

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS SITUS *WEB CANVA* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUR RAHMAN TAMANAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh :
Maulida Putri Rizkiyah
NIM : 204101040024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS SITUS *WEB CANVA* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUR RAHMAN TAMANAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh :
Maulida Putri Rizkiyah
NIM : 204101040024
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS SITUS *WEB CANVA* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUR RAHMAN TAMANAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Maulida Putri Rizkiyah
NIM : 204101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing
JEMBER

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS SITUS *WEB CANVA* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUR RAHMAN TAMANAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi
salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jursan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 2 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
NIP. 1982111920232211011

Anggota :

1. Dr. Hartono, M.Pd.

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk*”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

*Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya* (Surabaya: Penerbit Nur Ilmu, 2017), 281.

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah menakdirkan saya menjadi seorang sarjana dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjasa dalam hidup saya dengan mengajarkan saya tentang arti kehidupan yang penuh rintangan yang dilalui dengan kesabaran. Kepada mereka-mereka:

1. Ibuku dan Bapakku tersayang, Siti Muksanah dan Nur Mukhid yang selalu mendoakan saya disetiap kesempatan dan selalu mendukung saya baik secara moriil dan materiil dalam penyelesaian skripsi.
2. Kepada Kedua kakak laki-laki saya yakni Nur Habibur Rahman dan Akhmad Fathoni yang selalu memberikan dukungan, nasihat dan bantuan dalam melakukan skripsi.
3. Kepada kedua kakak ipar saya yakni Mbak Nining dan Mbak Nikmah serta kedua keponakan saya yakni Jihan dan Rayyan yang selalu mengapresiasi dan menyemangati saya dalam pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga memberikan kelancaran dalam perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan cahaya kepada peradaban dunia melalui Al-Qur'anul Kariim yang diturunkan kepadanya.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kesuksesan dalam menulis skripsi ini karena banyaknya dukungan dan keterlibatan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses penyusunan skripsi.

5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, nasihat dalam menyelesaikan urusan akademik sampai skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, nasihat dalam skripsi ini.
7. Bapak Husni Mubarak, S.Pd. M.SI. selaku dosen validator ahli materi dan Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. ahli media yang bersedia membimbing dan memberikan arahan serta masukan dalam penyelesaian produk dalam skripsi ini.
8. Segenap civitas akademika di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan pelayanan pendidikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
9. Ibu Miftahul Jannah selaku Kepala Madrasah dan Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd. selaku wali kelas VB dan segenap keluarga besar MI Nurur Rahman Tamanan yang telah yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian dan membimbing peneliti dalam dan membantu untuk memberikan kenyamanan dan fasilitas dalam melakukan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman dari PPM. Darul Arifin 2 terutama kamar 302 dan 107 yang telah memberikan dukungan, dan motivasi dalam melakukan skripsi.
11. Kepada teman saya Zahro, Alya, Izza, Amel, Irma. dan seluruh teman-teman Ferdy Sambo Family yakni Lina, Yunia, Ifa, Fatim, Ajeng, dan mbak Rifda yang telah mendengarkan keluh kesah penulis dalam melakukan penelitian.

12. Seluruh teman-teman penulis dari kelas D3 PGMI yang telah memberikan saya motivasi, sugesti, persuasi, saran dan bantuan untuk menyelesaikan skripsi.

13. Seluruh pihak yang terlibat dan membantu dalam penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang terucap selain doa dan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan dan jasa yang telah diberikan.

Jember, 01 November 2024

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Maulida Putri Rizkiyah, 2024 : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Situs Web Canva, IPAS.

Materi ekosistem adalah materi yang memiliki konsep abstrak yang dapat menjadi hambatan peserta didik dalam memahaminya. Salah satu solusi dalam mengatasi hambatan yang ada adalah menghadirkan visualisasi yang menarik dan kontekstual melalui media pembelajaran. Salah satu aplikasi desain grafis yang *user friendly* digunakan yakni Canva, canva memiliki fitur yang memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang beragam, seperti infografis dan simulasi, untuk mempermudah pemahaman siswa.

Tujuan dari penelitian ini, mencakup: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso. 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup beberapa tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang diperkenalkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deksriptif kualitatif dan deksriptif kuantitatif. Validasi data yang digunakan adalah uji validitas oleh ahli materi dan media, serta uji coba skala besar dan kecil kepada sekelompok peserta didik untuk menguji kevalidan dan kelayakan dari media.

Hasil penelitian ini, yakni : 1) Produk media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva yang telah dikembangkan memuat materi, video kuis dan edu kuis berbasis platform *educaplay*, materi yang berkaitan dan gambar-gambar materi yang menarik dan kontekstual. 2) Secara komprehensif, hasil dari validasi media pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli materi sebesar 96%, ahli media 94% dan ahli pembelajaran 98%, validasi para ahli ini mencapai rata-rata 96% dengan kategori sangat layak digunakan dan digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon peserta didik dalam uji coba skala kecil mendapatkan persentase 79% dan uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 87%, dari dua uji coba ini menghasilkan rata-rata nilai persentase sebesar 83% yang berarti sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Dari beberapa hasil tadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis situs web canva pada pembelajaran IPAS sangat baik dan sangat layak digunakan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	59
D. Desain Uji Coba	60
1. Subjek Uji Coba	60
2. Jenis Data	61
3. Instrumen Pengumpul Data.....	62
4. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	71
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman.....	71
B. Penyajian Data Uji Coba.....	77
C. Analisis Data	102
D. Revisi Produk.....	104
BAB V KAJIAN DAN SARAN	107
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	107
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	111
C. Kesimpulan.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Materi	65
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Media.....	66
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	66
Tabel 3. 4 Instrumen Angket Peserta didik	67
Tabel 3. 5 Skor berdasarkan skala likert	68
Tabel 3. 6 Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi	69
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik.....	70
Tabel 4. 1 Daftar Nama Peserta Didik kelas VB.....	76
Tabel 4. 2 Tabel hasil angket kebutuhan peserta didik.....	80
Tabel 4. 3 Penilaian Validator Materi.....	89
Tabel 4. 4 Beberapa saran revisi dari validator materi.....	90
Tabel 4. 5 Penilaian Validator Media	91
Tabel 4. 6 Beberapa saran revisi dari validator media	93
Tabel 4. 7 Penilaian Validator Ahli Pembelajaran.....	93
Tabel 4. 8 Respon peserta didik dalam uji coba skala kecil.....	96
Tabel 4. 9 Respon peserta didik dalam uji coba skala besar.....	98
Tabel 4. 10 Tabel Uji Keefektifan Media melalui Pretest-Post Test.....	101
Tabel 4.11 Kelayakan MPI berbasis Situs Web Canva.....	103
Tabel 4. 12 Analisis Respon Peserta Didik	103
Tabel 4. 13 Saran dan revisi dari ahli materi.....	104
Tabel 4. 13 Saran dan revisi dari ahli media.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh rantai makanan	47
Gambar 2. 2 Contoh jaring-jaring makanan.....	48
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE	53
Gambar 3. 2 Web Canva Premium.....	57
Gambar 4. 1 Diagram persentase gaya belajar.....	81
Gambar 4. 2 Tampilan Web Canva	82
Gambar 4. 3 Slide Pertama.....	84
Gambar 4. 4 Slide Kedua	85
Gambar 4. 5 Slide Ketiga	85
Gambar 4. 6 Slide Keempat	85
Gambar 4. 7 Slide Kelima.....	85
Gambar 4. 8 Slide keenam	86
Gambar 4. 9 Menu Informasi	89
Gambar 4. 10 Menu Video	87
Gambar 4. 11 Menu Materi.....	87
Gambar 4. 12 Menu Edu Quiz	88
Gambar 4. 13 Slide ketiga puluh sembilan	88
Gambar 4. 14 Uji coba skala kecil	97
Gambar 4. 15 Uji coba skala kecil	97
Gambar 4. 16 Uji coba skala besar	98
Gambar 4. 17 Pengisian angket respon dalam uji coba skala besa	99
Gambar 4. 18 Dokumentasi penyebaran media pembelajaran.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan merupakan produk dari penyusunan berbagai pengetahuan secara sistematis dengan mempertimbangkan hubungan antara satu sama lain.² Di Indonesia, studi ilmu pengetahuan atau dikenal dengan subjek pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tahu sains merupakan pendidikan yang fundamental sekaligus utama dalam pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas. Bidang studi ini merupakan mata pelajaran dengan studi komprehensif yang mengkaji tentang fenomena alam yang terjadi di permukaan bumi³, makhluk hidup dan hubungan timbal baliknya, dan mempelajari manusia sebagai individu dan anggota masyarakat yang berinteraksi dengan alam.⁴ Dari pengertian tersebut, diketahui bahwa IPAS merupakan kajian interdisipliner yang menggabungkan aspek-aspek dari ilmu alam dan sosial.

Mata pelajaran IPAS memiliki karakteristik, khususnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memiliki karakteristik umum dan khusus. Karakteristik umum dari IPA adalah tersusun sistematis dalam bentuk fakta dan kaidah yang saling berkaitan, serta harus menggunakan bahasa yang tepat

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A* (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), 4.

³ Sinta Khoiriyah Alfirdaus, Muallimin Muallimin, dan Lailatul Usriyah, “Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam* 10, no. 1 (27 Mei 2024): 40.

⁴ Kemendikbudristek RI, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran4.*

sehingga dapat dengan mudah dimengerti.⁵ Selain itu, sifat dari pembelajaran IPA adalah cara memahami alam dengan sistematis, sehingga pembelajaran IPA berdampak pada pembelajaran IPA di sekolah yang mengharapkan pembelajaran ini sebagai wahana untuk mempelajari diri sendiri dan alam lingkungannya serta mengembangkannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, guru pengampu pembelajaran IPA harus memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang isi dan proses pembelajaran untuk mentransfer materi kepada peserta didik. Guru juga harus mampu mengintegrasikan materi IPA sesuai dengan kurikulum yang berlaku.⁷ Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka yang memperpadukan ilmu alam dan ilmu sosial (IPAS), dalam kurikulum ini guru harus menyesuaikan kondisi dan situasi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.⁸

Dalam pembelajaran IPAS terdapat salah satu materi yakni materi ekosistem yang masih tergolong kompleks serta banyaknya konten yang saling berkaitan. Seperti yang dijelaskan Ervina Mukharomah dalam bukunya yang berjudul “Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan” bahwa ekosistem adalah suatu jaringan kompleks di mana berbagai organisme saling berinteraksi dan

⁵ Elly Purwanti, Endrik Nurrohman, dan Herdina Sukma, *Kajian Ipa: Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 2.

⁶ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Penerbit Aksara TIMUR, 2018), 3.

⁷ Imron Fauzi, *Etika Profesi Keguruan* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 155.

⁸ Meria Ultra Gusteti dan Neviyarni Neviyarni, “Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 3, no. 3 (31 Desember 2022): 639, <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>.

mempengaruhi lingkungan sekitarnya..⁹ Dalam konteks pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), materi ekosistem seringkali dianggap abstrak oleh peserta didik meskipun di kelas tinggi. Konsep tentang interaksi antara berbagai komponen ekosistem seperti produsen, konsumen, dan dekomposer, rantai makanan dan aliran energi hingga siklus nutrisi dapat sangat sulit dipahami oleh peserta didik yang baru memahami konsep interaksi lingkungan.¹⁰

Pentingnya pemahaman ekosistem ditekankan dalam kurikulum IPAS, yang mengintegrasikan ilmu alam dan sosial. Pemahaman mendalam tentang ekosistem akan membantu peserta didik memahami interaksi biotik dan abiotik serta keterkaitan antara komponen-komponen tersebut, sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.¹¹ Capaian utama kurikulum ini adalah untuk membuat peserta didik terutama kelas 5-6 memahami dengan baik bagaimana semua makhluk hidup dan lingkungannya saling berkaitan satu sama lain dalam sebuah ekosistem.

Capaian pembelajaran yang telah dirumuskan oleh kemendikbud ini sesuai dengan firman Allah SWT untuk melakukan pelestarian lingkungan atau ekosistem dalam QS. Yaasiin ayat 80, yang berbunyi:

الَّذِي جَعَلَ لَكُم مِّنَ الشَّجَرِ الْأَخْضَرِ نَارًا فَإِذَا أَنتُم مِّنْهُ تُوقِدُونَ ﴿٨٠﴾

⁹ Ervina Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan* (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), 1–2.

¹⁰ Marsela Manuru Kuroru dan Nur Rahmah, “Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPA,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (30 April 2023): 75, <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2357>.

¹¹ Kemendikbudristek RI, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran 4*.

Artinya : “(Dialah) yang menjadikan api untukmu dari kayu yang hijau. Kemudian, seketika itu kamu menyalakan (api) darinya.”¹²

Dalam Al-Misbah, ayat tersebut dipahami bahwa Allah memiliki kekuasaan untuk membangkitkan yang mati. Menurut para ulama, ayat ini mengajarkan bahwa Allah, sebagai Maha Pencipta, mampu memproduksi tanaman hijau dengan mengandung cairan, dan mengubah kayu yang telah kering sebagai bahan bakar bagi manusia. Sebagaimana Allah dapat mengubah sesuatu yang basah menjadi kering seperti manusia yang hidup dengan kandungan air dan mati dengan hilangnya cairan. Dia juga mampu menciptakan kehidupan dari sesuatu yang tampaknya mati dan tidak bernyawa. Dengan kata lain, dari yang kering dan mati, Allah dapat menghidupkan kembali dan menciptakan kehidupan baru.¹³

Ayat tersebut, dalam bidang keilmuan menjelaskan proses dalam ekosistem yakni aliran energi dan siklus nutrien yang diawali dengan energi matahari ditransfer ke tumbuhan melalui proses fotosintesis, di mana klorofil Pada sel tumbuhan menyerap karbondioksida dari udara dan air dari tanah untuk memproduksi zat makanan berupa karbohidrat menggunakan sinar matahari. Zat karbohidrat tersebut membentuk struktur kayu yang mengandung karbon, hidrogen, dan oksigen. Kayu ini dapat diolah menjadi arang untuk bahan bakar. Selain itu, batubara berasal dari pohon-pohon yang tumbuh melalui fotosintesis. Seiring waktu, pohon-pohon ini berubah menjadi batubara akibat proses geologis yang melibatkan panas dan tekanan selama

¹² Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*.

¹³ Nur Alim Asep, “Menjaga Ekosistem Alam Dalam Al-Qur'an Studi Penafsiran Muhammad Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Misbah” (skripsi, IAIN Purwokerto, 2021), 37, <https://repository.uinsaizu.ac.id/11169/>.

jutaan tahun.¹⁴ Dalam konteks pembelajaran di sekolah, ayat ini memberikan landasan yang kuat untuk mempelajari ekosistem. Dengan memahami bagaimana hubungan antara satu makhluk dan makhluk lainnya dalam ekosistem, peserta didik dapat mengembangkan sikap yang lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan sesuai dengan salah satu capaian pembelajaran dan tujuan mata pelajaran IPAS.¹⁵

Penelitian-penelitian terdahulu mengidentifikasi kompleksitas materi ekosistem masih menjadi kesulitan bagi peserta didik untuk memahaminya, hal ini dapat menghambat pencapaian capaian pembelajaran di kelas V. Kesulitan ini tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga beberapa faktor lain seperti kurangnya bahan ajar yang menarik dan relevan serta karakteristik peserta didik yang mempengaruhi konsentrasi mereka,¹⁶ seperti kesulitan dalam berkonsentrasi, mengingat materi, atau mempertahankan kontrol gerak.¹⁷

Faktor-faktor yang ditemukan dalam penelitian ini konsisten dengan hasil observasi dan wawancara di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso. Observasi mengungkapkan bahwa materi dalam buku pegangan tidak lengkap dan kurang mendalam sehingga kurang relevan dengan capaian

¹⁴ Asep, "Menjaga Ekosistem Alam Dalam Al-Qur'an...." 37.

