Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research.” *SSRN Electronic Journal* 5, no. 3 (2016): 28–36. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3205040>.
- Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen. *Pendidikan Penelitian Desain, Ed. Oleh Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen*. Belanda: , Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO), 2013.
- Wahono, Romi Satria. “Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, (Online).” (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>), 2006.
- . “Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.” In *RomiSatriaWahono.Net*. 21 Juni 2006., 2006. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Wanti Firdiana. ““Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta,”,” 2020.
- Widodo, A. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish., 2023.
- Wulandari, H., Maulidina, N., & Fauziah, S. *Kelebihan Model ADDIE Dalam Pengembangan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Ilmu., 2022.
- Yanto. *Praktikalitas Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada., 2019.
- Yulianto, A. *Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva: Solusi Aksesibel Untuk Pendidikan Daring Dan Luring*. Jakarta: Penerbit Edukasi., 2023.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT PERSETUJUAN JUDUL TESIS

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.unsyiahada.ac.id>

PERSETUJUAN JUDUL TESIS
Nomor : C94 /Un.28/AL/TL.00/03/2025

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis :

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan berdasarkan Cara Perkembangbiakannya di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

Dengan Pembimbing :

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Almira Amir, M.Si. (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

Padangsidimpuan, 5 Maret 2025
Direktur

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 196807042000031003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 2

SURAT KESEDIAAN PEMBIMBING TESIS

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rual Nuhri Km 4.5 Diding Koba Padangsidimpuan 22733
Telepon (0834) 22080 Faximile (0834) 24022
Website: <https://pascasara.uinayahda.ac.id/>

Nomor : B-596/Un.28/AL/TL.0003/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 2 (dua) Lembar
Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

5 Maret 2025

Yth.

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Almira Amir, M.Si. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat, Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kasediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Rosmanita Lubis
NIM : 2450000014
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan berdasarkan Cara Perkembangbiakannya di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

dengan Pembimbing

1. Dr. Hamka, M.Hum. (Isi)
2. Dr. Almira Amir, M.Si. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Disetujui
Prof. Dr. H. Ibrahim Sirogar, MCL. I
NIP. 196807042000031003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rual Nuhri Km 4.5 Diding Koba Padangsidimpuan 22733
Telepon (0834) 22080 Faximile (0834) 24022
Website: <https://pascasara.uinayahda.ac.id/>

SURAT PERMOHONAN PENDESAHAN JUDUL
DAN PEMBIMBING TESIS

Karya yang berlandaskan di bawah ini

Nama : Rosmanita Lubis
NIM : 2450000014
Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini, memohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi Pembimbing Tesis saya sesuai dengan persyaratan yang tertera di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Hormat saya
Rosmanita Lubis
NIM. 2450000014

Kesediaan Dosen Pembimbing

Pembimbing I
Dr. Hamka, M.Hum.
NIP. 196406152009121005

Pembimbing II
Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 197306022003012008

Judul yang Disetujui
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya Di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

LAMPIRAN 3
SURAT MOHON IZIN RISET

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER Jalan T. Rival Nurdin Km. 4.5 Sititang Kota Padangsidimpuan 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: https://pasca.unsyiahalla.ac.id
---	--

Nomor	: B- 1987/R/n. 28/AL/TL. 00/08/2025	21 Agustus 2025
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: -	
Hal	: Mohon Izin Riset	

Yth. Kepala SD Negeri No. 100102 Panobasan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan,

Nama	: Rosmanila Lubis
NIM	: 2450600014
Program Studi	: S2-Pendidikan Dasar
Judul Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan.

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

an, Direktur


Dr. H. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720702 199703 2 003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 4

SURAT BALASAN KESEDIAAN MENERIMA UNTUK RISET

 PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN DINAS PENDIDIKAN DAERAH SDN NO. 100102 PANOBASAN KECAMATAN ANGKOLA BARAT Jl. Sibolga Km 19 Panobasan Email: sdn100102panobasan@gmail.com Kode Pos 22736	Panobasan, 25 Agustus 2025 Nomor : 11.010/SD/VIII/2025 Lamp : - Hal : Balasan Permohonan Izin Riset Kepada Yth. Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syahada Padangsidimpuan Di _____ Tempat
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> Dengan Hormat Sehubungan dengan surat saudara dengan nomor B-1987/Un.28/AL/TL.00/08/2025 pada tanggal 21 Agustus 2025 perihal Permohonan Izin riset dalam rangka tahapan penulisan dan mekanisme penyusunan Tesis mahasiswa atas nama ROSMANILA LUBIS. Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut: 1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan tempat Riset tersebut di tempat kami. 2. Izin melakukan Riset diberikan semata-mata untuk keperluan akademik. 3. Waktu pelaksanaan Riset sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Demikian surat balasan dari kami, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullohi Wa Barakaatuh	
Panobasan, 25 Agustus 2025 Kepala Sekolah,  NURSAIMAH S. Pd NIP. 19670605 199203 2 003	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN RISET



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 100102 PANOBASAN
KECAMATAN ANGKOLA BARAT

Jl. Sibolga Km 19 Panobasan Email: sdn100102panobasan@gmail.com Kode Pos 22736

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN RISET

Nomor : 09.29/SD/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : NURSAIMAH, S. Pd
NIP/NUPTK : 19670605 199203 2 003/8937745648300042
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri No. 100102 Panobasan
Alamat Instansi : Jl. Sibolga Km. 20 Desa Panobasan, Kec. Angkola Barat Kab.
Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa:

Nama : ROSMANILA LUBIS
NIM : 2450600014
Program Studi : S2-Pendidikan Dasar UIN Syahada Padangsidimpuan

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas adalah benar telah melakukan Riset di satuan Pendidikan SD Negeri No. 100102 Panobasan mulai Bulan November 2025 sampai dengan Desember 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panobasan, 12 Desember 2025

Kepala Sekolah

NURSAIMAH, S. Pd
NIP. 19670605 199203 2 003

UNIVERSITAS ISLAM SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lembar Validasi Instrumen

Lembar Validasi Instrumen

Sebelum melakukan penilaian, Harapkan kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data sesuai terlampir!