¹⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 5.

¹⁶ Ade Moris Ginting, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rantai Makanan Di Kelas V SDN 064020 Medan Sunggal Tahun Ajaran 2021/2022," *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Sainstek, Sosial dan Hukum)* 1 (20 Juli 2022): 15.

¹⁷ Kururu dan Rahmah, "Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPA," 14.

pembelajaran.¹⁸ Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan Bu Jamilatul Kamalia, S.Pd., wali kelas VB. Beliau menegaskan bahwa proses belajar IPAS memerlukan variasi media dan materi agar lebih konkret dan dimengerti. Selain itu, Ibu Lia mengungkapkan bahwa peserta didik di kelasnya memiliki kesulitan memusatkan perhatian dan mudah melupakan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu ajar juga masih terbatas pada video pembelajaran yang monoton dan non-interaktif.¹⁹

Disisi lain, observasi menunjukkan bahwa MI Nurur Rahman memiliki fasilitas teknologi seperti proyektor dan lab komputer yang lebih lengkap dari sekolah-sekolah di sekitarnya.²⁰ Ketersediaan fasilitas ini seharusnya dapat mendukung penggunaan berbagai teknologi media pembelajaran. Sayangnya, Ibu Lia menyatakan tidak sempat mengeksplorasi media pembelajaran berbasis teknologi lain karena keterbatasan dalam waktu dan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis teknologi dan hanya mengandalkan metode mencatat, ceramah, dan selingan seperti permainan serta *ice breaking*.²¹

Adapun pernyataan peserta didik selama berlangsungnya wawancara mendalam bersama peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran, mereka jarang sekali menggunakan fasilitas seperti proyektor dan lab komputer.²² Namun demikian, hasil angket menunjukkan adanya keragaman preferensi

¹⁸ “Observasi di MI Nurur Rahman” (Tamanan Bondowoso, 24 September 2024).

¹⁹ Bu Jamilatul Kamalia, S.Pd., diwawancarai oleh peneliti, 24 September 2024.

²⁰ “Observasi di MI Nurur Rahman.”

²¹ Bu Jamilatul Kamalia, S.Pd., diwawancarai oleh peneliti.

²² Peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman, Diwawancarai oleh peneliti, 24 September

belajar di antara peserta didik yang kurang relevan dengan realita bahwa mereka jarang menggunakan fasilitas tersebut. Melalui angket yang diberikan ke peserta didik, peneliti berupaya menggali lebih dalam mengenai metode pembelajaran yang disukai oleh peserta didik. Data yang diperoleh dari angket tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik lebih menyukai metode pembelajaran yang variatif dan melibatkan media audio visual seperti menonton video pembelajaran yang memperoleh persentase sebanyak 82% dan *games* 90%.²³ Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang plural.²⁴

Dengan demikian, diperlukan variasi media atau alat pembelajaran untuk menunjang keterlibatan dan penguasaan materi oleh peserta didik serta dapat menginspirasi guru dalam media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada pandangan Aristo Hadi, media atau alat pembelajaran merupakan sarana yang berperan sentral dalam memfasilitasi hantaran pesan pembelajaran.²⁵ Media sebagai alat bantu mengajar adalah alat untuk menyampaikan informasi pendidikan serta diterapkan dalam sistem pendidikan. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi dan materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret kepada

²³ “Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik Kelas VB MI Nurur Rahman,” 28 September 2024.

²⁴ Hartono Hartono dan Tri Sukitman, “Revitalisasi Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Dalam Membentuk Karakter Anak,” *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep* 2, no. 2 (6 Juli 2023): 246.

²⁵ Anindita Sekar Putri, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Penyelesaian Tepi Pakaian Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Melalui Aplikasi Sigil” (skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), 9, <https://eprints.uny.ac.id/65825/>.

siswa,²⁶ dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.²⁷ Penggunaan media ini adalah sebuah pemecahan masalah untuk kendala dalam proses belajar pembelajaran IPAS. Sesuai dengan Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 dan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, guru harus mampu mengintegrasikan IPTEK disesuaikan dengan preferensi dan karakter peserta didik.²⁸ Dengan demikian, untuk mencapai sasaran atau tujuan pendidikan secara optimal pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan.²⁹

Media pembelajaran menurut Kemp and Smellie, dibagi atas beberapa macam: bahan cetak, layar proyeksi, rekaman suara, tayangan visual gambar bergerak, presentasi visual status, dan multimedia yang interaktif.³⁰ Media pembelajaran yang termuat dalam suatu perangkat berupa komputer, laptop, gawai dll disebut dengan media digital. Media pembelajaran digital adalah cara memproduksi atau menghantarkan materi dengan menggunakan sumber-sumber digital, materi disimpan dalam bentuk digital.³¹ Media pembelajaran

²⁶ Muhammad Suwignyo Prayogo dan Maghfiratul Firmaning Lestari Irma, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso," *Azkiya* 7, no. 2 (2022): 158, <https://doi.org/10.32505/azkiya.v7i2.5244>.

²⁷ "Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar," 111, diakses 11 September 2024, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/54552/26049>.

²⁸ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 11.

²⁹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), iv, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/>.

³⁰ Alvionita Dewi, Eka Adi, dan Zainul Abidin, "Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4 (28 Mei 2021): 217, <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p216>.

³¹ Mustafiqul Hilmi dan Nur Hasaniyah, "Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab" (The International Conference on Islamic Civilization and Humanities

digital memuat berbagai media yang cocok untuk keberagaman preferensi belajar.³² Karena itulah peneliti memilih mengembangkan media interaktif sebagai bentuk media pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan keunggulan media digital tersebut, dapat menjadi pertimbangan guru untuk mengembangkannya dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Salah satu alat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara oleh kalangan umum tanpa terkecuali untuk membuat desain apa pun dan dapat dipublikasikan dalam bentuk yang bermacam-macam.³³ Kelebihan dari *Canva* adalah menyediakan berbagai template yang bervariasi, tampilan yang ramah pengguna, akses untuk elemen multimedia yang mudah dan dapat diakses melalui web sehingga tidak memerlukan penyimpanan yang besar.³⁴

Kelebihan *Canva* tersebut memberikan kemudahan untuk para guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan *Canva* dalam beberapa penelitian juga terbukti dapat mempermudah materi abstrak³⁵ dan

(ICONITIES) 2023, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023), 488, <https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1345>.

³² Muallimin Muallimin dan Muhammad Junaidi, "Literasi Digital Kelas Berbasis Bring Your Own Device (Byod) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matakuliah Manajemen Perkantoran Program Studi MPI" (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2019), 12.

³³ Nur Fadilla, Muhammad Suwignyo Prayogo, dan Riski Putri Nur Fadilah, "Penerapan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar: Literatur Review," *Pendidkas: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (11 Desember 2023): 3, <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.189>.

³⁴ Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, no. 0 (4 Desember 2021): 1088, <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.

³⁵ Feryana N. Miftahul Jannah dkk., "Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (31 Maret 2023): 139, <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

meningkatkan motivasi belajar.³⁶ Adapun penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Tiara Oktavia pada tahun 2024, yang mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terbukti valid dan praktis dan layak atau sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di bumi Kelas IV Sekolah Dasar.³⁷ Fitur-fitur *Canva* seperti animasi, elemen interaktif, dan template yang menarik secara visual dapat membantu melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas *Canva* juga dapat menjadi solusi untuk keterbatasan materi dan penggunaan teknologi yang kurang optimal. Dengan kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep materi, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui fitur interaktif, media pembelajaran berbasis *Canva* memiliki potensi besar untuk mendukung pencapaian pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi ekosistem di kelas V.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, tujuan peneliti adalah untuk membuat dan menguji sebuah media pembelajaran digital berbasis situs web *Canva*. Media ini dibuat khusus untuk kelas V dengan bidang studi IPAS di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso dan dirancang khusus untuk tujuan ini. Peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web *Canva* pada Pembelajaran Ilmu**

³⁶ Yasinta Risky dkk., “Analisis Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 3 (15 Juni 2024): 818, <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744>.

³⁷ Tiara Oktavia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Jambi, 2024), vii, <https://repository.unja.ac.id/>.

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso”.

B. Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang masalah tersebut, dapat diambil rumusan masalah yang diantaranya :

1. Bagaimana desain Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dari paparan rumusan masalah tersebut, dapat diambil tujuan penelitian dan pengembangan yang diantaranya :

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.
2. Untuk mengetahui kelayakan desain Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang ingin dicapai dalam pengembangan ini, yakni:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso ini berupa presentasi yang dikemas dengan ilustratif serta interaktif dan dipublish pada situs web Canva.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS ini, berfokus pada bab 2 Harmoni Ekosistem yang hanya mencakup Topik A : Peristiwa Memakan dan Dimakan.
3. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS Topik A: peristiwa memakan dan dimakan Kelas V ini berisi slide *powerpoint* interaktif berbasis *Canva* yang menyajikan informasi tentang ekosistem dan rantai makanan secara visual dan mudah dipahami. Sehingga dapat memaksimalkan potensi pembelajaran aktif antara peserta didik dan guru serta materi yang disampaikan.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS ini merupakan bersifat daring dan dapat diakses di berbagai perangkat dan dapat digunakan untuk belajar di kelas maupun di rumah.
5. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS ini berisi: judul materi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pokok pembahasan, gambar terkait materi yang disampaikan., dan kuis berbasis *educaplay*

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah manfaat dari penelitian dan pengembangan ini:

1. Manfaat secara akademik atau teoritis

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak untuk digunakan tetapi juga mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

2. Manfaat secara fungsional atau praktikal

a. Bagi guru

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai ekosistem dan peristiwa memakan dan dimakan dan memotivasi mereka untuk menciptakan media pembelajaran lain yang inovatif dan menarik menggunakan Canva yang *User friendly*.

b. Bagi peserta didik

Hasil dari Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari ekosistem dan peristiwa memakan dan dimakan, serta dapat meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga peneliti sebagai calon pendidik dapat lebih siap dan terampil dalam menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi lembaga terkait

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat diterapkan dalam proses belajar untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan menjadi landasan penting untuk menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan serta memilih model dan prosedur yang sesuai.³⁸ Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V ini, asumsi-asumsi dasar yang digunakan meliputi:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas V ini, yang akan dikembangkan mencakup presentasi berbasis *Canva* yang dipublish pada situs web tentang materi peristiwa makan dan dimakan sehingga dapat diakses di perangkat manapun dan fleksibel untuk digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

³⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 112.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas V ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS yang dapat membantu peserta didik memahami lebih baik dan memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva ini dapat memperkenalkan kepada guru variasi dan inovasi dalam pembelajaran, menawarkan metode pengajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
4. Produk yang dikembangkan memiliki pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang fokus dan pengetahuan peserta didik.

Adapun beberapa keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva IPAS ini, dirancang untuk digunakan oleh guru maupun peserta didik di kelas V pada tingkat sekolah dasar dan hanya mencakup materi ekosistem serta topik A: Peristiwa memakan dan dimakan.
2. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan melalui perangkat digital (non-cetak) seperti gawai, komputer, dan laptop. Dan memerlukan koneksi internet yang stabil.
3. Uji coba produk hanya bertujuan untuk menilai kelayakan dari pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada mata pelajaran IPAS Kelas V ini.

4. Dalam penelitian ini, uji coba ini hanya akan dilaksanakan di kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah atau definisi operasional adalah definisi-definisi yang dimaksud peneliti sebagai penegasan pengertian yang berdasarkan Pada indicator variabel dalam penelitian.³⁹ Berikut istilah-istilah operasional yang terdapat dalam penelitian ini :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara aktif berhubungan secara timbal balik dengan peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Situs Web *Canva* sebagai media yang dikembangkan.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik berupa teknologi seperti laptop, komputer, dan gawai. Media pembelajaran memudahkan peserta didik untuk melakukan belajar dimanapun dan kapanpun dengan konten yang termuat di perangkat.

3. Situs Web Canva

Situs web Canva adalah fasilitas dari aplikasi desain grafis yakni *Canva* untuk mempublikasikan desain pengguna ke website pribadi dengan menggunakan domain pribadi dengan akhir domain *my.canva.site*.

³⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*113.

Website ini digunakan untuk mempermudah guru menyebarkan sumber belajar yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang alam dan sosial. Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang akan diteliti adalah dibidang Ilmu pengetahuan Alam yang membahas tentang fenomena-fenomena alam, makhluk hidup dan lingkungan. Materi IPA yang akan peneliti teliti adalah materi tentang ekosistem yang akan dibatasi pada topik A: peristiwa makan dan dimakan dan materi tambahan atau *advance material* tentang pengertian, satuan, macam-macam ekosistem yang dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso” adalah penelitian yang mengembangkan suatu situs web untuk dijadikan sebuah alat untuk belajar yang memuat multimedia dalam bentuk media pembelajaran digital dengan muatan materi IPA yakni ekosistem. Guru dapat menggunakan produk ini untuk mengajar dengan kontekstual karena telah dilengkapi dengan contoh gambar-gambar dan video yang real serta pembelajaran. Peserta didik juga dapat mempelajari secara mandiri melalui video, materi yang tersedia, serta kuis dengan games yang menarik dan variatif sehingga tidak monoton untuk dipelajari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka bagian penelitian terdahulu adalah kajian tentang hubungan kerangka acuan komprehensif tentang konsep, prinsip atau teori yang digunakan oleh peneliti dari penelitian terdahulu sebagai landasan untuk melihat keorisinalitas dan perbedaan dari penelitian terdahulu.⁴⁰

1. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Tiara Oktavia Pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”.

Latar belakang adanya penelitian ini adalah karena media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi sering kali kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik dan dapat menimbulkan masalah dalam mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa..

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan teori model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan ini dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 kategori sangat valid, validasi media memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kategori valid, validasi bahasa memperoleh skor rata-rata 5 kategori sangat valid, penilaian

⁴⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.....* 113.

praktisi memperoleh skor rata-rata 5 kategori sangat praktis, dan respon dari peserta didik mencapai rata-rata 4,368 kategori sangat praktis. Sehingga media pembelajaran ini sangat valid dan praktis dan layak untuk digunakan⁴¹

Hasil penelitian yang ada dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti ambil, persamaannya diantaranya adalah menggunakan media digital berupa media interaktif berbasis situs web canva, muatan pelajaran IPAS, dan menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Perbedaan dari penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran IPAS kelas IV, tujuan penelitian yang mendeksripsikan prosedur, validitas, kepraktisan pada pengembangan multimedia interaktif., subjek penelitian kelas IV SD , dan tempat uji coba penelitian di SDN 56/I Desa Aro Kabupateb Batanghari.

2. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Destia Rahma Putri Amalia Pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As-Shofa Jubung Jember”.

Latar belakang adanya penelitian ini adalah karena media pembelajaran tari dalam pendidikan seni budaya kurang bervariasi dan interaktif. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik dan sulit untuk memahami konsep-konsep tari seperti pola lantai gerak tari..

⁴¹ Oktavia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar,” vii.

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan teori model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dari media interaktif dalam materi pola lantai gerak tari pembelajaran seni budaya dan prakarya menurut kriteria dan ketentuan sangat layak dan sangat valid dengan validasi ahli materi 85,71%, ahli media 84%, ahli pembelajaran 97,14%, dan rata-rata 88,95%.⁴²

Hasil penelitian yang ada dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti ambil, persamaannya diantaranya adalah mengembangkan media digital interaktif berbasis canva, menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dan tujuan penelitian yang mendeksripsikan proses pengembangan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan subjek penelitian kelas IV MI As-Shofa Jubung Jember.

3. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Najah Istiqomah Pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”.