IDENTITAS

Nama : Winda Permata Sari Haraky, M.Pd
NIP : 19900829 205211 1401
Jabatan : Tutor Universitas Terbuka Sumatera Utara
Instansi : Universitas Terbuka Sumatera Utara

A. Uji kevalidan instrumen validasi

Aspek	No	Aspek yang dinilai	Nilai			
			1	2	3	4
Instrumen Validasi Materi	1	Keterpaparan, disesuaikan aspek, informasi dengan CV0075, spesifikasi, dapat diambil				✓
	2	Dapat diambil keterpaparan cakupan dan spesifikasi, potensi informasi				✓
	3	Ketersediaan aspek, Relevansi CV0049, Potensi informasi, dapat diambil				✓
	4	Keterpaparan, Ketersediaan Babasan dan Format penulisan dapat diambil				✓
	5	Dapat diambil keterpaparan, potensi informasi, spesifikasi				✓
	6	Format penulisan, keterpaparan, spesifikasi, dapat diambil				✓
	7	Keterpaparan, spesifikasi, dapat diambil				✓
	8	Dapat diambil, potensi informasi dan format penulisan dapat diambil				✓
	9	Keterpaparan, Potensi informasi dan format penulisan dapat diambil				✓
	10	Keterpaparan, Ketersediaan aspek dan				✓

	spesifikasi dapat diambil				
	11. Keterpaparan aspek, Relevansi CV0047 dan potensi informasi dapat diambil				✓
	12. Efektifitas, Relevansi pengembangan dan kemudahan penggunaan media dapat diambil				✓
	13. Relevansi siswa keterpaparan, Potensi, kemudahan pada informasi belajar dapat diambil				✓
	15. Kemudahan dalam penggunaan dan keterpaparan media dapat diambil				✓
	16. Keterpaparan, Kemudahan, dan relevansi media dapat diambil				✓
	17. Dapat diambil kesesuaian terdistribusi, potensi yang mendukung pada media saat proses belajar				✓
	18. Kemudahan tampilan visual, ketersediaan dan kemudahan navigasi dalam media dapat diambil				✓
	19. Dapat diambil kesesuaian antara sumber visual, relevansi materi, dan presentasi visual pada media				✓
	20. Potensi mendukung pembelajaran, Daya tarik visual, Relevansi, Efektifitas materi dapat diambil				✓
	21. Dapat diambil kesesuaian bahan dengan tema dan kemampuan berpikir siswa untuk terdistribusi atau terdistribusi				✓
	22. Dapat diambil bahwa keterpaparan informasi disampaikan secara ringkas, jelas, dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami siswa.				✓
	23. Dapat diambil dengan jelas terdistribusi yang digunakan tepat sesuai konteks, dan familiar bagi siswa pada jenjang tersebut				✓
	24. Dapat diambil bahwa				✓

		penggunaan struktur kalimat, tanda baca, dan ejaan sudah sesuai kaidah Bahasa Indonesia (EYD/PUEBI)				
	25	Bahasa yang digunakan mampu memstimulasi keingintahuan, mendorong eksplorasi, dan bersifat komunikatif siswa dapat dilihat dengan jelas.				✓
Total Butir Instrumen						

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Secara umum indikator kelayakan instrumen sudah mencakup aspek-aspek penting dalam penilaian media, Bahasa seperti efektifitas, efisiensi, keterpahaman, relevansi, estetika dan kemudahan penggunaan. Dan Instrumen ini sudah layak untuk diuji cobakan.

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan instrumen yang digunakan pada penelitian yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PADJARAN"**

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
- ☐ Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Mei 2025



Winda Permata Sari Harahap, M. Pd
NIP. 19930328 202521 2 042

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 7

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 1

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

Penyusun : Roswanti Lubis

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M. Hum
2. H. Alimra Amir, M. Si

Institusi : UIN "SYAHADA" Padangsidimpuan/ Pasca Sarjana Program Pendidikan Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan.

Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Keterangan Skala

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Dr. Anis Kurnia D., M.Pd
NIP : 19860252415032005
Jabatan : Ka. Pak. B&K & Ite. Rn. B&K
Instansi : UIN "SYAHADA" Padangsidimpuan

A. Penilaian Media pembelajaran Oleh Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
Aspek Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP				✓
	2	Kelengkapan materi			✓	
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	4	Kejelasan penyampaian materi			✓	
	5	Kemudahan memahami materi			✓	
	6	Sistematika penyampaian materi			✓	
	7	Kejelasan contoh				✓
	8	Ketepatan kunci jawaban				✓
	9	Kejelasan pembahasan jawaban				✓
	10	Kelengkapan soal				✓
	11	Kesesuaian dengan evaluasi tujuan pembelajaran				✓
	12	Kesesuaian dengan materi				✓
Skor Maksimal (Total Skor)					12	32

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Disebutkan Definis yang telah diarahkan namun tetap diperlukan skema, serta: Bahan belajar pembelajaran SD ini tidak menimbulkan interpretasi yang kurang tepat.

C. Kesimpulan

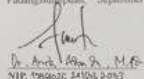
Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan

☐ Layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut

☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran

☐ Tidak layak digunakan

Padangsidimpuan, September 2023


Dr. Anis Kurnia D., M.Pd
NIP. 19860252415032005

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 2

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CARVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANORASAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Carva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panohasan

Penyusun : Rosmahda Lelis

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M. Hum
2. Dr. Almiria Amir, M. Si

Institusi : UIN SYAHADA "Padangsidempuan" Pasca Sarjana Program Pendidikan Dasar

Dengan Hormat,

Selubungan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Carva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panohasan, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan carva yang dikembangkan.