Latar belakang adanya penelitian ini adalah karena pembelajaran yang masih konvensional sehingga menyebabkan pembelajaran kurang

⁴² Destia Rahma Putri Amalia, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember,” 2024, viii.

menarik dan rendahnya motivasi belajar dan pemahaman tentang materi keragaman suku budaya.

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan teori model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian terhadap kelayakan dari ahli media sebesar 83%, ahli materi 88%, guru PPKN 81% dan rata-rata validitas 84%. Sedangkan respon peserta didik dalam uji coba skala kecil sebesar 84%, dan uji coba skala besar 87%. Dapat disimpulkan media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan.⁴³

Hasil penelitian yang ada dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti ambil, persamaannya diantaranya adalah mengembangkan media digital interaktif dengan bantuan aplikasi AI dan canva sebagai alat desain., menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE, dan tujuan penelitian mendeksripsikan proses dari penelitian dan pengembangan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah pembelajaran IPAS materi keragaman Suku Budaya, menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, dan subjek penelitian kelas III MI Al-Hidayah Mangli Jember.

⁴³ Najah Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember" (undergraduate, UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2024), x, <http://digilib.uinkhas.ac.id/33261/>.

4. Penelitian artikel jurnal yang ditulis oleh Zahra Kamila dan Kowiyah Pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar.”.

Latar belakang adanya penelitian ini adalah karena adanya kesulitan dalam memahami konsep pecahan dan rendahnya minat serta motivasi belajar karena penyampaian materi yang kurang menarik dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan teori model penelitian dan pengembangan ADDIE.

Hasil validasi produk dengan nilai 93% dari validator ahli media dan 93% dari validator ahli materi serta respon peserta didik memperoleh skor 89%. Dari beberapa hasil tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* sangat layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas III SD.⁴⁴

Hasil penelitian yang ada dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti ambil, persamaannya diantaranya adalah media digital berupa *canva*, metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Perbedaan dari penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran Matematika materi pecahan, Kurikulum 2013, tujuan dari penelitian mendeskripsikan proses dari penelitian dan pengembangan dan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran dan subjek penelitian kelas III SDN Kramat 08.

⁴⁴ Zahra Kamila dan Kowiyah, “Pengembangan Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (23 Desember 2022): 72, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.

5. Penelitian artikel jurnal yang ditulis oleh Tantri Febriana, Sri Suneki, Suyoto, Siti Rochajati pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar.”

Latar belakang dari penelitian adalah guru yang tidak menyediakan variasi pembelajaran yang cukup, materi yang kurang menarik sehingga membosankan dan tidak menginspirasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan teori model penelitian dan pengembangan 4D.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi pengembangan media pembelajaran menggunakan *canva* dapat menstimulus kreativitas guru. Hasil penelitian ini memperoleh hasil sangat layak dari ahli media dengan persentase 91 % dan 98% dari ahli materi. Sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini layak untuk guru gunakan dan dapat meningkatkan kreativitas guru.⁴⁵

Hasil penelitian yang ada dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti ambil, persamaannya diantaranya adalah mengembangkan media pembelajaran digital interaktif *canva*. Perbedaan dari penelitian ini adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru., subjek penelitian adalah guru SDN Karangrejo 01 dan menggunakan metode penelitian R&D dengan model 4D.

⁴⁵ Tantri Febriana dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023): 32, <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>.

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu

1	2	3	4	5	6
No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Tiara Oktavia (2024)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media interaktif berbasis situs web canva 2. Menggunakan mata pelajaran IPAS 3. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada pembelajaran IPAS kelas IV 2. Tujuan penelitian mendeksripsikan prosedur, validitas, kepraktisan pada pengembangan multimedia interaktif. 3. Subjek penelitian kelas IV 4. Tempat uji coba penelitian di SDN 56/I Desa Aro Kabupateb Batanghari 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Fokus pada mata pelajaran IPAS kelas V materi ekosistem dan peristiwa memakan dan dimakan 2) Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis situs web canva sebagai media publikasi. 3) Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeksripsikan proses dari penelitian pengembangan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.
2	Destia Rahma Putri Amalia (2024)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As-Shofa Jubung Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media interaktif berbasis canva 2. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 3. Tujuan penelitian mendeksripsikan proses dari penelitian dan pengembangan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya 2. Subjek penelitian kelas IV MI As-Shofa Jubung Jember 	<ol style="list-style-type: none"> 4) Subjek penelitian kelas V 5) Tempat uji coba penelitian di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso
3.	Najah	Pengembangan	1. Mengembangkan	1. Fokus pada	

1	2	3	4	5	6
	Istiqomah (2024)	Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember	media interaktif dengan bantuan aplikasi AI dan <i>canva</i> sebagai alat desain. 2. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 3. Tujuan penelitian mendeskripsikan proses dari penelitian dan pengembangan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.	pembelajaran IPAS materi keragaman Suku Budaya. 2. Menggunakan <i>powerpoint</i> sebagai media pembelajaran 3. Subjek penelitian kelas III MI Al-Hidayah Mangli Jember.	
4.	Zahra Kamila dan Kowiyah (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar	1. Mengembangkan media interaktif <i>canva</i> . 2. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	1. Fokus pada pembelajaran Matematika materi pecahan 2. Menggunakan Kurikulum 2013. 3. Tujuan penelitian mendeskripsikan proses dari penelitian dan pengembangan dan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran. 4. Subjek penelitian kelas III SDN Kramat 08	
5.	Tantri Febriana, Sri Suneki, Suyoto, Siti	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan	1. Mengembangkan media interaktif <i>canva</i> .	1) Fokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru.	

1	2	3	4	5	6
	Rochajati (2023)	Kreativitas Guru di Sekolah Dasar		2) Subjek penelitian adalah guru SDN Karangrejo 01. 3) Menggunakan metode penelitian R&D dengan model 4D.	

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian yang akan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaan tersebut terletak dalam mengembangkan desain media interaktif menggunakan *canva*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah subjek penelitian, materi yang diteliti dan lokasi yang diteliti.

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif menggunakan situs *web Canva* yang akan diuji cobakan pada kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso dengan materi ekosistem dan peristiwa memakan dan dimakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami proses pengembangan serta menilai kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dimana produk yang akan dikembangkan disampaikan melalui fitur presentasi berbasis situs web.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kajian teori dalam penelitian ini terdiri atas (1) Media Pembelajaran Interaktif, (2) Media Pembelajaran Digital, (3) Situs Web Canva, dan (4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "antara" atau "perantara," dan berfungsi sebagai penghubung informasi antara sumber dan penerima. Sedangkan pembelajaran menurut Driscoll adalah upaya terencana untuk mengorganisir kegiatan belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran..⁴⁶

Dari penggabungan kata media dan pembelajaran lahir kata "media pembelajaran". Media pembelajaran menurut Muhammad Yaumi adalah segala sesuatu untuk membawa dan menyampaikan informasi dan membangun interaksi antara guru dan peserta didik, media pembelajaran didesain secara terencana dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran..⁴⁷

Dari beberapa definisi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang didesain sesuai kebutuhan belajar dengan maksud untuk menyampaikan informasi dan membangun komunikasi interaktif efektif antara peserta didik dan guru.

⁴⁶ Dr Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Kedua (Makassar: Kencana, 2018), 6.

⁴⁷ Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 7–8.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang menurut Wina Sanjaya terdapat lima yakni : fungsi komunikatif (alat komunikasi efektif), fungsi motivasi (menumbuhkan minat peserta didik), fungsi kebermaknaan (memahami dan menganalisis materi secara aktif dan tidak pasif), menyamakan persepsi (memberikan pemahaman yang seragam Pada peserta didik), dan fungsi individualitas (sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik).⁴⁸

Menurut Rahmi mudia dkk. terdapat tiga fungsi media pembelajaran diantaranya adalah :

- 1) Media membantu mengembangkan berbagai metode pengajaran serta menyederhanakan penyampaian teori, prinsip, dan filosofi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.
- 3) Media mempermudah penjelasan konsep-konsep pembelajaran.⁴⁹

Menurut Sumiharsono dan Hasanah, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Mengurangi ketergantungan Pada penyampaian pesan secara verbal.
- 2) Mengatasi batasan waktu, lokasi, dan kemampuan indera.

⁴⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (2018): 136, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.

⁴⁹ Rahmi Mudia Alti, *Media Pembelajaran* (Padang: :PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 4.

3) Meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat hubungan antara peserta didik dan guru.⁵⁰

Dari berbagai pendapat ahli tentang fungsi media pembelajaran, disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan komunikasi dan motivasi peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mengatasi keterbatasan fisik. Urgensinya terletak Pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif, serta memperkuat hubungan antara peserta didik dan guru.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya bermanfaat untuk memperlancar serta mempermudah proses komunikasi antara peserta didik dan guru sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.⁵¹

Menurut Dayton adaa beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang seragam, proses belajar menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif., menghemat waktu dan tenaga dengan efisien. meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, memupuk sikap positif di kalangan siswa meningkatkan produktivitas peran guru.⁵²

⁵⁰ Alti, *Media Pembelajaran*, 4.

⁵¹ Amelia Yunita, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2" (undergraduate, Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 35, <http://digilib.uinkhas.ac.id/32912/>.

⁵² Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 177.

Teni Nurrita menyimpulkan terdapat dua garis besar manfaat media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Manfaat media pembelajaran untuk guru mencakup: menyediakan panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, dan membantu dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran untuk siswa meliputi: meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membantu siswa dalam berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan lebih baik, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, dan memudahkan pemahaman materi.⁵³

Dari berbagai sumber tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Manfaatnya termasuk penyampaian materi yang seragam, meningkatkan daya tarik dan interaktivitas, menghemat waktu, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga mempermudah proses belajar kapan saja dan di mana saja, serta mendukung motivasi siswa dan efektivitas pengajaran guru.

⁵³ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran" 178.

d. Klasifikasi media pembelajaran

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga :

- 1) Dari sifatnya, terbagi menjadi : a) Media audio yang hanya dapat didengar melalui suara, b) Media visual yang hanya dapat dilihat saja melalui gambar, dan c) Media audiovisual yang dapat didengar melalui suara dan dilihat melalui gambar.
- 2) Dari aksesibilitasnya, media dapat dibagi menjadi beberapa: a) Media dengan jangkauan luas dan simultan (bersamaan), seperti radio dan televisi, b) Media dengan jangkauan terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide film, film, dan video.
- 3) Dari cara pakai, terbagi menjadi: a) Media dapat dibagi menjadi beberapa media yang menggunakan proyeksi, seperti film, slide, film strip, dan transparansi serta b) Media yang tidak menggunakan proyeksi, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.⁵⁴

Sedangkan Yusufhadi Miarso mengklasifikasikan media dengan taksonomi media yakni:

- 1) Media penyaji yang dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dari rendah ke tinggi.
 - a) Kelompok pertama: media grafis, bahan cetak, dan gambar statis.
 - b) Kelompok kedua : media proyeksi statis.
 - c) Kelompok ketiga : media audio.

⁵⁴ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran", 179.

- d) Kelompok keempat: media visual statis yang dipadukan dengan audio.
 - e) Kelompok kelima : media gambar bergerak (film).
 - f) Kelompok keenam : media televisi, dan
 - g) Kelompok ketujuh : media multimedia.
- 2) Media Objek: Media objek adalah benda tiga dimensi yang menyampaikan informasi melalui karakteristik fisiknya, seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi, bukan dalam bentuk penyajian langsung.
- 3) Media Interaktif: Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya melihat materi atau objek tetapi juga berinteraksi aktif selama proses pembelajaran.⁵⁵

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran, media dibagi menjadi auditif, visual, dan audiovisual. Media juga dikategorikan berdasarkan aksesibilitas, yaitu jangkauan luas dan terbatas. Selain itu, media dapat berupa proyeksi atau non-proyeksi dan mencakup berbagai tingkat kompleksitas, dari objek tiga dimensi hingga media interaktif.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui teknologi digital yang mencakup perangkat keras dan lunak dengan maksud dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih interaktif dan

⁵⁵ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran", 179–180.

menarik. Menurut Suciati, pembelajaran digital adalah alat yang bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sesuai dengan perkembangan zaman.⁵⁶

Sedangkan menurut Riri Okra, media pembelajaran digital adalah segala bentuk peralatan fisik komunikasi yang berupa perangkat lunak dan perangkat yang diciptakan, dikelola dan digunakan dengan disesuaikan pada kebutuhan pembelajaran untuk mencapai efektivitas dalam KBM.⁵⁷ Dalam pembelajaran digital yang mencampurkan antara pembelajaran tatap muka dan jarak jauh disebut *blended learning*.⁵⁸

Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran digital dapat mengasah keahlian yang sesuai dengan zaman untuk tujuan pembelajaran aktif dan seluruh teknologi yang diciptakan dan dikelola untuk kebutuhan dalam mencapai keefektifan dan keefesiensian dalam proses pembelajaran.⁵⁹

Media pembelajaran digital memiliki karakteristik, diantaranya:

- a. Mengkombinasikan berbagai cara penyampaian, model dan metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

⁵⁶ Asih Christy, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMA Angkasa 2" (Doctoral, Universitas Negeri Jakarta, 2023), 6, <http://repository.unj.ac.id/42705/>.

⁵⁷ Rini Milanda, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur)" (Skripsi, Bandung, Universitas Pasundan, 2022), 52, <https://doi.org/10.15.2020BAB%20V.pdf>.

⁵⁸ Ahmad Royani, Asmi Faiqatul Himmah, dan Muhammad Junaidi, "Pendampingan Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0," *ABDI KAMI ; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Oktober 2022, 5, no. 2 (t.t.): 178.

⁵⁹ Christy, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Angkasa 2," 8.

- b. Modifikasi dari pembelajaran tradisional *face to face*, belajar mandiri, dan belajar daring.
- c. Dalam media pembelajaran digital, peran guru sebagai fasilitator dan guru sebagai pendukung.⁶⁰

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan memuat berbagai media seperti audio visual yang bertujuan untuk dapat digunakan dimanapun dan kapanpun melalui perangkat digital yang dimiliki sekolah maupun individu peserta didik.

3. Situs *Web Canva*

a. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi berbasis *online* yang mudah digunakan bagi masyarakat umum untuk membuat desain grafis dengan visual yang menarik. Dengan berbagai template siap pakai dan dapat disunting secara bebas bagi pengguna baik dengan membayar maupun gratis.⁶¹

Canva menyediakan fasilitas-fasilitas yang berguna untuk menjadi alat bantu dalam kreativitas untuk merancang pembelajaran

⁶⁰ Christy, 8.

⁶¹ Mohammad Tegar Kharissidqi dan Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (26 Desember 2022): 110.

visual yang komunikatif keterampilan kolaboratif dengan mudah dan menyenangkan.⁶²

Dalam pendidikan, canva memiliki dua fungsi yakni suplemen dan substitusi. Canva sebagai suplemen yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran dengan *template* dan fitur desain yang sederhana. Canva yang berfungsi sebagai substitusi yakni dapat didistribusikan kepada peserta didik sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh.⁶³

b. Kelebihan dan kekurangan Canva

Adapun kelebihan canva adalah :

- 1) Dapat diakses dimana saja baik web maupun aplikasi.
- 2) Tampilan sederhana namun lengkap.
- 3) Tersedia *template* yang dapat disunting secara gratis maupun berbayar.
- 4) Desain grafis dapat diekspor dalam berbagai format file sesuai kebutuhan.
- 5) Menggunakan *cloud* sehingga tidak memerlukan penyimpanan.
- 6) Memiliki fitur *save* otomatis sehingga tidak perlu takut kehilangan data.

⁶² Idawati dkk., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (9 Juli 2022): 748, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>.