Kotik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Keterangan Skala

Komente	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS
Nama : Dr. Maran Masutin, M.Pd
NIP : 19700104 2002 2001
Jabatan : Dosen
Institusi : UIN Syahada Padangsidempuan

A. Penilaian Media pembelajaran Oleh Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
Aspek Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP				✓
	2	Kelengkapan materi			✓	
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	4	Kejelasan penyampaian materi			✓	
	5	Kemudahan dalam memahami materi				✓
	6	Sistematika penyampaian materi				✓
	7	Kejelasan contoh				✓
	8	Ketepatan kunci jawaban				✓
	9	Kejelasan pembahasan jawaban				✓
	10	Kelengkapan soal				✓
	11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran				✓
	12	Kesesuaian evaluasi dengan materi			✓	
Skor Maksimal (Total Skor)					3	4

B. Komentar dan Saran Perbaikan
Kejelasan Gb. Ciri, Vignette dan Oronomer
jika perlu

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Carva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Panohasan

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi

☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan hasil

☐ Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, September 2025


Dr. Maran Masutin, M.Pd
NIP. 19700104 2002 2001

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANGABANAN**

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Pangabanan
Penyusun	Rismatalla Lahi
Pembimbing	1. Dr. Henika M. Han 2. Dr. Alimudin, M. Si
Institusi	UDN SYAHADA "Padagogidungpa" Pesisir Sarjana Program Pendidikan Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Pangabanan, maka melalui surat ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kejelasan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan.

Ketik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Keterangan Skala

Kualitas	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Dr. Khairunnisa, M.Pd
NIP : 0906013024212001
Jabatan : Asisten Ahli - Dosen
Institusi : Universitas Negeri Medan

A. Penilaian Media pembelajaran oleh Ahli Media

Aspek	No	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
Efektifitas	1	Elektronik dan efisien dalam pengembangan					✓
	2	Elektronik dan efisien dalam penggunaan					✓
Cocok dengan Saran	3	Kesesuaian tampilan, isi, dan gaya bahasa pada media dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa					✓
Kemudahan	4	Kemudahan pengoperasian media					✓
	5	Kelengkapan informasi media untuk dilatih					✓
Aspek Penyajian	6	Latar belakang background tidak mengganggu kegiatan belajar					✓
	7	Kesesuaian pemilihan warna					✓
Kesesuaian	8	Kesesuaian pemilihan huruf					✓
	9	Kesesuaian desain simbol					✓
	10	Kesesuaian tata letak pola desain					✓
	11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi					✓
	12	Keseimbangan proporsi gambar					✓
	13	Kesesuaian pemilihan efek warna					✓
	14	Kerapian desain					✓
Kesimpulan Menarik	15	Keseluruhan media					✓

[illegible]

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA 2

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SIWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PADANGSAMPUN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 PadangSampun

Penyusun : Rostamela Lubis

Pembimbing : 1. Dr. Hamka, M. Hum
2. Dr. Alimra Amir, M. Si

Institusi : UIN SYAHADA PadangSampun/ Pascasarjana Program Pendidikan Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 PadangSampun, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓/√) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan.

Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Keterangan Skala

Skala	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap.

IDENTITAS :
Nama : Prika Indira Nora Harshap, M.Pd
NP : 1992042820190320206
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Negeri Medan

A. Penilaian Media pembelajaran oleh Ahli Media

Aspek	No	Indikator	1	2	3	4
Efektivitas	1	Efektif dan efisien dalam pengembangan				✓
	2	Efektif dan efisien dalam penggunaan				✓
Cocok dengan Sasaran	3	Kesesuaian tampilan, materi, dan gaya bahasa pada media dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa				✓
	4	Kemudahan penggunaan media				✓
Aspek Penyajian	5	Kelengkapan penyajian materi untuk dipahami				✓
	6	Letak background, tidak mengganggu kegiatan belajar			✓	
Kesesuaian	7	Kesesuaian pemilihan warna			✓	
	8	Kesesuaian pemilihan huruf				✓
	9	Kesesuaian desain tombol				✓
	10	Kesesuaian tata letak pada desain				✓
	11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi			✓	
	12	Keseimbangan proporsi gambar			✓	
	13	Kesesuaian pemilihan efek warna				✓
Korapen	14	Korapen desain			✓	
Monarik	15	Kekesuaian media				✓

☐ Sangat sesuai dan mudah digunakan
☐ Sesuai
☐ Kurang sesuai
☐ Tidak sesuai

Skor Maksimum (Total Skor) : 15 / 40

B. Komentar dan Saran Perbaikan
 - Saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan menggunakan Canva

C. Kesimpulan
 Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓/√) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 PadangSampun

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

PadangSampun, 18 September 2025


 Prika Indira Nora Harshap, M.Pd
 NIP. 1992042820190320206

LAMPIRAN 9

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANDABASAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Pandabasan

Penyusun : Komandita Lubis

Pembimbing : 1. Dr. Hamsa, M. Hum
2. Dr. Alimin Amir, M. Si

Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan/ Pascasarjana Program Pendidikan Dasar

Dengan Hormat,

Selubungan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD Negeri No. 100102 Pandabasan, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan.

Ketrik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Keterangan Skala

Kualitas	Skala
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Dr. Ena Hawati, M. Pd
NIP : 19791205 200801 2 012
Jabatan : Dosen UIN SYAHADA Padangsidimpuan
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan

A. Penilaian Media pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

No	Indikator	Butir Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan dalam media Canva sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD kelas VI SD. Struktur kalimat yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas VI SD.				✓
2	Kelengkapan bahasa	Bahasa pada media disusun secara logis sehingga alur materi mudah diikuti siswa. Penyajian kalimat dalam media (Garis, ringkas, jelas, dan langsung pada inti materi).				✓
3	Ketepatan istilah	Istilah ilmiah yang digunakan pada media konsisten sesuai dengan buku teks dan kurikulum yang berlaku. Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konsep IPA tentang perkembangan hewan.				✓
4	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	Teks pada media bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan penulisan. Penggunaan bentuk kata dan kaidah tata bahasa				✓

UNIVERSITAS SYEKH ALI HASANUDDIN NEGERI PADANGSIDIMPUAN

Angket validasi media pembelajaran interaktif menggunakan canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri No. 100102 Pandabasan

Skor Maksimum (Total Skor)

B. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Apakah ada bagian yang perlu diperbaiki? (jika ada, tuliskan di bagian bawah)

2. Apakah ada bagian yang perlu ditambahkan? (jika ada, tuliskan di bagian bawah)

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANDABASAN

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi

☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran

☐ Tidak layak digunakan

Padangsidimpuan, September 2025

Ena Hawati
Dr. Ena Hawati, M. Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

LAMPIRAN 10

ANGKET VALIDASI AHLI ASESMEN

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Dr. Anis Azzahra, M.Pd
 NIP : 1985095 20123 2 002
 Jabatan : Kc. Paik. Manajer Pk. Pk.
 Instansi : UIN Syahda Padangsidempuan

A. Uji kelayakan Asesmen

Aspek	No	Aspek yang Ditilai	Nilai			
			1	2	3	4
Tampilan dan Tata Letak	1	Tampilan dan tata letak rapi				✓
	2	Adanya keterangan ukuran dan jenis huruf				✓
	3	Penggunaan tabel dibuat dengan rapi				✓
	4	Kesesuaian pemilihan warna				✓
Penggunaan Bahasa	5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	6	Bahasa yang digunakan dalam soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	7	Ketepatan pemakaian istilah				✓
	8	Penulisan menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai EYD				✓
Bentuk-Bentuk Soal	9	Soal yang dibuat mencakup materi pengelompokan hewan berdasarkan perkolomboknya				✓
	10	Tingkat kesulitan dan kerumitan soal sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
	11	Validasi Konstruksi				✓
	12	Kesesuaian bentuk soal dengan indikator soal				✓

B. Komentar dan Saran Perbaikan

- Perhatikan penggunaan font yang lebih dan konsisten
 - Perhatikan ketepatan jawaban yang diberikan pada
 - Perhatikan soal

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan Asesmen yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CAINA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PADANGSIDEMPAN"

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

LEMBAR EXPERT JUDGMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR ASESMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Anis Azzahra, M.Pd
 NIP : 1985095 20123 2 002
 Jabatan : Kc. Paik. Manajer Pk. Pk.
 Instansi : UIN Syahda Padangsidempuan

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Rosnaila Laili
 NIM : 2450600014
 Semester : II (Dua)
 Prodi : S2-Pendidikan Dasar
 Instansi : UIN Syahda Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan lembar asesmen yang akan digunakan tersebut:

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 2025

Dr. Anis Azzahra, M.Pd
 NIP. 1985095 20123 2 002

LAMPIRAN 11

ANGKET PENGGUNA MEDIA (PRAKTISI) OLEH GURU 1

Lembar Validasi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Suriani, M.Pd
 NIP : 19770626 200003 2 002
 Jabatan : Guru Kelas VI
 Instansi : SDN NO. 100709 Aek Pinig

A. Uji kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus				✓
		Navigasi antarslide/ logika alur media jelas dan mudah digunakan			✓	
		Media dapat diakses dengan perangkat standar (laptop, gadget)				✓
2	Efektivitas Penggunaan	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan CP				✓
		Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien				✓
		Media membantu menjelaskan konsep abstrak (pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya) secara visual				✓
3	Ketertarikan siswa	Media mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran				✓
		Fitur interaktif (hyperlink, tombol navigasi, kuis) mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran				✓
4	Kemudahan Pengelolaan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring			✓	
		Guru dapat mengatur waktu dan urutan penyampaian materi dengan fleksibel				✓
Jumlah					6	100

Lembar Validasi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Meskipun media dinilai mudah digunakan, disarankan untuk menambahkan petunjuk penggunaan singkat atau ikon navigasi yang lebih konsisten agar pengguna baru dapat memahami alur penggunaan media dengan lebih cepat tanpa pendampingan intensif.

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGBIKANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN"

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 2025

SPK

SURIANI, M. Pd
 NIP. 19770626 200003 2 002

ANGKET PENGGUNA MEDIA (PRAKTISI) OLEH GURU 2

Lembar Validasi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

Sebelum melakukan pendisian, Bapak/Ibu kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Rosmanita Lubis, S. Pd
NIP : 19840724 200604 2 004
Jabatan : Guru Kelas VI
Instansi : SDN NO. 100102 Panobasan

A. Uji kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus				✓
		Navigasi antar slide/layar atau media jelas dan mudah digunakan				✓
		Media dapat diakses dengan perangkat standar (laptop, gadget)				✓
2	Efektivitas Penggunaan	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan CP				✓
		Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien				✓
		Media membantu menjelaskan konsep abstrak (pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya) secara visual				✓
3	Keterlibatan siswa	Media mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran				✓
		Fitur interaktif (hyperlink, tombol navigasi, kuis) mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran				✓
4	Kemudahan Pengelolaan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring				✓
		Guru dapat mengatur waktu dan urutan penyampaian materi dengan fleksibel				✓
Total						3/36

Lembar Validasi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Media sangat menarik dan praktis dalam memanfaatkan android untuk pembelajaran. Secara Umum Materi sudah sesuai dengan tuntutan Capaian Pembelajaran. Saran untuk peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan media dengan menambahkan pembahasan materi lainnya di kelas IV.

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom untuk memberikan Kesimpulan terhadap kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN"

☒ LayaK digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ LayaK digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layaK digunakan

Padangsidempuan, 2025
Guru Kelas VI

Rosmanita Lubis, S. Pd
NIP. 19840724 200604 2 004

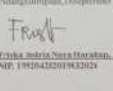
LAMPIRAN 12

LEMBAR EXPERT JUDGMENT

a. LEMBAR EXPERT JUDGMENT MATERI

LEMBAR EXPERT JUDGMENT	
SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI	
Yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	Dr. Nurul Huda, M.Pd., M.Pd.
NIP	196005 2003 204
Jabatan	Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Institusi	UIN Syekh Nurjati Cirebon
Setelah membaca, menelaah dan memverifikasi kesesuaian pernyataan lembar Validasi Ahli Materi yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CAHYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI NO. 10002 PINOBAKAY" yang dibuat oleh:	
Nama	Rozanilla Laila
NIM	2450600014
Semester	III (Tiga)
Prodi	S2-Pendidikan Dasar
Institusi	UIN Syekh Nurjati Cirebon
Dengan ini menyatakan Materi pada Media yang akan digunakan tersebut:	
☐	Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒	Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐	Tidak layak digunakan
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
Padanglampung, September 2023	
 Dr. Nurul Huda, M.Pd., M.Pd. NIP. 196005 2003 204	

b. LEMBAR EXPERT JUDGMENT MEDIA

LEMBAR EXPERT JUDGMENT	
SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA	
Yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	Dr. Nurul Huda, M.Pd., M.Pd.
NIP	196005 2003 204
Jabatan	Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Institusi	UIN Syekh Nurjati Cirebon
Setelah membaca, menelaah dan memverifikasi kesesuaian pernyataan lembar Validasi Ahli Media yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CAHYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI NO. 10002 PINOBAKAY" yang dibuat oleh:	
Nama	Rozanilla Laila
NIM	2450600014
Semester	III (Tiga)
Prodi	S2-Pendidikan Dasar
Institusi	UIN Syekh Nurjati Cirebon
Dengan ini menyatakan Media yang akan digunakan tersebut:	
☐	Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒	Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐	Tidak layak digunakan
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
Padanglampung, 15 September 2023	
 Dr. Nurul Huda, M.Pd., M.Pd. NIP. 196005 2003 204	

c. LEMBAR EXPERT JUDGMENT BAHASA

LEMBAR EXPERT JUDGMENT

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI BAHASA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP : 19791205 200801 2 012
Jabatan : Dosen UIN SYAHADA Padangsidempuan
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