⁶³ Gilang Alfinandika Rizanta dan Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (6 Juli 2022): 564.

7) Tersedia template gratis untuk guru, peserta didik dan tenaga pendidikan lainnya.

Canva yang memiliki kekurangan sebagai berikut :

- 1) Memerlukan koneksi internet yang stabil.
- 2) Beberapa fitur yang bagus dapat diakses dengan berbayar.⁶⁴
- 3) Keterbatasan fitur dan kostumisasi dalam pembuatan situs web di canva.⁶⁵

c. Situs Web Canva untuk pendidikan

Canva, sebagai platform desain grafis online, menawarkan fitur pembuatan situs web yang mudah digunakan dan gratis. Fitur ini memungkinkan pengguna, bahkan mereka yang minim pengetahuan teknis, untuk merancang dan mempublikasikan situs web dalam waktu singkat. Canva menyediakan beragam template siap pakai yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, serta elemen-elemen desain pendukung seperti gambar, ikon, dan font.

Melalui keberadaan fitur ini, Canva berupaya menyediakan akses dan memberdayakan individu untuk berkreasi dan berpartisipasi aktif di ruang digital, termasuk dalam membangun kehadiran online melalui situs web melalui hosting gratis.

Pembuatan situs web Canva melalui domain my.canva.site ini, tidak hanya memfasilitasi pembuatan konten visual statis, tetapi

⁶⁴ Idawati dkk., “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD,” 749.

⁶⁵ Rizanta dan Arsanti, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini,” 562.

juga mendukung pengembangan platform digital yang lebih komprehensif. Dengan fitur pembuatan situs webnya, memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dan informasi dalam satu kesatuan yang kohesif, mudah diakses dan interaktif.⁶⁶

Dengan demikian, Website edukasi dapat dibangun melalui Canva sehingga dapat dimanfaatkan guru untuk menyediakan sumber belajar dan materi pelajaran, juga dapat menjadi media bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi dan berbagi pengetahuan secara interaktif tanpa keahlian koding dan desain web yang professional.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang di kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini merupakan penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuannya adalah untuk memperkuat kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitar baik dari aspek alam maupun sosial, dan memberikan pengalaman holistik bagi peserta didik.⁶⁷

⁶⁶ No name, "Membuat Website Gratis - Desain Situs Web Unik," Canva, diakses 27 September 2024, https://www.canva.com/id_id/membuat/situs-web/.

⁶⁷ Uznul Zakarina Dkk., "Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar," *Damhil Education Journal* 4, no. 1 (12 Mei 2024): 51, <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.

Kemendikbudristek mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu dengan kajian yang mencakup makhluk hidup beserta hubungan timbal balik bersama benda mati yang berupa lingkungannya, serta kajian ilmu manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan secara timbal balik dengan lingkungannya.⁶⁸

Berdasarkan pemaparan pengertian di atas, inti dari pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka adalah gabungan IPA dan IPS yang bertujuan untuk memberikan pengalaman holistik kepada siswa, meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan alam dan sosial.

b. Tujuan pembelajaran IPAS Kelas V

Dalam pembelajaran IPAS ini, selain untuk memberikan pengalaman holistik, dan menjaga lingkungan alam dan sosial secara umum, IPAS juga memiliki beberapa tujuan yang lebih spesifik. Yakni :

- 1) Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka, memahami alam semesta, serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Aktif berpartisipasi dalam melestarikan, menjaga, dan mengelola lingkungan serta sumber daya alam dengan bijaksana.
- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri untuk mengenali, merumuskan, dan mengatasi masalah melalui tindakan konkret.

⁶⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 4-5.

- 4) Mengetahui identitas diri, memahami lingkungan sosial, serta perubahan dalam kehidupan manusia dan masyarakat seiring waktu.
- 5) Memahami syarat untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa serta arti keanggotaan dalam komunitas global, sehingga bisa memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah pribadi dan lingkungan sekitar.⁶⁹

c. Materi IPAS Kelas V

Berdasarkan Capaian Pembelajaran yang telah disebutkan, materi IPAS dirumuskan dalam delapan bab di kelas V, yang meliputi materi seperti:

- 1) Bab 1 : Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi,
- 2) Bab 2 : Harmoni dalam Ekosistem
- 3) Bab 3 : Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan.
- 4) Bab 4 : Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita.
- 5) Bab 5 : Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh
- 6) Bab 6 : Indonesiaku Kaya Raya
- 7) Bab 7 : Daerah Kebanggaanku
- 8) Bab 8 : Bumiku Sayang, Bumiku Malang.⁷⁰

Pada pembelajaran IPAS kelas V, bab 1-4 yang berfokus pada bidang IPA diajarkan pada semester 1, sementara materi yang lebih dominan IPS disampaikan pada semester 2.

⁶⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 5–6.

⁷⁰ Amalia Fitri Ghaniem dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 2.

d. Materi Harmoni Ekosistem

Materi Harmoni dalam Ekosistem adalah materi yang berada di Bab 2 mata pelajaran IPAS Kelas V. Pada bab ini, dalam buku kurmer IPAS kelas V terdapat tiga topik yakni :

- 1) Topik A : Memakan dan dimakan yang menjelaskan hubungan antara makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan dan jaring-jaring makan serta perannya dalam ekosistem
- 2) Topik B : Transfer Energi Antarmakhluk Hidup yang menggambarkan bagaimana energi ditransfer dalam ekosistem melalui berbagai tingkatan konsumen dan produsen
- 3) Topik C : Ekosistem yang Harmonis yang membahas tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosisten dan peran manusia dalam menjaga keseimbangan.⁷¹

Dalam penelitian ini, materi yang akan diangkat adalah topik A: Memakan dan dimakan berupa materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan menambahkan materi pengantar yakni pengertian, komponen, hierarki, macam-macam interaksi dalam ekosistem sebagai *advance material*. Berikut adalah materi tentang ekosistem dan peristiwa makan dan dimakan.

1) Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya yang berupa makhluk hidup (biotik)

⁷¹ M.J.A Irene, Khristiyono, dan R. Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2022), 32.

maupun benda mati (abiotik).⁷² Ekosistem menurut Ervina Mukarromah adalah sistem ekologi yang terkonstruksi oleh interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungan.⁷³

Menurut Kurniawan, ekosistem adalah penggabungan dari setiap unit biosistem (sistem yang terdiri dari komponen-komponen makhluk hidup) dengan melibatkan interaksi antara organisme dan lingkungan fisik sehingga terjadi aliran energi dan siklus nutrisi diantara organisme atau anorganisme.⁷⁴

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ekosistem adalah suatu sistem yang melibatkan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan non-hidup di sekitarnya. Ekosistem mencakup interaksi dinamis antara komponen biotik dan abiotik, serta proses aliran energi dan siklus nutrisi yang terjadi di dalamnya. Pemahaman tentang ekosistem ini sangat penting untuk menganalisis dan mengelola keseimbangan lingkungan secara efektif.

2) Komponen Ekosistem

Ekosistem secara garis besar terbagi atas dua komponen yang saling berkaitan, yakni biotik (komponen makhluk hidup) dan abiotik (komponen benda mati).

a) Komponen Biotik (Makhluk Hidup)

⁷² Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V* 32.

⁷³ Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, 1–2.

⁷⁴ Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, 2.

Komponen biotik adalah semua makhluk hidup yang ada dalam suatu lingkungan.⁷⁵ Menurut Ervina Mukharromah, komponen biotik merupakan semua makhluk hidup yang melakukan hubungan timbal balik (interaksi).⁷⁶ Sedangkan komponen biotik menurut Bambang Suhartawan adalah semua organisme yang memiliki peran dalam melakukan interaksi dalam ekosistem.⁷⁷

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen biotik adalah semua makhluk hidup yang memiliki peran dalam melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungannya.

Dalam perannya di lingkungan, komponen biotik memiliki klasifikasi peran masing-masing sebagai berikut:

- (1) Produsen : Kelompok organisme yang dapat memproduksi makanannya sendiri karena memiliki klorofil untuk proses fotosintesis. Contohnya adalah tumbuhan hijau, alga dan fitoplankton.
- (2) Konsumen : Kelompok organisme yang mengandalkan makhluk hidup lain sebagai makanannya karena tidak bisa membuat makanan sendiri. Contohnya adalah manusia, dan hewan.

⁷⁵ Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 33.

⁷⁶ Mukharromah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, 5.

⁷⁷ Wilda Khafida dkk., *Ekologi dan Lingkungan* (CV. Gita Lentera, 2024), 13.

(3) Pengurai : Kelompok organisme yang menguraikan zat-zat sisa dari organisme berupa bangkai maupun limbah yang diproses menjadi zat-zat material yang bermanfaat untuk produsen.⁷⁸

b) Komponen Abiotik (Benda Mati)

Komponen abiotik adalah semua benda yang tidak hidup yang ada dalam suatu lingkungan.⁷⁹ Komponen abiotik menurut Bambang Suhartawan adalah segala sesuatu yang tidak hidup (non-hidup) yang memiliki pengaruh kepada makhluk hidup dalam lingkungan.⁸⁰ Komponen abiotik menurut Feby Milanie dkk adalah benda-benda mati yang memiliki manfaat bagi kelangsungan organisme di sebuah lingkungan yakni mencakup tanah, air, api, batu, udara, dan lain sebagainya.⁸¹

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen abiotik adalah semua benda mati atau non-hidup yang memiliki pengaruh dan manfaat bagi makhluk hidup dan lingkungannya. Sebagai contoh adalah air, tanah, dan udara, batu dll.

⁷⁸ Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 33.

⁷⁹ Irene, Khristiyono, dan Nani, 33.

⁸⁰ Khafida dkk., *Ekologi dan Lingkungan*, 16.

⁸¹ Feby Milanie dkk., "Pengembangan Kawasan Objek Wisata Dalam Mempercepat Pengembangan Ekonomi Desa Bagi Pemula," *Penerbit Tahta Media*, 2023, 2, <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/134>.

3) Hierarki dalam Ekosistem

Dalam habitat makhluk hidup, terdapat urutan interaksi yang dimulai dari unit terkecil hingga ke struktur yang lebih besar, yaitu ekosistem. Berikut merupakan penjelasan singkat dari unit terkecil:

- a) Individu : Merupakan satuan atau unit terkecil dalam ekosistem yang berupa satu makhluk hidup. Contoh : Seorang manusia, seekor sapi, dan sebuah pohon.
- b) Populasi : Merupakan kumpulan dari makhluk hidup yang sejenis. Contoh : Dua manusia, dan sekelompok zebra.
- c) Komunitas : Kumpulan dari kelompok-kelompok (populasi-populasi) makhluk hidup yang berbeda dalam satu tempat tanpa melibatkan komponen abiotik. Contoh : Populasi singa dan populasi zebra di savana.
- d) Ekosistem : Ekosistem adalah tingkat yang mencakup semua interaksi antara komunitas organisme yang hidup dan komponen abiotik di suatu lingkungan tertentu. Contoh : Interaksi tanaman-tanaman (biotik) menggunakan cahaya matahari (abiotik) untuk menghasilkan makanan melalui fotosintesis.⁸²

⁸² Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 35.

4) Macam-Macam Ekosistem

Ekosistem terbagi atas dua berdasarkan asal pembuatannya yakni alami dan buatan.

a) Ekosistem Alami : Ekosistem alami adalah ekosistem yang secara alamiah terbuat tanpa campur tangan manusia. Ekosistem ini memiliki komponen yang lengkap serta kuat, sehingga tidak memerlukan pemeliharaan karena dapat memenuhi kebutuhannya sendiri. Ekosistem ini dapat terganggu ketika bencana alam atau faktor kerusakan oleh manusia. Contoh : Gunung, laut, dan lain-lain.

b) Ekosistem Buatan : Ekosistem buatan adalah ekosistem yang secara sengaja diciptakan oleh manusia. Ekosistem ini memiliki kerentanan terhadap perubahan dan mudah terganggu , sehingga memerlukan pemeliharaan. Contoh : Aquarium, bendungan, kebun binatang dan lain-lain.⁸³

Sedangkan berdasarkan letak geografisnya, ekosistem terbagi atas dua yakni :

a) Ekosistem darat : Ekosistem yang berupa daratan dengan berbagai komunitas flora dan fauna dan dipengaruhi oleh lingkungan abiotik mereka, seperti tanah, udara, dan iklim. Contohnya adalah : Hutan, gurun, tundra dll.

⁸³ Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, 12.

b) Ekosistem perairan : Ekosistem yang berupa perairan dengan berbagai komunitas flora dan fauna dan interaksinya dengan komponen abiotik. Contohnya adalah : Ekosistem air tawar (danau, rawa, dan kolam), ekosistem laut, dll.⁸⁴

5) Macam-macam Interaksi Makhluk Hidup dalam Ekosistem

Interaksi makhluk hidup dalam ekosistem memiliki beberapa bentuk, interaksi ini dapat menjadi menguntungkan dan merugikan. Berikut adalah bentuk-bentuk interaksi ekosistem :

a) Simbiosis Mutualisme : Hubungan antara dua makhluk hidup yang memberikan keuntungan pada kedua belah pihak.

Contoh : Kerbau dan burung jalak, bunga dan lebah, serta ikan badut dan anemon.

b) Simbiosis Parasitisme : Hubungan antara dua makhluk hidup dengan hanya menguntungkan satu organisme dan organisme dirugikan. Contoh : Benalu dan pohon, serta tali putri dan beluntas.

c) Simbiosis Komensalisme : Hubungan antara dua makhluk hidup dengan hanya menguntungkan satu organisme dan organisme lain tidak akan mendapatkan apapun. Contoh : Ikan hiu dan ikan remora, serta anggrek serta pohon dan tanaman paku.

⁸⁴ Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, 13.

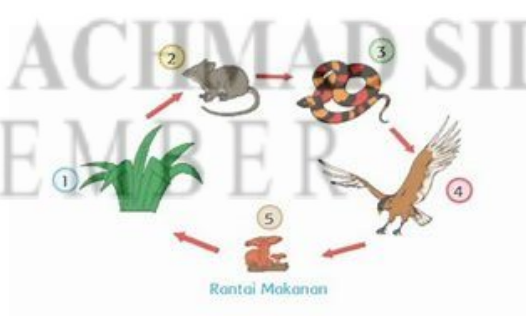
d) Kompetisi : Hubungan antara dua atau lebih makhluk hidup yang bersaing untuk memenuhi kebutuhan hidup. Contoh : Singa dan Hyena memperebutkan zebra untuk dimakan.

e) Predasi : Hubungan antara dua makhluk hidup yang berperan sebagai pemakan dan dimakan. Contoh : Singa memburu zebra untuk dimakan.⁸⁵

6) Rantai Makanan, dan Jaring-Jaring Makanan

Dari bentuk-bentuk interaksi antara makhluk hidup tersebut, maka ada membentuk yakni peristiwa makan dan dimakan yang dapat digambarkan dalam bentuk rantai makanan serta jaring-jaring makanan. Berikut penjelasan singkat tentang rantai makanan :

a) Rantai makanan : proses yang menggambarkan peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dari produsen sampai ke konsumen puncak, bahkan pengurai.⁸⁶ Contoh :



Gambar 2. 1
Contoh rantai makanan⁸⁷

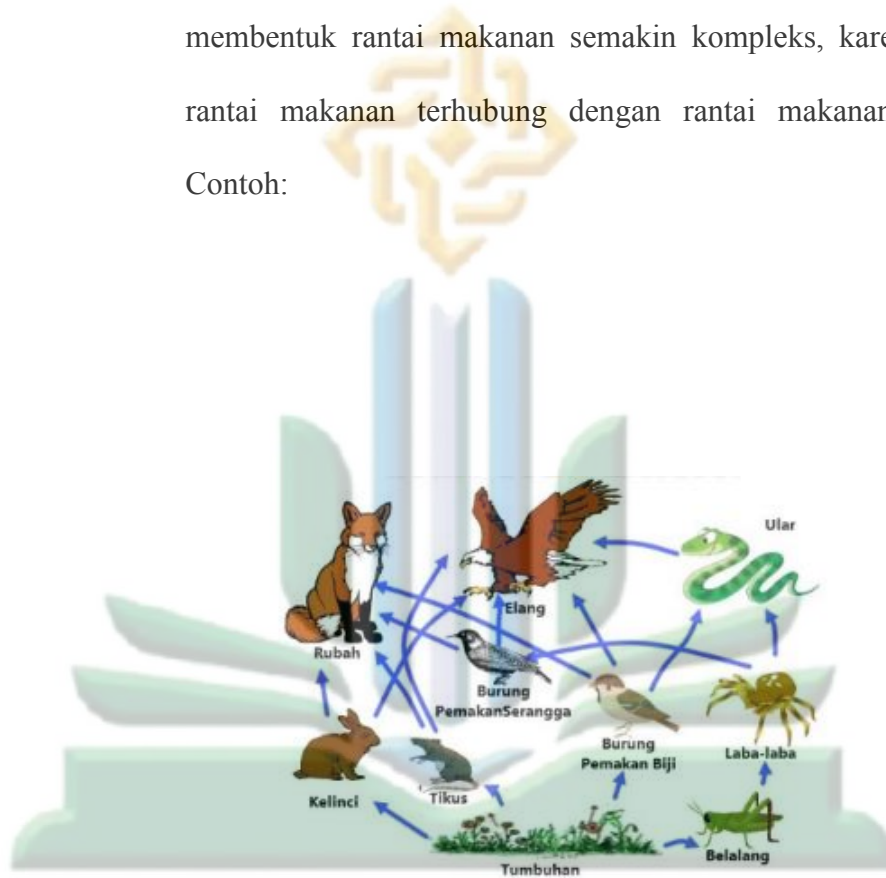
⁸⁵ Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 36.