Setelah membaca, meneliti dan mencermati kesesuaian pernyataan lembar Validasi Ahli Bahasa yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI SD NEGERI NO. 100162 MANORASAN"** yang dibuat oleh:

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450609014
Semester : III (Tiga)
Prodi : S2-Pendidikan Dasar
Instansi : UIN Syahada Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa Bahasa yang akan digunakan dalam media tersebut:

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, September 2025


Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

d. LEMBAR EXPERT JUDGMENT ASESMEN

LEMBAR EXPERT JUDGMENT

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR ASESMEN

Yang beranda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Andi Agni R. N. P.
NIP : 1982015 20520 2 001
Jabatan : K. Prodi: Magister Peta
Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian pernyataan lembar Asesmen yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO 100102 PADANGSIDIMPUAN" yang dibuat oleh:

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Semester : II (Dua)
Prodi : S2-Pendidikan Dasar
Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan lembar asesmen yang akan digunakan tersebut:

☐ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Padangsidimpuan, 2025


Dr. Andi Agni R. N. P.
NIP. 1982015 20520 2 001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDIARY
PADANGSIDIMPUAN

e. LEMBAR EXPERT JUDGMENT INSTRUMEN

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Winda Permata Sari Harahan, M. Pd
NIP : 19930328 202521 2 042
Jabatan : Tutor Universitas Terbuka Sumatera Utara
Instansi : Universitas Terbuka Sumatera Utara

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian pernyataan lembar validasi yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGBIKANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 100102 PANOBAHAN" yang dibuat oleh:

Nama : Rosmanila Lubis
NIM : 2450600014
Semester : II (Dua)
Prodi : S2-Pendidikan Dasar
Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan lembar penelitian yang akan digunakan tersebut:

☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi.
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ABDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, Mei 2025

Winda Permata Sari Harahan, M. Pd
NIP. 19930328 202521 2 042

LAMPIRAN 13

LEMBAR VALIDASI KELAYAKAN INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU DAN SISWA

Formulir Validasi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

Sebelum melakukan penilaian, Anda kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS
 Nama : Al Yogi Nurqadri
 NISN : 0125074739
 Kelas : 6
 Asal Sekolah : SDN No 10729 Air Purni

A. Uji kelayakan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Tanggapan	Siswa
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan dan dipahami Navigasi (pindah halaman, klik, tambel, dll) mudah dimengerti dan digunakan Tidak memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan media	☒
2	Kepastian Materi	Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami Video animasi membantu memahami isi materi	☒
3	Kemudahan media	Media memiliki tampilan yang menarik (warna, animasi dan desain) Saya senang belajar menggunakan media ini	☒
4	Interaktivitas	Saya dapat berinteraksi langsung dengan media (klik, jawab kuis, dll) Saya merasa lebih semangat belajar karena fitur interaktif	☒
5	Keterbantuan Belajar	Media membuat saya lebih aktif dalam belajar	☒

B. Komentar dan Saran Perbaikan
Media yang dibuat ini sudah bagus karena berinteraksi
Media yang ada data dan semangat belajar akan lebih
bagus jika ada pertanyaan tentang materi yang ada
dan dalam pengajaran dapat menjadi media yang

C. Kesimpulan
 Berdasarkan data yang diberikan (v) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELONGKOPAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 10729 PUNOBASAN"

☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padangsidimpuan, Mei 2025
 Guru Kelas VI
Al Yogi Nurqadri

Formulir Validasi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

Sebelum melakukan penilaian, Anda kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS
 Nama : Al Fatah Muhammad Fardade
 NISN : 0125074739
 Kelas : 6
 Asal Sekolah : SDN No 10729 Air Purni

A. Uji kelayakan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Tanggapan	Siswa
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan dan dipahami Navigasi (pindah halaman, klik, tambel, dll) mudah dimengerti dan digunakan Tidak memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan media	☒
2	Kepastian Materi	Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami Video animasi membantu memahami isi materi	☒
3	Kemudahan media	Media memiliki tampilan yang menarik (warna, animasi dan desain) Saya senang belajar menggunakan media ini	☒
4	Interaktivitas	Saya dapat berinteraksi langsung dengan media (klik, jawab kuis, dll) Saya merasa lebih semangat belajar karena fitur interaktif	☒
5	Keterbantuan Belajar	Media membuat saya lebih aktif dalam belajar	☒

B. Komentar dan Saran Perbaikan
Siswa dengan materi sebelumnya menggunakan
Media yang ada data dan semangat belajar akan lebih
bagus jika ada pertanyaan tentang materi yang ada
dan dalam pengajaran dapat menjadi media yang

C. Kesimpulan
 Berdasarkan data yang diberikan (v) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGELONGKOPAN HEWAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO. 10729 PUNOBASAN"

☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padangsidimpuan, Mei 2025
 Guru Kelas VI
Al Fatah Muhammad Fardade

Sebelum melakukan penilaian, Anda harus mengisi terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : NOVA RIANA DAUMINTHE
 NISN : 012163198
 Kelas : 6
 Asal Sekolah : SDN NO 100709 AER PINANG