⁸⁶ Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 39.

⁸⁷ "Rantai Makanan: Pengertian, Komponen, dan Contohnya,"
Tribunnews.com, 4 September 2024,
<https://www.tribunnews.com/pendidikan/2020/12/13/rantai-makanan-pengertian-komponen-dan-contohnya>.

- b) Jaring-jaring makanan : Kumpulan rantai makanan yang membentuk rantai makanan semakin kompleks, karena setiap rantai makanan terhubung dengan rantai makanan lain .⁸⁸

Contoh:



Gambar 2. 2
Contoh jaring-jaring makanan⁸⁹

⁸⁸ Irene, Khristiyono, dan Nani, *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*, 40.

⁸⁹ No name, "Rantai Makanan Hewan – Meteor," diakses 5 September 2024, <https://bertigamas.github.io/meteor/post/rantai-makanan-hewan/>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang dapat menghasilkan ataupun mengembangkan produk baru serta memvalidasi dan menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.⁹⁰ Mengembangkan berarti memperbaiki dari produk yang telah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.

Jenis penelitian R&D menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berasal dari hasil uji kelayakan ahli materi, media, dan audiens. Ahli materi menguji tentang aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran dan tulisan dalam bahan ajar dan evaluasi. Sedangkan ahli media menguji aspek yang berkaitan dengan kemenarikan tampilan, kesesuaian penggunaan tulisan. Dan audiens menguji tentang aspek kemenarikan dan kemudahan dalam memahami pesan yang akan disampaikan dalam bahan ajar.⁹¹

Adapun macam-macam penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Model Borg & Gall : Model pengembangan ini dikembangkan oleh Borg & Gall pada tahun 1983, model ini terdiri atas 10 langkah yang secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Pengumpulan informasi (*research and information collecting*), 2) Perencanaan (*Planning*), 3)

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 395.

⁹¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 200.

Pengembangan desain awal produk (*develop preliminary form of product*), 4) Uji coba tahap awal (*preliminary field testing*), 5) Revisi produk (*main product revision*), 6) Uji coba lapangan skala luas (*main field testing*), 7) Revisi produk operasional (*operational product revision*), 8) Tahap uji coba lapangan operasional (*operational field testing*), 9) Perbaikan akhir model final produk (*final product revision*), dan 10) penyebar luasan (*dissemination and implementation*). Kelebihan model pengembangan ini adalah produk yang dihasilkan telah dipastikan sesuai analisis kebutuhan dan masalah, serta valid karena uji coba lebih dari satu kali.

2. Model 4D : Model 4D adalah model yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. , model ini terdiri atas 4 langkah yang secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) *Define* (analisis kebutuhan), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (tahap menghasilkan produk pengembangan), dan 4) *Disseminate* (tahap penyebarluasan produk). Kelebihan model ini adalah sederhana dan tidak membutuhkan waktu lama.⁹²
3. Model ADDIE : Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carry yang dikembangkan pada tahun 1996. Model ini digunakan untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini merupakan proses pengembangan yang dianggap berurutan dan interaktif.⁹³ Adapun tahapannya terdiri atas 1)

⁹² Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1223–25, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁹³ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini," *Instruksional* 1, no. 2 (30 April 2020): 123, <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

analisis perlunya pengembangan produk (*analysis*), 2) merancang produk (*design*), 3) pengembangan produk melalui validasi ahli (*development*), 4) penerapan produk (*implementation*), dan 5) tahap evaluasi berupa umpan balik dari pengguna produk (*evaluation*). Kelebihan dari model ini adalah hasil akhir produk dipastikan valid karena proses analisis yang mendalam di setiap tahapannya, lebih sistematis dan terstruktur.

4. Model Richey & Klein : Model ini dikembangkan oleh Richey dan Klein pada tahun 2000-an yang memiliki konsep yang sama dengan model terdahulu. Namun, model ini terbagi menjadi dua model, yakni *product* dan *tool research* dan *model research*. Tipe pertama fokus pada pengembangan produk, program, proses ataupun alat pembelajaran tertentu yang didasari oleh analisis kebutuhan ataupun minat yang lebih spesifik, kajian ini membahas desain, pengembangan produk beserta evaluasinya. Sedangkan tipe kedua berfokus pada desain, pengembangan, evaluasi dari sebuah model.⁹⁴
5. Model Tyler : Model ini dikembangkan oleh Ralph W. Tyler pada tahun 1949 yang memiliki empat tahapan yakni 1) *Objectives* (tujuan pendidikan yang diharapkan), 2) *Selecting Learning Experiences* (Menentukan pengalaman belajar untuk mewujudkan tujuan pendidikan, 3) *Organizing Learning Experiences* (menyusun pengalaman belajar yang akan diberikan), dan 4) *Evaluation* (mengevaluasi pengalaman belajar untuk mengetahui ketercapaian tujuan). Model pengembangan ini secara spesifik

⁹⁴ Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D),” 1227–28.

lebih digunakan untuk pengembangan kurikulum dengan kelebihan yakni struktur logika dan sistematis, penekanan pada tujuan utama, fokus pada proses belajar, dan fleksibilitas dalam pembelajaran.⁹⁵

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pembelajaran ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang merupakan model pengembangan yang sifatnya generic⁹⁶ dengan lima tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).⁹⁷ Beberapa tahapan tersebut dirancang dengan sistematis, interaktif, memiliki hubungan dan kesinambungan sehingga perlu diimplementasikan secara berurutan.

Model ADDIE dikembangkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfokus Pada ranah keterampilan intelektual yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ini memberi kesempatan untuk para peneliti untuk bekerjasama dengan ahli media dan ahli materi agar tercipta produk yang berkualitas.⁹⁸

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

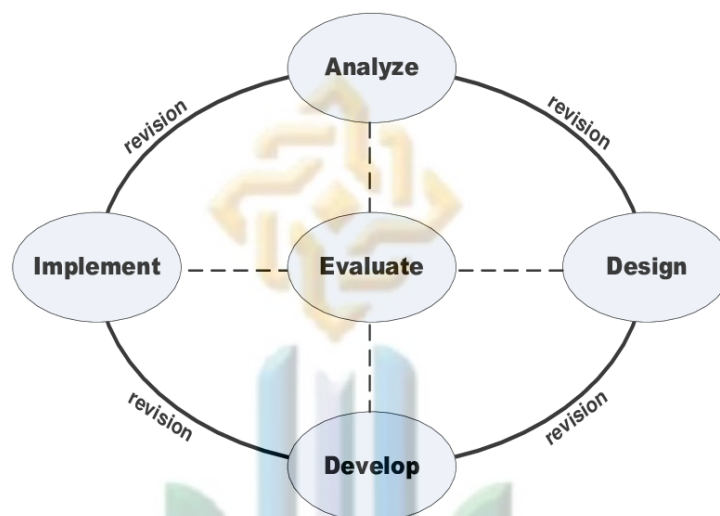
Prosedur penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Situs Web Canva dalam Pembelajaran IPAS Kelas V ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimiliki tahapan sebagai berikut.

⁹⁵ Tatang Hidayat, Endis Firdaus, dan Momod Abdul Somad, "Model Pengembangan Kurikulum Tyler Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 5, no. 2 (26 September 2020): 204, <https://doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6698>.

⁹⁶ Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, 23.

⁹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 394.

⁹⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 33.



Gambar 3. 1
Tahapan model ADDIE

Berikut merupakan rincian dari tahapan ADDIE :

1. *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahap pertama yang berupa menganalisis kebutuhan dan analisis permasalahan atau kesenjangan yang terjadi Pada objek penelitian. Permasalahan yang ada diklasifikasikan dengan ada atau tidaknya media maupun bahan ajar, ataupun kurang muktahirnya suatu media maupun bahan ajar yang tersedia.

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan dalam pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso maka peneliti melakukan observasi, penyebaran angket dan wawancara.

Dari analisis permasalahan yang ada melalui informasi yang telah diambil, maka ada analisis kebutuhan yang merinci bagaimana solusi dari permasalahan yang ada. Sehingga pada tahap analisis kebutuhan ini, ada

penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik yang meliputi karakteristik peserta didik, materi maupun kondisi fasilitas sekolah yang ada, output yang ingin dicapai.

Untuk mengetahui lebih lanjut permasalahan yang dianalisis, Berikut ini merupakan tahap-tahap analisis :

a. Identifikasi adanya penyebab pengembangan

Pada identifikasi masalah, ditemukan adanya masalah berkenaan dengan bahan ajar yang digunakan tidak mempresentasikan materi secara jelas dan komprehensif sehingga perlu untuk memvisualisasikan dan menjelaskan secara rinci terutama dalam pembelajaran kompleks dan abstrak.

Dalam analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi pengembangan, dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru untuk memahami karakteristik peserta didik dan metode pembelajaran di kelas V MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

Setelah melewati analisis kebutuhan melalui identifikasi pengembangan, maka dibuatlah suatu pengembangan yang meliputi penggunaan media yang efektif, seperti media pembelajaran interaktif, guna mempermudah pemahaman materi. Selain itu, publikasi melalui situs web diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa. Dengan pengembangan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih baik.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mengarahkan media pembelajaran sesuai dengan apa yang dituju, serta sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Berikut merupakan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS Kelas V Harmoni dalam Ekosistem Topik A : Peristiwa Memakan dan Dimakan.

- 1) Menyebutkan komponen dalam ekosistem.⁹⁹
- 2) Mengidentifikasi hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.¹⁰⁰
- 3) Menganalisis hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.¹⁰¹

Setelah menentukan tujuan pembelajaran, produk yang dikembangkan akan disusun sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Sehingga akan membentuk materi yang sesuai dengan materi keseimbangan ekosistem.

c. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahapan ini, diadakan pencarian informasi tentang pengalaman belajar calon pengguna media pembelajaran, serta melakukan pengumpulan data dengan mengidentifikasi karakteristik

⁹⁹ P Eka, Asy'ari, dan M. Irfan S., *Phintar IPAS untuk SD/MI Kelas 5 Volume 1* (Jakarta: Phibeta, 2024), 25.

¹⁰⁰ Nurhasanah dkk., "Alur Tujuan Pembelajaran" (Kemendikbud (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia), 2023), 2, https://drive.google.com/file/d/1xcquvO0UGq9CsIPqHdYHgw4rtpk_FPMm/view.

¹⁰¹ Ghaniem dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*, 41.

umum, menentukan kelompok, populasi peserta didik serta lokasi peserta didik.

1) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini, sumber daya yang perlu diidentifikasi meliputi konten materi, sarana dan prasarana sekolah, serta tenaga pendidik. Semua elemen ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan yang diperlukan.

2) Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan dipakai

Pada tahap ini, peneliti menentukan cara penyampaian materi pembelajaran yang akan disampaikan di dalam kelas. Penyampaian materi pembelajaran yang peneliti pilih dapat dilakukan secara fleksibel melalui *online* yang memungkinkan penggunaan di berbagai lokasi dan kapan saja.

2. *Design (desain)*

Tahapan desain adalah suatu tahapan untuk merencanakan produk pengembangan yang didasarkan Pada hasil analisis masalah dan kebutuhan. Tahapan ini harus memuat tentang rencana rancangan dari konsep pengembangan dari modul pembelajaran yang ingin dikembangkan. Dalam hal ini, peneliti sebagai perancang pendidikan, dan pengembang program pembelajaran harus menyadari pentingnya pemahaman tentang pemilihan media instruksional yang sesuai.¹⁰²

¹⁰² Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, 17.

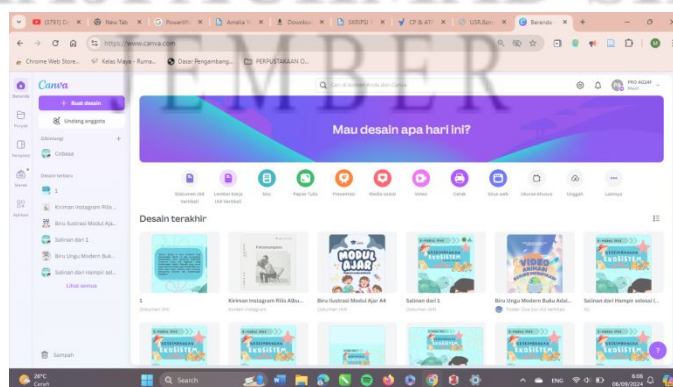
Oleh karena itu, dalam menyusun rencana pengembangan dalam pengembangan ini maka diawali dengan membuat kerangka yang telah dikemukakan di spesifikasi produk untuk memvisualisasikan desain. Kemudian peneliti akan melakukan tahap desain dengan memperhatikan materi-materi yang akan digunakan untuk menyusun media pembelajaran.

3. *Development (pengembangan)*

Pada tahapan ini, peneliti telah merangkai semua desain serta rancangan yang telah ditentukan Pada tahap sebelumnya. Pada proses pengembangan ini, dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva yang disertai dengan instrumen validator untuk mengetahui kualitas dari media yang telah dibuat oleh peneliti.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva adalah:

- a. Meng-*upgrade* alat desain yakni Canva menjadi Canva premium



Gambar 3. 2
Web Canva Premium

- b. Membuat media yang sudah didesain dengan menambahkan judul, profil pengembang, petunjuk navigasi,.
- c. Melakukan *review* media pembelajaran melalui instrumen validasi yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dan instrumen tersebut, akan diisi oleh validator dan uji coba pengguna. Pengembangan ini difokuskan untuk menguji kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba produk.
- d. Melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan validator ahli media dan materi. Setelah mendapatkan pernyataan layak maka akan diimplementasikan kepada subjek uji coba.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap ini adalah tahap untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, media pembelajaran digital berbasis situs web canva sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Pada tahap implementasi ini, terdapat uji coba yang dilakukan dengan skala kecil dan besar. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon dan umpan balik dari peserta didik, Pada tahapan media pembelajaran yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan desain pengembangan hingga dapat diimplementasikan dengan baik.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahapan ini, tujuan dari evaluasi yakni pengembangan yang dilakukan untuk meninjau sesuai atau tidak dengan tujuan awal. Pada

tahapan ini pula terdapat tujuan untuk memberikan umpan balik sehingga perbaikan dan revisi dapat dihasilkan dengan disesuaikan Pada hasil evaluasi yang diperoleh.¹⁰³ Pemilihan model penelitian pengembangan ADDIE ini didasari Pada keunggulan ADDIE yang memiliki tahapan kerja sistematis dengan setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga hasil dari produk akhir akan menjadi produk yang valid.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah proses untuk mengetahui keefektifan maupun kinerja dari produk yang dikembangkan. Peneliti akan melakukan uji coba produk setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang melakukan penilaian validasi desain, kelemahan produk, dan uji coba Pada peserta didik atau peserta subjek uji coba.