A. Uji kevalidan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan dan dipahami Nawigasi (pindah halaman, klik, tombol, dll) mudah dimengerti dan digunakan Tidak memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan media		☒
2	Kejelasan Materi	Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami Video animasi membantu memahami isi materi		☒
3	Kemudahan media	Media memiliki tampilan yang menarik (warna, animasi dan desain) Saya senang belajar menggunakan media ini		☒
4	Interaktivitas	Saya dapat berinteraksi langsung dengan media (klik, jawab kuis, dll) Saya merasa lebih semangat belajar karena fitur interaktif		☒
5	Kemudahan Belajar	Media membuat saya lebih aktif dalam belajar		☒

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Saya bisa melihat gambaran belajar di rumah dan materi belajar
 mudah dan sederhana bisa yang akan sulit seperti
 "Karakter" dan "Karakter" sebagai "Karakter" sebagai
 kelas, rumah

C. Kesimpulan

Berdasarkan di atas, memberikan tanda (+) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kevalidan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGOLONGAN BAHAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGAN KANVA DI KELAS VI SD NEGERI NO 100709 AER PINANG"

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padanglumpuan, Mei 2024
 Guru Kelas VI

NOVA RIANA DAUMINTHE

Sebelum melakukan penilaian, Anda harus mengisi terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : AIDI PRATAMA
 NISN : 0927344790
 Kelas : 6
 Asal Sekolah : SDN NO 100709 AER PINANG

A. Uji kevalidan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan dan dipahami Nawigasi (pindah halaman, klik, tombol, dll) mudah dimengerti dan digunakan Tidak memerlukan bantuan orang lain saat menggunakan media		☒
2	Kejelasan Materi	Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami Video animasi membantu memahami isi materi		☒
3	Kemudahan media	Media memiliki tampilan yang menarik (warna, animasi dan desain) Saya senang belajar menggunakan media ini		☒
4	Interaktivitas	Saya dapat berinteraksi langsung dengan media (klik, jawab kuis, dll) Saya merasa lebih semangat belajar karena fitur interaktif		☒
5	Kemudahan Belajar	Media membuat saya lebih aktif dalam belajar		☒

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Saya bisa melihat gambaran belajar di rumah dan materi belajar
 mudah dan sederhana bisa yang akan sulit seperti
 "Karakter" dan "Karakter" sebagai "Karakter" sebagai
 kelas, rumah

C. Kesimpulan

Berdasarkan di atas, memberikan tanda (+) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kevalidan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGOLONGAN BAHAN BERDASARKAN CARA PERKEMBANGAN KANVA DI KELAS VI SD NEGERI NO 100709 AER PINANG"

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padanglumpuan, Mei 2024
 Guru Kelas VI

AIDI PRATAMA

Lembar Validasi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

Sebelum melakukan penelitian, Anda kami mohon terlebih dahulu untuk mengisi data secara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Yusuf Alif Fathoni Alim
 NISN : 10131200667
 Kelas : VI
 Asal Sekolah : SDN 120 100701 JKR Pagar

A. Uji keabsahan Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

No	Item	Setuju	Sangat Setuju
1	Kemudahan Penggunaan		☒
2	Kepuasan Materi		☒
3	Kemudahan akses		☒
4	Interaktivitas		☒
5	Kemudahan Belajar		☒

B. Komentar dan Saran Perbaikan

Perangkatnya sudah sesuai dengan apa yang saya cari, saya
belum pernah pakai ini.
Siswa saya akan lebih senang kalau menggunakan
media yang lebih banyak lagi, baik yang digital
dan tidak digital.

C. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diberikan pada (vi) pada kolom untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media yang digunakan pada penelitian yang berjudul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CARA LITERASI MENYINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATHS PENGLOMPOKAN BERKAS BERDASARKAN CARA PERKALABERKASANNYA DI KELAS VI SD NEGERI NO 100701 PANGAR".

☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran
☐ Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Mei 2025
 Guru Kelas VI
Yusuf Alif Fathoni Alim
 Yusuf Alif Fathoni Alim

LAMPIRAN 14

REKAPITULASI HASIL RESPON PENGGUNA MEDIA OLEH SISWA

HASIL RESPON ANGKET SISWA KELAS VI
SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN
KECAMATAN ANGKOLA BARAT KABUPATEN TTAPANULI SELATAN

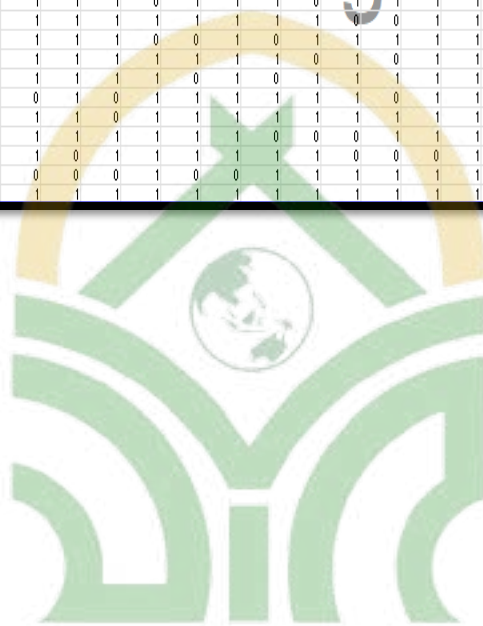
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
S2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3
S3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
S4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
S5	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
S6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
S7	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
S8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
S9	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
S10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
S11	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3
S12	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
S13	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3
S14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
S15	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3
S16	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4
S17	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
S18	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3
S19	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4
S20	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4
Total	69	70	73	74	70	76	74	72	69	70
Persentase	86,25%	87,50%	91%	92,50%	87,50%	95%	92,50%	90%	86,25%	87,50%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SHEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 15

REKAPITULASI HASIL UJI KELAYAKAN SOAL

Nama Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	Nilai	
Airilia Amandah Lubis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Amandasipani Nasution	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
Andhika Perdana Siregar	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
Anugrah Apria Hakim	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
Azzahra Ritonga	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
Budi Setiawan	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8	
Fitra Fauziah	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	
Haliz Ahmad Nasution	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	16	
Humairatun Nisa Dauli	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	17	
Ikhshan Yasir Syahputra	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	18	
Indah Ayu Pertiwi	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	
Jeng Inwansyah Siregar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	19	
Lusi Asmiranda Sari S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	19	
Muhammad Alvi	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	19	
Namora Pande Raja H	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	18	
Nia Ramadhani Nasuti	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	18	
Raher Praguda Harahs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
Rahma Wulandari	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	20
Rashiga Melani Putri S	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	18	
Riski Aditia	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	20	
Taufik Hidayah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	16	
Yusri Nauwal	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	15	
Zahra Sheyrida Tanjung	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	14	
Zevira Callista Anqria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	19	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 16