Dalam penelitian ini, produk media pembelajaran digital berbasis situs web akan diuji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana validitasnya.

Proses validitas ini akan dilakukan oleh tiga validator yakni:

- a. Validator materi IPAS oleh dosen biologi yakni bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.
- b. Validator ahli media oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
- c. Validator pembelajaran IPAS oleh Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd. guru kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan .

Setelah dinyatakan valid, media akan diuji coba pada 10 peserta didik untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan revisi dalam uji coba

¹⁰³ Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 34.

skala kecil. Selanjutnya, uji coba dilanjutkan kepada seluruh peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso yang berjumlah 33 orang.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba melibatkan evaluasi produk oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru kelas V MI Nurur Rahman. Tujuan uji coba ini adalah untuk menilai dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian pengembangan ini meliputi dua validator yang merupakan dosen, satu guru kelas, serta peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso Pada tahun ajaran 2024/2025.

a. Ahli Materi

Desain uji coba yang akan dilakukan oleh ahli materi adalah pengujian terhadap materi yang disajikan dan penyesuaiannya dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku Pada kurikulum. Maka ahli materi akan diwakilkan oleh dosen dari prodi tadaris biologi UIN KHAS Jember yakni bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

b. Ahli Media

Desain uji coba yang akan dilakukan dalam pengujian ahli media akan menilai Pada kesesuaian dan kemenarikan media untuk peserta didik. Dalam hal ini, validator ahli media akan diambil dari

dosen yang kompeten dalam bidang media pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli media yang peneliti pilih ialah bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd yang merupakan dosen program studi PGMI UIN Khas Jember.

c. Guru

Guru adalah subjek yang merupakan ahli pembelajaran dengan memiliki pengalaman mengajar pembelajaran IPAS sehingga memahami kurikulum yang diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di tingkat SD/MI terutama kelas V.

d. Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek Uji Coba yang merupakan sasaran utama dalam Pengembangan Media Interaktif Berbasis Situs Web Canva dalam Pembelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V. Peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik kelas VB di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso yang berjumlah 33 peserta didik.

2. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis penelitian yakni data kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kevalidan dari Media Interaktif Berbasis Situs Web Canva yang telah dikembangkan.

a. Data Kualitatif

Data yang dihasilkan dari berbagai sumber penelitian dapat diperoleh melalui berbagai teknik.¹⁰⁴ Data ini meliputi hasil observasi, wawancara, masukan, dan komentar selama proses penelitian dan pengembangan. Data tersebut bersifat deskriptif dan terkait dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu Media Pembelajaran Interaktif berbasis Situs Web Canva.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini yakni data berbentuk angka-angka yang diperoleh dari penilaian angket kebutuhan peserta didik, penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan, beserta respon angket oleh peserta didik dan penilaian media pembelajaran oleh guru.¹⁰⁵

3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument yakni: observasi, wawancara dan lembar kuisisioner atau angket.

a. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang didasarkan Pada pengamatan langsung Pada suatu objek yang ada di lapangan

¹⁰⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

¹⁰⁵ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (Edisi Kedua)* (Bumi Aksara, 2022), 22.

penelitian.¹⁰⁶ Menurut Abdurrohman Fatoni, observasi adalah pengamatan dengan catatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.¹⁰⁷ Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung di lapangan. Di lapangan yakni MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso, peneliti melakukan observasi tidak dengan sistematis, melainkan dengan cara memperhatikan lingkungan belajar peserta didik dan perangkat pembelajaran yang digunakan secara rutin.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan informasi atau data yang melibatkan aktivitas menanyakan narasumber yang memiliki kepentingan dengan penelitian.¹⁰⁸ Dalam teknik ini, peneliti menggunakan wawancara secara langsung dengan narasumber.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso dengan menggali data tentang karakteristik peserta didik, ketersediaan bahan ajar atau media pembelajaran dan metode pembelajaran serta evaluasinya.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi melibatkan pencarian berbagai jenis data seperti catatan, transkrip, buku, surat

¹⁰⁶ Muhammad Fitrah Luthfiah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*, 2017, 2–3.

¹⁰⁷ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 104.

¹⁰⁸ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignotis* (Yogyakarta: PT. Leutika Nouvalitera, 2016).

kar, majalah, agenda, foto, dan sejenisnya. Dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup gambar atau foto, keterangan mengenai proses pembelajaran, serta lampiran-lampiran kuisisioner yang diisi oleh para subjek uji coba sebagai hasil praktek penggunaan media digital berbasis Situs Web Canva di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

d. Lembar Kuisisioner atau Angket Penilaian Media

Lembar kuisisioner adalah instrument pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan secara tertulis kepada responden.¹⁰⁹ Dalam penelitian ini, angket yang digunakan meliputi angket media pembelajaran yang menguji tentang kelayakan media dari segi materi, produk, bahasa dan praktek.

Angket untuk menguji materi, produk dan bahasa yang diberikan kepada validator dan ahli materi bersifat rasional dan belum berdasarkan fakta di lapangan.¹¹⁰ Informasi yang diperoleh dalam angket tersebut akan menjadi masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media yang valid. Pengembangan media ini juga disesuaikan dengan kebutuhan yang telah dianalisis diawal dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Skala pengukuran yang digunakan untuk memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah skala Likert. Skala Likert berfungsi untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 216.

¹¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*, 408.

individu atau kelompok terhadap potensi dan masalah objek yang telah dikembangkan secara menyeluruh.¹¹¹

Dalam skala Likert, opsi jawaban disusun dari yang paling positif hingga yang paling negatif, termasuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk analisis kualitatif, jawaban diberi skor antara 1 hingga 5, dengan skor 5 untuk SS, 4 untuk S, 3 untuk R, 2 untuk TS, dan 1 untuk STS. Dalam hal ini, peneliti menggunakan angket-angket validasi kepada para ahli, serta angket respon guru dan peserta didik untuk mendapatkan data yang diharapkan.

Dalam kuisisioner terdapat kisi-kisi yang menjadi panduan dalam penelitian pengembangan, berikut ini adalah kisi-kisi dari kuisisioner:

1) Instrumen validasi ahli materi

Tabel 3.1
Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek kesesuaian materi	Kesuaian materi yang disampaikan
		Kelengkapan materi
2	Aspek Kesesuaian Bahasa	Ke-komunikatifan dalam penyampaian
		Kesesuaian bahasa yang digunakan

(Sumber : Elok Robiatul Adawiyah,2023)¹¹²

¹¹¹ Drs H. Ardial M.Si, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi* (Bumi Aksara, 2022), 452.

¹¹² Elok Robiatul Adawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" (undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023), 120, <http://digilib.uinkhas.ac.id/29383/>.

2) Instrumen validasi ahli media

Tabel 3. 2
Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian desain tampilan
		Kesesuaian Tata Letak Menu dan Tombol
		Ukuran, Warna, dan Jenis Font
2	Aspek Audio	Kejelasan Audio
		Ketepatan Audio dan <i>Backsound</i>
3	Aspek Video	Ketepatan materi dalam video
		Kualitas Video
4	Aspek Animasi	Kesesuaian Animasi
5	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	<i>Useful</i>

(Sumber : Elok Robiatul Adawiyah, 2023)

3) Instrumen validasi ahli pembelajaran oleh guru

Tabel 3. 3
Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Aspek kesesuaian materi	Kesuaian materi yang disampaikan
		Kelengkapan materi
2	Aspek Kesesuaian Bahasa	Ke-komunikatifan dalam penyampaian
		Kesesuaian bahasa yang digunakan

(Sumber : Elok Robiatul Adawiyah,2023)¹¹³

¹¹³ Elok Robiatul Adawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" (undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023), 120, <http://digilib.uinkhas.ac.id/29383/>.

4) Instrumen penggunaan media oleh peserta didik

Tabel 3. 4
Instrumen Angket Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Media	Kemenarikan media pembelajaran
		Kemudahan media
2	Aspek Materi	Kemudahan memahami materi

4. Teknik Analisis Data

Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yakni data deksriptif kuantitatif dan kualitatif. Sehingga untuk menganalisis data uji coba penelitian ini menggunakan teknik analisis data deksriptif kualitatif dan kuantitatif.

a. Dekskriptif kualitatif

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis sehingga mencapai hasil akhir yang terbaik. Analisis ini menggunakan dikumpulkan melalui proses pengembangan, metode observasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan wawancara, dan umpan balik yang berupa masukan, komentar, dan saran dari para subjek uji coba penelitian.¹¹⁴

b. Dekskriptif kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media berupa skor nilai yang dihasilkan dari angket yang telah diisi oleh validator serta guru dan peserta didik melalui uji

¹¹⁴ Adawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif" 73.

coba yang dilakukan. Untuk mengukur kevalidan skor nilai tersebut, maka menggunakan kriteria penelitian yang menjadi acuan terhadap kelayakan media ajar. Dalam hal ini, peneliti menggunakan angket dengan menggunakan skala likert yang memiliki lima pilihan skor yakni :

Tabel 3. 5
Skor berdasarkan skala likert

Kriteria	Nilai
Sangat Setuju	Skor 5
Setuju	Skor 4
Ragu-Ragu	Skor 3
Tidak Setuju	Skor 2
Sangat Tidak Setuju	Skor 1

Penggunaan skala likert dipilih karena skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat maupun persepsi individu ataupun populasi tentang suatu fenomena.¹¹⁵ Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai angket, sebagai berikut :

1) Analisis validasi

Angket yang telah diisi oleh validator materi dan media serta ahli pembelajaran yakni guru untuk menganalisis validitas dan kelayakan pengembangan media. Berdasarkan jawaban validator dan ahli pembelajaran dapat diketahui kelayakan serta kesesuaian media ajar yang dikembangkan.

¹¹⁵ Adawiyah, 74.

Berikut rumus untuk menganalisis kuisioner dari validator dan guru dalam bentuk presentase:

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

Keterangan:

P = Nilai Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor penilaian

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dilakukan perhitungan maka akan muncul hasil berupa persentase, untuk mengetahui tingkat persentase maka peneliti menggunakan pedoman persentase berikut:

Tabel 3. 6
Tingkat Kriteria Pencapaian

No	Pencapaian (%)	Keterangan
1.	86% - 100%	Sangat Layak
2.	71% - 85%	Layak
3.	56% - 70%	Cukup Layak
4.	41% - 55%	Kurang Layak
5.	25% - 40%	Tidak Layak

(Sumber : Baiti Nur Fitria, 2023)

2) Analisis respon peserta didik

Angket yang dibuat oleh peneliti juga disebar ke peserta uji coba yakni peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengukur seberapa layak dan menarik media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah menerima hasil survei respon peserta didik, peneliti menggunakan rumus persentase berikut:

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

Keterangan :

P= Nilai Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor penilaian

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Berikut pedoman kriteria penilaian respon peserta didik :

Tabel 3. 7
Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Pencapaian (%)	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
0% - 40%	Kurang Baik

(Sumber : Alya Qothrunnada, 2024)¹¹⁶

Dari beberapa hasil analisis data, maka akan diambil nilai rata-rata baik dari nilai validasi dari 3 ahli maupun nilai angket respon peserta didik dalam skala kecil dan besar untuk mendapatkan kesimpulan dari kelayakan maupun kepraktisan pengembangan media pembelajaran digital berbasis situs web canva.

¹¹⁶ Alya Qothrunnada, "Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Platform Wizer.me pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember" (undergraduate, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), <http://digilib.uinkhas.ac.id/36802/>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman

1. Profil Umum Madrasah

Nama Lembaga	: MI Nurur Rahman Tamanan
Alamat	: Jl. Kebun Bibit no. 02 Tamanan RT 7 RW 1, Kel. Tamanan Kec. Tamanan Bondowoso Jawa Timur 66217
Email	: misnururrahman@gmail.com
Tahun Berdiri	: 2016
SK Pendirian/Ijin Operasional	: 2017
Akreditasi	: C
Tahun Akreditasi	: 2019
NSM/NSS	: 111235110115
Status Tanah	: Milik Yayasan

1. Surat Kepemilikan Tanah

2. Luas Tanah : 1.502 m²

3. Luas Bangunan : 1.297 m²

Nama Kepala Madrasah : Hj. Miftahul Jannah. S.Pd.I.

Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman adalah salah satu lembaga madrasah ibtidaiyah yang diselenggarakan oleh Yayasan Nurur Rahman sejak tahun 2016 dan mendapatkan izin operasional sekolah pada tahun 2017. Madrasah ini berakreditasi “C” pada tahun 2019, dengan lokasi di

daerah dataran tinggi dengan potensi wilayah pertanian dan berada di pemukiman desa. Madrasah ini memiliki 14 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 407 peserta didik dan jumlah guru sebanyak 24 guru.¹¹⁷

2. Visi dan Misi Madrasah

Adapun visi dari madrasah ini adalah “Terbentuknya manusia yang memiliki iman dan taqwa yang kuat kepada Allah, berahlakul karimah berilmu nafik, beramal sholeh cinta Agama, Negara dan Bangsa.” Dan untuk menyelenggarakan visi tersebut, MI Nurur Rahman memiliki misi sebagai berikut :

- a. Menciptakan suasana lembaga pendidikan yang berciri khas islami dan *qualified*
- b. Menyiapkan kurikulum yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dan masyarakat dalam menghadapi tantangan zaman.
- c. Menyiapkan tenaga pendidik yang professional, mampu memberikan uswah, dan mampu mengembangkan potensi anak didik.
- d. Menyiapkan anak didik yang bertaqwa dan beriman kokoh dan kuat (Pendirian) kepada Allah SWT berwawasan IPTEK yang luas, cinta agama bangsa dan Negara.
- e. Menyiapkan anak didik yang memiliki dedikasi keilmuan yang komperehenssif, berprestasi, kreatif, jujur dan bertanggung jawab.¹¹⁸

¹¹⁷ “Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan,” 2024.

¹¹⁸ “Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan.”

3. Profil Kegiatan Madrasah

Kegiatan di Madrasah dimulai pada pukul 07.00 WIB yang diawali dengan melakukan sapa dan sambut peserta didik setiap hari untuk menyatukan *chemistry* antara peserta didik dan guru, selain itu untuk mengajarkan bagaimana berakhlak dan menjaga adab dengan baik. Selanjutnya kegiatan berlanjut dengan kegiatan pembacaan surat-surat pendek ataupun membaca *istighosah* bersama dan disusul dengan kegiatan shalat dhuha berjamaah. Kegiatan keagamaan ini diakhiri dengan kegiatan *tahsinul qur'an* menggunakan metode Qur'ani Sidogiri dan setoran hafalan bagi yang mengikuti *tahfidzul qur'an* yang berlangsung setiap Senin-Kamis, adapun kegiatan rutin hari Jum'at pagi, peserta didik melakukan kegiatan pembacaan shalawat *mahallul qiyam* untuk menumbuhkan kecintaan kepada Rasulullah SAW dan membaca *asmaul husna*, *'aqoid seket (50 aqoid)*, ataupun surah-surah pendek. Dan pada hari Sabtu pagi, setelah shalat Dhuha, peserta didik akan melakukan kegiatan bersih-bersih atau senam. Kegiatan pagi ini berlangsung hingga pukul 08.00 yang ditandai dengan bel masuk untuk melakukan KBM di kelas.¹¹⁹

KBM yang dilaksanakan berlangsung pada pukul 08.00-10.00 WIB, dan dilanjutkan dengan kegiatan istirahat yang berlangsung 15 menit. Pukul 10.15 WIB, kegiatan pembelajaran dilanjutkan hingga pukul 12.00

¹¹⁹ *Profil MI Nurur Rahman Tamanan 2023, 2024*, <https://www.youtube.com/watch?v=Q8JiYYHqnbG>.

WIB yang dilanjutkan dengan kegiatan istirahat, shalat dhuhur dan persiapan pulang.¹²⁰

Selain itu terdapat kegiatan yang merupakan sarana pengembangan minat dan bakat peserta didik melalui ekstrakurikuler diantaranya adalah ekstra pramuka, pencak silat, *tahfidz*, hadrah, paduan suara, tartil, dan ekstra komputer.¹²¹

4. Sarana dan Prasarana sekolah

Sebagai sekolah yang baru, sarana dan prasarana yang ada di MI Nurur Rahman ini dapat terbilang lebih lengkap daripada sekolah sekitarnya. MI Nurur Rahman terdiri atas 14 ruang kelas yang luas dan nyaman, 1 ruang lab komputer, 1 ruangan perpustakaan, 1 *musholla* Nurur Rahman, 1 ruang kantor guru, 1 ruang kantor kepala sekolah, dan 8 kamar mandi peserta didik, dan 1 kamar mandi. Selain itu, terdapat sarana yakni papan tulis di setiap kelasnya, berbagai media pembelajaran fisik yang memadai dalam kegiatan belajar mengajar, serta terdapat proyektor dan 20 komputer yang tersedia.¹²²

Berdasarkan data tersebut, kelas VB yang berukuran 7x5 m memiliki sarana prasarana 1 unit *whiteboard*, 35 unit kursi, 18 unit meja, 1 unit lemari, 1 unit lampu, 1 unit kipas angin, papan lembar portofolio

¹²⁰ “Observasi di MI Nurur Rahman.”

¹²¹ Kepala MI Nurur Rahman, Ibu Hj. Miftahul Jannah, S.Pd., Diwawancarai oleh Peneliti, 28 September 2024.

¹²² *Profil MI Nurur Rahman Tamanan 2023* <https://www.youtube.com/watch?v=Q8JiYYHqnbG>.

peserta didik, lambang garuda pancasila, gambar presiden dan wakil presiden, jam dinding, dan alat kebersihan.¹²³

5. Profil Data Pendidik dan Tenaga Pendidikan Madrasah

MI Nurur Rahman mengusahakan pendidikan berkualitas dengan mengambil guru yang berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga pendidik secara keseluruhan 24 pendidik yang merupakan 1 kepala sekolah, 23 guru dan 2 diantaranya merangkap sebagai operator. Selain itu, sekolah juga memberikan fasilitas guru untuk melakukan pelatihan yang dilaksanakan oleh yayasan mitra, Kelompok Kerja Guru, dan mengikuti Pintar (Pusat Informasi Pelatihan & Pembelajaran) yang dilaksanakan oleh Kementerian Agama Indonesia dengan frekuensi yang sering yakni 3-4 kali perbulan..¹²⁴

Berdasarkan data pendidik dan tenaga pendidikan tersebut, peneliti melakukan penelitian di kelas VB yang diampu oleh Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd., seorang guru dengan latar belakang pendidikan S1 program studi Pendidikan Luar Sekolah lulusan Universitas Jember yang telah mengajar dari tahun 2022.¹²⁵

¹²³ “Observasi di MI Nurur Rahman.”

¹²⁴ Kepala MI Nurur Rahman, Ibu Hj. Miftahul Jannah, S.Pd., Diwawancarai oleh Peneliti.

¹²⁵ Bu Jamilatul Kamalia, S.Pd., diwawancarai oleh peneliti.

6. Data Peserta Didik

Di MI Nurur Rahman pada tahun ajaran 2024/2025 memiliki jumlah peserta didik sebanyak 407 peserta didik dengan diantaranya 210 peserta didik laki-laki dan 197 peserta didik perempuan.¹²⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas VB sebagai subjek penelitian. Berikut data peserta didik kelas VB beserta data nilai dan gaya belajar.

Tabel 4. 1
Data Peserta Didik kelas VB

No	Nama Lengkap	L/P	Gaya Belajar
1	Adiba Karina Ba'adilla	P	Auditori
2	Afifah Najwa Al Mahfudz	P	Auditori-Kinestetik
3	Alina Sista Januari	P	Auditori-Kinestetik
4	Aminatuz Zakiyah Syarif	P	Auditori-Kinestetik
5	Anjani Umniah Maulia	P	Auditori
6	Aulia Izzatun Nisa`	P	Kinestetik
7	Auliyatus Solehah	P	Kinestetik
8	Cahaya Aulia Sugiarto	P	Kinestetik
9	Dara Sadira Azzahra	P	Visual Kinestetik
10	Dzakira Talita Zahra	P	Visual
11	Elvaretta Iza Anindya	P	Auditori
12	Erika Nur Hikmah	P	Visual
13	Haruka Yasmin Nindifa	P	Auditori
14	Ika Raisyah Putri	P	Auditori
15	Izzatud Dayyana	P	Auditori
16	Jihan Nabila Salsabila	P	Auditori Kinestetik
17	Kayla Dwi Vilandika	P	Visual Kinestetik
18	Latifatul Fakhroh	P	Kinestetik
19	Mayizah Kanza Nur Muhammad	P	Auditori Kinestetik
20	Mega Amelia	P	Visual Kinestetik
21	Nabila Zahira	P	Kinestetik
22	Nadieva Anjahana Arifin	P	Auditori Kinestetik

¹²⁶ Kepala MI Nurur Rahman, Ibu Hj. Miftahul Jannah, S.Pd., Diwawancarai oleh Peneliti.

23	Nafiah Qurrota Ainie	P	Auditori
24	Nafisatul Bilqis	P	Kinestetik
25	Naura Alvan Hasna Annida	P	Auditori Visual
26	Naura Azzahra Al Thofun Nisa	P	Auditori Kinestetik
27	Priscilia Eka Safitri	P	Auditori Kinestetik
28	Rofikoh	P	Kinestetik
29	Shafa Aulia Putri	P	Kinestetik
30	Syafiqa Nuzzula Jannah	P	Kinestetik
31	Syifania Pramudita	P	Auditori
32	Zivana Zilmy Kafa Triani	P	Auditori Visual
33	Zulfa Khoirun Nisa'	P	Auditori Kinestetik

Berdasarkan data peserta didik di atas maka peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman yang menjadi subjek penelitian ini memiliki jumlah keseluruhan peserta didik yakni 33 peserta didik yang berjenis kelamin perempuan semuanya. Adapun dari total keseluruhan peserta didik yang dikelompokkan menurut gaya belajar, gaya belajar visual sebanyak 2 peserta didik, auditori 8 peserta didik, kinestetik 9 peserta didik, gaya belajar kombinasi visual kinestetik 3 peserta didik, auditori kinestetik 9 peserta didik, dan auditori visual sebanyak 2 peserta didik. Jadi berdasarkan data tersebut, frekuensi terbanyak dalam gaya belajar adalah gaya belajar kinestetik dan kombinasi auditori-kinestetik.¹²⁷

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Development* yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Situs Web Canva yang dikembangkan di kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso dengan jumlah peserta didik sejumlah 33 peserta didik yang terdiri atas jenis kelamin

¹²⁷ “Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik Kelas VB MI Nurur Rahman.”

perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Analisis (*Analyse*)

Pada tahap ini, dimulai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Nurur Rahman untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan penelitian, kemudian dilakukan penyesuaian dengan bahan ajar serta media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan 3 langkah pada tahap analisis yakni analisis kinerja, kebutuhan, dan bahan ajar dalam pembelajaran melalui wawancara kepada guru bersangkutan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sehingga dapat menentukan sebuah inovasi sebagai solusi dengan diwujudkan dalam pengembangan media yang akan dilakukan.

Pada tahap analisis kinerja. Peneliti melakukan wawancara kepada guru tentang proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Hasil yang diperoleh adalah tidak semua guru menggunakan media pembelajaran, buku yang kurang dalam materi mengenai ekosistem dan lebih banyak praktek yang membuat guru harus mencari bahan ajar lain yang lebih lengkap, dan banyak dari peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran karena kurang menariknya strategi dan media pembelajaran yang digunakan dan adanya kesulitan dalam mengingat .

Dalam analisis bahan ajar melalui observasi peneliti dan wawancara pada guru ditemukan bahwa materi yang ada dalam sumber belajar yakni buku IPAS kelas V dari Kemendikbudristek tidak memiliki teori yang lengkap, lebih banyak praktek. Hal ini membuat guru mengeluh karena soal yang ada dalam ujian lebih detail daripada sumber belajar yang dipelajari, seperti contohnya adalah tidak adanya definisi ekosistem secara eksplisit dan langsung pada rantai makanan. Hal ini membuat guru menjadi lebih aktif dalam mencari sumber belajar lainnya. Namun dalam mengajar, guru hanya melakukan pencatatan manual dalam di papan tulis.

Dalam analisis kebutuhan, peneliti juga mewawancarai secara tidak terstruktur dan menyebarkan angket kebutuhan kepada peserta didik. Melalui wawancara, peneliti memperoleh hasil bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik karena guru hanya mengandalkan pembelajaran di dalam kelas yang monoton dan tidak menggunakan fasilitas lab secara efektif.¹²⁸ Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah pengembangan media yang lebih kreatif dan inovatif sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik fokus perhatian dan mengakomodasi preferensi belajar mereka. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh dalam angket kebutuhan peserta didik yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

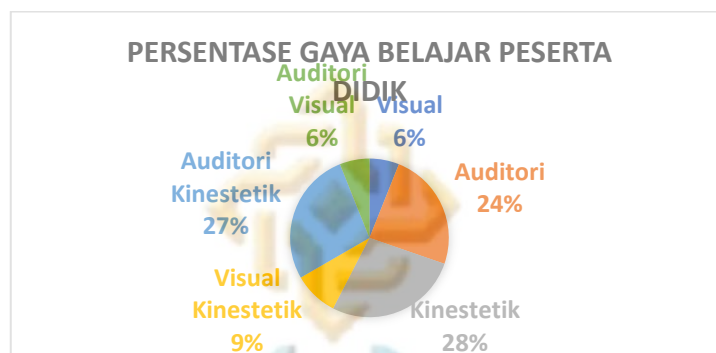
¹²⁸ Peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman, Diwawancarai oleh peneliti.

Tabel 4. 2
Tabel hasil angket kebutuhan peserta didik

No	Preferensi belajar	Persentase
1	Menonton video pembelajaran	82%
2	Bermain game pembelajaran	90%
3	Mendengarkan guru	77%
4	Membaca buku	84%
5	Mengerjakan soal	87%
6	Membuat gambar	93%
7	Berdiskusi	90%
8	Membuat rangkuman	68%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 1) Peserta didik menyukai pembelajaran interaktif dan menyenangkan, 2) Metode pembelajaran tradisional masih memiliki tempat, namun persentasenya lebih rendah daripada pembelajaran yang lebih modern. 3) Aktivitas yang melibatkan kreativitas dan interaksi sosial cukup diminati. 4) Aktivitas yang lebih mandiri seperti "membuat rangkuman" memiliki persentase yang lebih rendah.

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis gaya belajar yang dilakukan melalui angket kebutuhan peserta didik secara individu dan dikelompokkan menjadi gaya belajar visual, auditori, kinestetik maupun kombinasi. Berikut adalah diagram persentase dari gaya belajar kelas VB MI Nurur Rahman.



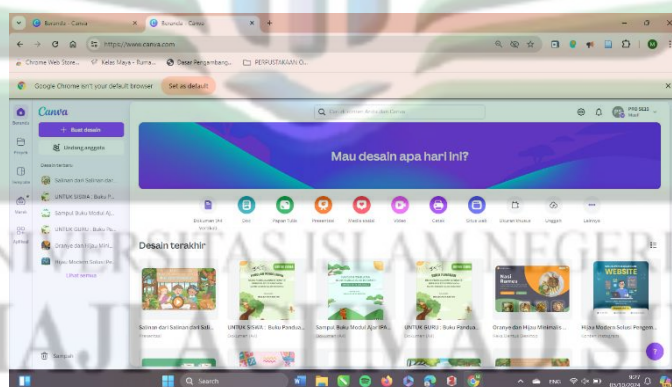
Gambar 4. 1
Diagram persentase gaya belajar

Berdasarkan dari diagram tersebut, diketahui bahwa gaya belajar yang pada peserta didik kelas VB adalah gaya belajar kinestetik 28%, disusul gaya belajar kombinasi auditori-kinestetik 27%, auditori 24%, kombinasi visual kinestetik 9%, serta visual 6% dan kombinasi auditori visual 6%. Sehingga data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas VB memiliki gaya belajar kombinasi terutama kinestetik dan auditori. Yang berarti apabila ingin mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal maka penting untuk menggunakan media dan metode yang mengakomodasi berbagai pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa guru dan peserta didik dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang memiliki materi yang membahas secara mendalam tentang ekosistem, menarik fokus dan mengakomodasi kebutuhan peserta didik. Untuk itu, peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan efektif.

2. Desain (*Design*)

Desain media pembelajaran interaktif menggunakan web canva. Web canva adalah situs yang menjadi alat bantu desain dan publikasi daring. Dalam web canva dapat mendesain berbagai keperluan seperti postingan media sosial, kartu, undangan, dan lain-lain termasuk presentasi mirip Powerpoint. Dalam desain, dapat digabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis situs web canva dengan domain my.canva.site yang dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan gawai.



Gambar 4. 2
Tampilan Web Canva

Langkah-langkah dan skenario peneliti dalam perancangan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva :

- a. Peneliti merumuskan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam merumuskan materi pada media pembelajaran, peneliti mengambil materi yang ada dalam buku pegangan peserta didik yang merupakan buku dari Kemendikbudristek RI dan sumber

buku lainnya yakni Buku ESPS dari Erlangga dan buku Phintar dari Phibeta sebagai acuan pelengkap materi. Pada bab 2 yakni Harmoni Ekosistem yang Seimbang pada topik A yakni Peristiwa Memakan dan Dimakan. Peneliti juga menetapkan *platform* apakah yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan MPI, peneliti menggunakan Canva sebagai *platform* desain MPI yang akan dibuat.

- b. Melakukan *upgrade* pada *canva* menjadi *canva premium* untuk mendapatkan akses lebih leluasa dalam memilih elemen gambar, video, dll yang diinginkan untuk mendukung materi pembelajaran. Selain itu audio yang digunakan juga peneliti ambil dari sumber internet. *Item-item* yang dipilih peneliti disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik.
- c. Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis situs web *canva* sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat peneliti sebelumnya. Dengan menambahkan audio, *hyperlink*, *game* dan video pendukung.
- d. Mem-*publish* Media Pembelajaran Interaktif berbasis Situs Web *Canva* dengan domain *my.canva.site*. Ketika Media Pembelajaran Interaktif terpublish, maka melalui sebuah link, produk yang dikembangkan peneliti akan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini, media yang telah dirancang akan dibuat dan divalidasi oleh para ahli dan peserta didik melalui respon peserta didik

sehingga produk yang berupa media pembelajaran interaktif dapat dikatakan layak untuk digunakan.

a. Pembuatan Produk

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan realisasi terhadap desain yang telah dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah produk nyata dalam bentuk situs web canva. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan seperti mengisi materi dan kuis, menambahkan animasi dan gambar, serta memasukkan navigasi dan *background*. Adapun desain yang telah direalisasikan memiliki rincian singkat sebagai berikut :

1) Slide pertama (halaman depan)

Di slide ini terdapat pembukaan yang berisi judul materi, identitas mata pelajaran dan kelas, logo UIN dan logo madrasah.