KISI-KISI SOAL

KISI-KISI ULANGAN HARIAN KELAS VI MATERI: PENGELompokan HEWAN BERDASARKAN PERKEMBANGBIKANNYA TA. 2024/2025					
No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1	3.5 Mengklasifikasi hewan berdasarkan cara berkembangbiak	Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis cara berkembangbiak pada hewan	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	1, 2, 3
2		Siswa dapat mengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4, 5, 6
3		Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara ovipar, vivipar, dan ovovivipar	C3 (Memahami)	Pilihan Ganda	7, 8, 9
4		Siswa dapat memberi contoh hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya	C3 (Memahami)	Pilihan Ganda	10, 11, 12
5		Siswa dapat menyajikan hasil klasifikasi hewan dalam bentuk tabel atau gambar	C3 (Memahami)	Pilihan Ganda	13
6	4.3 Menyajikan hasil klasifikasi hewan berdasarkan cara berkembangbiak	Siswa dapat membandingkan dan mengelompokkan hewan berdasarkan hasil pengamatan	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	14, 15, 16, 17
7		Siswa dapat menilai kesepurnya pengelompokan hewan dalam sebuah tabel atau diagram	C5 (Mengevaluasi)	Pilihan Ganda	18, 19

8		Siswa dapat merancang pengelompokan hewan dalam bentuk diagram atau materi	C6 (Mencipta)	Pilihan Ganda	20
---	--	--	---------------	---------------	----

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 17

SOAL DAN KUNCI JAWABAN

UTAN HARIAN KELAS VI
MATERI : PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN PERKEMBANGBIKANNYA

Nama : _____
Kelas : _____
Hari/Tanggal : _____
Waktu : _____

I. PILIHAN GANDA

Perhatikan :

- Bacalah setiap soal dengan seksama dan teliti.
- Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari pilihan A, B, C, atau D.
- Tidak ada pengurangan nilai untuk jawaban yang salah, jadi usahakan untuk menjawab semua soal.
- Periksa Kembali jawaban Anda sebelum mengumpulkan.

- Hewan dapat berkembang biak dengan cara berikut, kecuali ...
A. Ovipar
B. Vivipar
C. Ovivipar
D. Fotoklonasi
- Cara berkembang biak dengan bertelur disebut ...
A. Vivipar
B. Ovipar
C. Ovivipar
D. Fragmentasi
- Ayam berkembang biak dengan cara ...
A. Vivipar
B. Ovipar
C. Ovivipar
D. Metamorfosis
- Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan disebut ...
A. Vivipar
B. Ovipar
C. Ovivipar
D. Ovulasi
- Pasangan hewan berikut yang berkembang biak dengan cara ovipar adalah ...
A. Sapi dan kerbau
B. Bebek dan ayam
C. Kucing dan kambing
D. Gajah dan jamba lumpa
- Contoh hewan vivipar adalah ...
A. Burung pipit
B. Kuda
C. Katak
D. Ikan mas
- Ciri khas hewan ovivipar adalah ...
A. Telur menetas di luar tubuh induk
B. Tidak bertelur maupun melahirkan
C. Telur menetas di dalam tubuh induk
D. Tidak memiliki organ reproduksi
- Perbedaan ovipar dan vivipar terletak pada ...
a. Warna tubuh
b. Cara makan
c. Tempat berkembangnya embrio
d. Ukuran tubuh
- Perhatikan pernyataan berikut!
1) Hewan berkembang biak dengan bertelur
2) Hewan berkembang biak dengan melahirkan
3) Hewan bertelur tetapi telurnya menetas di dalam tubuh induknya
Pernyataan yang sesuai dengan urutan ovipar, vivipar dan ovivipar adalah ...
A. 1, 2, 3
B. 2, 1, 3
C. 3, 1, 2
D. 1, 3, 2
- Berikut ini adalah contoh hewan vivipar, kecuali ...
A. Anjing
B. Kambing
C. Ayam
D. Kucing
- Contoh hewan ovipar yang hidup di air adalah ...
A. Kuda lumpa
B. Ikan lele
C. Gajah
D. Katak pohon
- Contoh hewan ovivipar adalah ...
A. Hiu
B. Rusa
C. Burung
D. Demba

13. Perhatikan gambar hewan berikut!



Pengelompokan hewan yang tepat berdasarkan perkembangbiakannya adalah ...

A.

Ovipar	Vivipar
Ayam	Kanguru
Penyu	Kelabawar
Tikus	

B.

Ovipar	Vivipar
Ayam	Kanguru
Penyu	Tikus
Kelabawar	

C.

Ovipar	Vivipar
Kanguru	Kelabawar
Ayam	Tikus
Penyu	

D.

Ovipar	Vivipar
Ayam	Kanguru
Penyu	Kelabawar
Tikus	

14. Berdasarkan pengamatan, burung dan sapi memiliki perbedaan dalam ...
A. Cara makan
B. Cara berkembang biak
C. Habitat
D. Warna

15. Jika ayam bertelur dan kambing melahirkan, maka keduanya berbeda dalam ...
A. Suara
B. Bentuk tubuh
C. Panjang ekor
D. Cara berkembang biak

16. Dari hasil pengamatan, kuda dan ikan berbeda cara berkembang biaknya karena ...
A. Keduanya vivipar
B. Keduanya ovivipar
C. Kuda vivipar, ikan ovipar
D. Kuda ovipar, ikan vivipar

17. Perbedaan utama hewan ovipar dan vivipar terletak pada ...
A. Makanan
B. Warna kulit
C. Ukuran tubuh
D. Tempat berkembang biaknya embrio

18. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Hewan	Cara Berkembangbiak
1	Kucing	Vivipar
2	Ayam	Ovipar
3	Penyu	Ovipar
4	Ular	Ovivipar