Serta ada tombol play untuk memulai Media Pembelajaran Interaktif.



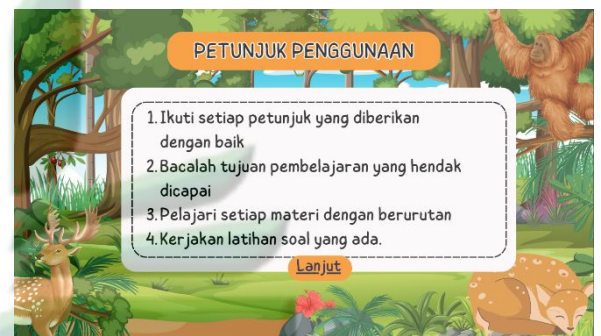
Gambar 4. 3
Slide Pertama

- 2) Slide kedua dan ketiga (petunjuk navigasi dan petunjuk pemakaian)

Kedua slide ini berisi tentang petunjuk, pada slide kedua ditunjukkan beberapa ikon navigasi yang mempermudah pengguna untuk menggunakan media pembelajaran. Pada slide ketiga terdapat petunjuk penggunaan yang berisi tentang aturan dalam menggunakan Media Pembelajaran dengan maksimal.



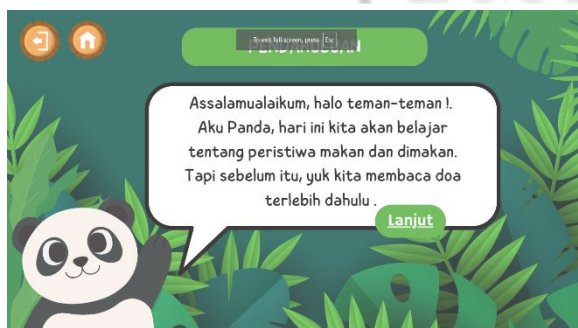
Gambar 4. 4
Slide Kedua



Gambar 4. 5
Slide Ketiga

- 3) Slide keempat dan kelima (pendahuluan)

Dalam slide ini, berisi tentang pendahuluan untuk mengingatkan para pengguna agar membaca doa terlebih dahulu.



Gambar 4. 6
Slide Keempat



Gambar 4. 7
Slide Kelima

4) Slide keenam (halaman utama)



Gambar 4. 8
Slide keenam

Dalam slide ini terdapat halaman utama yang memuat menu-menu, seperti:

- a) Menu Informasi yang berisi tentang profil pengembang, topik dan sasaran, tujuan pembelajaran, dan referensi.



Gambar 4. 9
Menu Informasi

- b) Menu Video yang berisi tentang video pembelajaran dengan quiz dalam video.



Gambar 4. 10
Menu Video

- c) Menu Materi yang berisi tentang materi-materi dalam media pembelajaran interaktif ini. Dalam menu ini terdapat beberapa pilihan materi yang runtut yakni 1) Apa itu ekosistem?, 2) Komponen ekosistem, 3) Interaksi antarmakhluk hidup, 4) Rantai makanan, dan 5) Jaring-jaring makanan.



Gambar 4. 11
Menu Materi

- d) Menu Edu Quiz yang berisi dua pilihan game edukasi mengenai materi yang telah dipelajari. Pilihan tersebut adalah *game* tebak gambar yang lebih berisi tentang materi ekosistem, komponen dan interaksi antarmakhluk hidup. Sedangkan

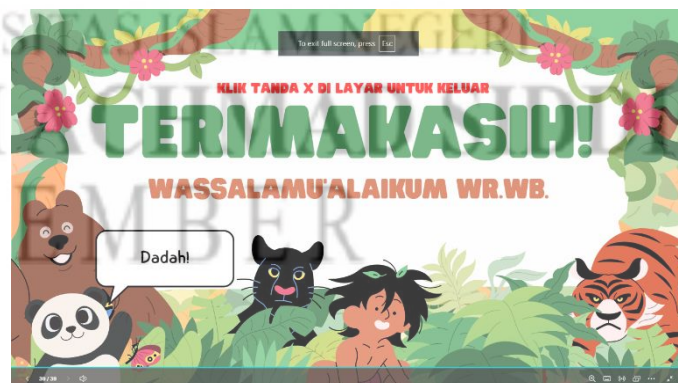
pilihan lainnya yakni *game froggy jumps* yang fokus pada materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan.



Gambar 4. 12
Menu Edu Quiz

5) Slide ketiga puluh sembilan (penutup)

Slide ini berisi tentang ucapan terima kasih dan ditutup dengan salam sebagai penutup. Selain itu, terdapat petunjuk bagaimana untuk keluar dari halaman tersebut.



Gambar 4. 13
Slide ketiga puluh sembilan

b. Validasi Ahli

Media yang telah dibuat akan dikembangkan dengan ketentuan-ketentuan dari validator berupa kritik maupun saran untuk

mendapatkan media yang berkualitas dan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap validasi ini akan dilakukan oleh 3 validator yakni dosen ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil dari beberapa proses validasi yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran.

- 1) Validasi Ahli Materi : penilaian ahli materi dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kelayakan materi yang dikembangkan. Berikut rincian dari validasi materi.

Tabel 4. 3
Penilaian Validator Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.				✓	
3	Materi yang disampaikan lengkap dan sistematis.					✓
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.					✓
5	Penyajian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata.					✓
6	Penyajian materi di dalam media mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.					✓
7	Penyajian materi dalam media disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan peserta didik.					✓
Aspek Kesesuaian Bahasa						
8	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓

10	Kalimat yang digunakan efektif tidak menimbulkan makna ganda					✓
Jumlah Frekuensi		-	-	-	2	8
Jumlah Skor		-	-	-	8	40
Jumlah Total Skor		48				

Dari validasi ahli materi tersebut, didapatkan angka 48 yang merupakan hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan secara sempurna adalah 50. Maka dapat dapat dihitung menjadi persentase berikut :

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui media yang dikembangkan memiliki nilai validasi dengan persentase 96% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun beberapa catatan saran revisi dari validator dan revisi yang perlu dilakukan sebelum implementasi :

Tabel 4. 4
Beberapa saran revisi dari validator materi

No.	Saran Revisi dari validator
1	Perbaiki penulisan (keefektifan penulisan)
2	Perbaiki penulisan soal.
3	Beri keterangan gambar
4	Ganti contoh jaring-jaring makanan
5	Konsisten dalam materi

- 2) Validasi Ahli Media : penilaian ahli media dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut rincian dari validasi media.

Tabel 4. 5
Penilaian Validator Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Tampilan						
1	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik					✓
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang peserta didik.					✓
4	Background pada media memiliki warna yang tepat.					✓
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan					✓
6	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.					✓
7	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat.					✓
8	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi.				✓	
9	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.				✓	
Aspek Audio						
10	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu				✓	
11	Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang				✓	
Aspek Video						
12	Ilustrasi video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
13	Resolusi video yang disajikan dalam pembelajaran berkualitas					✓
Aspek Animasi						
14	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai					✓
15	Animasi menunjang isi materi yang disajikan					✓
Aspek Kemudahan Penggunaan Media						

16	Media mudah dioperasikan oleh pengguna					✓
17	Media bisa dipakai diberbagai perangkat					✓
18	Efisiensi media terkait dengan biaya				✓	
19	Efisiensi media terkait dengan tenaga				✓	
20	Keamanan media bagi peserta didik.					✓
Jumlah Frekuensi		-	-	-	6	14
Jumlah Skor		-	-	-	24	70
Jumlah Total Skor		94				

Dari validasi ahli media tersebut, didapatkan angka 94 yang merupakan hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan secara sempurna adalah 100. Maka dapat dapat dihitung menjadi persentase berikut :

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{94}{100} \times 100\% = 94\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui media yang dikembangkan memiliki nilai validasi dengan persentase 94% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dengan catatan harus direvisi sebelum uji coba. Adapun beberapa catatan saran revisi dari validator dan revisi yang perlu dilakukan sebelum implementasi:

Tabel 4. 6
Beberapa saran revisi dari validator materi

No.	Saran Revisi dari validator
1	Penambahan gambar agar lebih menarik
2	Ubah gambar menjadi gambar dengan perempuan menggunakan hijab.
3	Ubah background materi.
4	Beri background logo agar terlihat jelas.

3) Validasi Ahli Pembelajaran : penilaian ahli pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut rincian dari validasi media.

Tabel 4. 7
Penilaian Validator Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
3	Media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva					✓
4	Materi yang disajikan dapat dipahami					✓
5	Penyajian materi di dalam media pembelajaran mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan kehidupan sehari-hari				✓	
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan peserta didik					✓
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.					✓
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.					✓
9	Ketertarikan peserta didik ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.					✓
10.	Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik.					✓
Jumlah Frekuensi					1	9
Jumlah Skor					4	45
Jumlah Total Skor		49				

Dari validasi ahli media tersebut, didapatkan angka 49 yang merupakan hasil dari validasi materi dan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan secara sempurna adalah 50. Maka dapat dapat dihitung menjadi persentase berikut :

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui media yang dikembangkan memiliki nilai validasi dengan persentase 98% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah dikembangkan melalui revisi berdasarkan evaluasi dari validator, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik.

Sebelum dilaksanakan uji coba, peneliti melakukan beberapa hal yang harus dilakukan sebelum hari dilaksanakannya implementasi media pembelajaran. Adapun beberapa hal tersebut ialah :

- a. Meminta izin melakukan penelitian dan membuat perencanaan tentang penelitian bersama kepala sekolah dan wali kelas VB.
- b. Melakukan perkenalan dan menjelaskan tujuan dalam penelitian bersama peserta didik.

- c. Melakukan pengisian angket kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan media yang sesuai.
- d. Melakukan observasi dan pengecekan terhadap fasilitas yang dibutuhkan ketika uji coba.
- e. Menyiapkan angket respon peserta didik sebagai penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran.

Setelah melakukan beberapa hal yang harus dilakukan sebelum penelitian, maka dilaksanakanlah penelitian uji coba skala kecil pada hari sabtu tanggal 12 Oktober 2024 yang dilakukan peneliti di kelas VB, dan memilih 10 peserta didik secara acak dan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5 peserta didik. Dalam uji coba ini, peserta didik mencoba media pembelajaran melalui laptop yang telah disediakan. Dalam uji coba ini, peneliti mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

Dalam uji coba tersebut, peneliti memberikan angket respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva. Angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. Adapun hasil dari angket respon peserta didik skala kecil yakni :

Tabel 4. 8
Respon peserta didik dalam uji coba skala kecil

No.	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	Aminatuz Zakiyah Syarif	38	50	76%
2	Aulia Izzatun Nisa`	39	50	78%
3	Dara Sadira Azzahra	40	50	80%
4	Elvaretta Iza Anindya	39	50	78%
5	Ika Raisyah Putri	40	50	80%
6	Jihan Nabila Salsabila	40	50	80%
7	Nafisatul Bilqis	40	50	80%
8	Priscilia Eka Safitri	36	50	72%
9	Syifania Pramudita	42	50	84%
10	Zulfa Khoirun Nisa'	43	50	86%
Jumlah		397	500	79%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{397}{500} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = 79\%$$

Dalam hasil respon uji coba skala kecil ini, peneliti mendapatkan persentase sebesar 79% yang masuk dalam rentang penilaian 71-85% dengan kategori baik dan layak serta tidak perlu direvisi. Sehingga dengan adanya hasil uji coba tersebut, media dapat diuji cobakan dalam skala besar. Namun, berdasarkan tanggapan peserta didik penggunaan media pembelajaran masih rumit karena harus menulis alamat web yang panjang. Sehingga peneliti melakukan penyederhanaan alamat website yang semula adalah <https://cobacobadulu1.my.canva.site/harmoni-dalam-ekosistem> menjadi <http://ekosistemkelas-5.my.canva.site/>. Setelah penyederhanaan alamat web tersebut, barulah dilakukan uji coba skala besar.



Gambar 4. 14
Uji coba skala kecil



Gambar 4. 15
Pengisian angket
skala kecil

Setelah dilakukannya uji skala kecil, maka dilakukanlah uji skala besar yang melibatkan sejumlah peserta didik yang hadir dalam kelas. Uji coba ini dilaksanakan di lab komputer tempat proyektor berada. Rencana awal penelitian akan dilakukan dengan menggunakan fasilitas komputer, namun dikarenakan adanya kendala dalam penggunaan *wired network* yang ada pada lab sehingga dilaksanakan menggunakan proyektor. Penelitian dilaksanakan tepatnya pada tanggal 19 Oktober 2024, terdapat 27 peserta didik yang hadir maka semua peserta didik tersebut mengikuti uji skala besar yang diadakan peneliti.

Dalam uji coba ini, peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdapat 5-6 peserta didik. Peserta didik dalam uji coba ini, ditugaskan untuk menyimak secara seksama penjelasan dan pertanyaan dari video pembelajaran, penjelasan materi oleh peneliti, dan serangkaian pertanyaan dalam *games* yang ada di media pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan cara penggunaan dari media pembelajaran berbasis canva sehingga peserta didik dapat memahami cara

penggunaannya dan dapat menggunakannya di rumah secara mandiri. Dalam uji coba ini, peneliti melakukan penyebaran angket kepada seluruh peserta didik yang hadir.

Tabel 4. 9
Respon peserta didik dalam uji coba skala besar

No.	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase
1	Adiba Karina Ba'adilla	42	50	84%
2	Afifah Najwa Al Mahfudz	43	50	86%
3	Alina Sista Januari	41	50	82%
4	Aminatuz Zakiyah Syarif	40	50	80%
5	Anjani Umniah Maulia	44	50	88%
6	Aulia Izzatun Nisa'	41	50	82%
7	Auliyatus Solehah	44	50	88%
8	Dara Sadira Azzahra	41	50	82%
9	Dzakira Talita Zahra	41	50	82%
10	Elvaretta Iza Anindya	41	50	82%
11	Haruka Yasmin Nindifa	42	50	84%
12	Ika Raisyah Putri	46	50	92%
13	Jihan Nabila Salsabila	45	50	90%
14	Latifatul Fakhiroh	46	50	92%
15	Mega Amelia	49	50	98%
16	Nabila Zahira	47	50	94%
17	Nadieva Anjahana Arifin	42	50	84%
18	Nafiah Qurrota Ainie	45	50	90%
19	Nafisatul Bilqis	43	50	86%
20	Naura Alvan Hasna Annida	45	50	90%
21	Naura Azzahra Al Thofun Nisa	44	50	88%
22	Priscilia Eka Safitri	45	50	90%
23	Rofikoh	40	50	80%
24	Shafa Aulia Putri	45	50	90%
25	Syafiqa Nuzzula Jannah	43	50	86%
26	Syifania Pramudita	46	50	92%
27	Zulfa Khoirun Nisa'	45	50	90%
Jumlah Rata-Rata		1176	1350	87%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{1176}{1350} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = 87\%$$

Dalam tabel diatas, analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dalam uji coba skala besar yang melibatkan 27 peserta didik ini menghasilkan respon peserta didik dengan persentase sebesar 87% yang termasuk dalam kategori baik (76%-100%). Dalam ukuran kelayakan, maka persentase masuk dalam rentang (86%-100%) yang masuk pada kategori sangat baik, sangat layak serta tidak perlu direvisi.