Pernyataan yang tepat berdasarkan tabel adalah ...
A. Semua hewan dalam tabel adalah vivipar
B. Ikan penyu seharusnya dikategorikan sebagai vivipar
C. Ikan penyu dikategorikan kurang tepat karena tergolong ovivipar
D. Ayam berkembang biak dengan cara vivipar, sehingga tabel salah

19. Perhatikan dua tabel klasifikasi berikut!

Tabel A

No	Nama Hewan	Cara Berkembangbiak
1	Burung	Ovipar
2	Kucing	Vivipar
3	Ikan Pari	Ovivipar

Tabel B

No	Nama Hewan	Cara Berkembangbiak
1	Burung	Vivipar
2	Kucing	Ovipar
3	Ikan Pari	Vivipar

Kemudian yang dapat diambil dari kedua tabel tersebut adalah ...
A. Tabel A lebih tepat karena sesuai dengan ciri-ciri cara berkembang biak hewan
B. Tabel B lebih tepat karena semua hewan berkembang biak dengan melahirkan
C. Tabel A dan Tabel B sama-sama benar karena tergantung jenis hewannya
D. Tabel A salah karena ikan seharusnya termasuk ovipar

20. Perhatikan daftar hewan berikut!
Kuda, Bebek, Hiu, Kucing, Angsa, Ular, Boa
Jika Anda diminta membuat poster klasifikasi hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya. Pengelompokan hewan yang tepat adalah ...
A. Ovipar (Kuda, Angsa), Vivipar (Bebek, Kucing), Ovovivipar (Hiu, Ular, Boa)
B. Ovipar (Bebek, Angsa), Vivipar (Kuda, Kucing), Ovovivipar (Hiu, Ular, Boa)

C. Orupar (Hin, Kacing), Vripur (Angsa, Ular Beal), Oovivipar (Kuda, Bebek)
D. Orupar (Kacing, Angsa), Vripur (Bebek, Hin), Oovivipar (Kuda, Ular Beal)

II. KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. B |
| 2. B | 12. A |
| 3. A | 13. A |
| 4. A | 14. B |
| 5. B | 15. D |
| 6. B | 16. C |
| 7. C | 17. D |
| 8. C | 18. B |
| 9. A | 19. A |
| 10. C | 20. B |

III. PENSKORAN

NILAI	= $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
-------	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 18
DAFTAR HADIR IMPLEMENTASI (PRETEST)

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Anggun Desyanti	1. <i>Ad</i>
2	Abizar Ramadhanyah	2. <i>Abizar</i>
3	Arif Rahmat Siagian	3. <i>Rahmat</i>
4	Bunga Dewi Pertiwi	4. <i>BT</i>
5	Ghiffaryah Rambe	5. <i>Ghiffaryah</i>
6	Hamdan Zailani Hrp	6. <i>Hamdan</i>
7	Humal Marha Siregar	7. <i>Humal</i>
8	Mutiara Sababilla Srg	8. <i>Mutiara</i>
9	Nadhirah Fairiyah Not	9. <i>Nadhirah</i>
10	Naswat Muhidin Lha	10. <i>Naswat</i>
11	Nayila Zakira Munthe	11. <i>Nayila</i>
12	Nuraini Nuraini	12. <i>Nuraini</i>
13	Rahmat Dermawan Hrp	13. <i>Rahmat</i>
14	Randanyah Harahap	14. <i>Randanyah</i>
15	Ryany Ramadhannur Ahmad	15. <i>Ryany</i>

16	Rendi Sahputra Harahap	16. <i>Rendi</i>
17	Safriadin Gahr	17. <i>Safriadin</i>
18	Shifa Qolby Maulika	18. <i>Shifa</i>
19	Suci Ramadhani Siregar	19. <i>Suci</i>
20	Yutha Jaffazani Danley	20. <i>Yutha</i>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 19
DAFTAR HADIR IMPLEMENTASI (POSTTEST)

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Anggun Desyanti	1. Ade
2	Abizah Ramadhanyah	2. Anis
3	Arif Rahman Siagian	3. Rendi
4	Bunga Dewi Periwati	4. Rendi
5	Ghiffaryah Rambu	5. Rendi
6	Hamdan Zailani Hap	6. Rendi
7	Husna Martua Siregar	7. Heli
8	Mutiara Salubilla Sg	8. Rendi
9	Nadhirah Fagiyah Not	9. Rendi
10	Nauval Muhidin Lba	10. Rendi
11	Nayala Zakira Munthe	11. Rendi
12	Nuraimi Naulian	12. Rendi
13	Rahmat Dermawan Hgi	13. Rendi
14	Randanyah Harahap	14. Rendi
15	Rayyan Ramadhannur Abiad	15. Rendi
16	Rendi Sahputra Harahap	16. Rendi
17	Safuddin Gulo	17. Rendi
18	Shifa Qolby Maulika	18. Rendi
19	Suci Ramadhani Siregar	19. Rendi
20	Yutha Jaffroni Dzulay	20. Rendi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 20
REKAPITULASI NILAI PRETEST SISWA

Rekapitulasi Nilai Pretest Siswa kelas VI SD NEGERI NO. 100102 PANDABASAN																					
No	Nama	Nilai																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Anggun	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
2	Abizar	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
3	Anif	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
4	Bunga	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0
5	Ghilarzyah	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
6	Hamdan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0
7	Husni	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
8	Mutiara	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0
9	Nadhira	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
10	Nauval	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0
11	Nasyila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
12	Nurainun	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
13	Rina	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
14	Ramadhani	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
15	Rasyan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
16	Rendi	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
17	Safudin	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
18	Siti Qolby	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
19	Suci	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
20	Yahya	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 21
REKAPITULASI NILAI POSTTEST SISWA

Rekapitulasi Nilai Posttest Siswa kelas VI SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN																						
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
2	Abizar	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	17
3	Arief	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
4	Bunga	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
5	Ghifarsyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	18
6	Hamdan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
7	Husnal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
8	Mutiara	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18
9	Nadhira	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
10	Nauval	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
11	Nagsila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18
12	Nurainun	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
13	Rina	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
14	Ramadhani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	18
15	Rajjan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	Rendi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
17	Safudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
18	Siti Golby	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18
19	Suci	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	18
20	Yahya	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 22
TABEL R *PRODUCT MOMENT*

Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 23
FOTO DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA



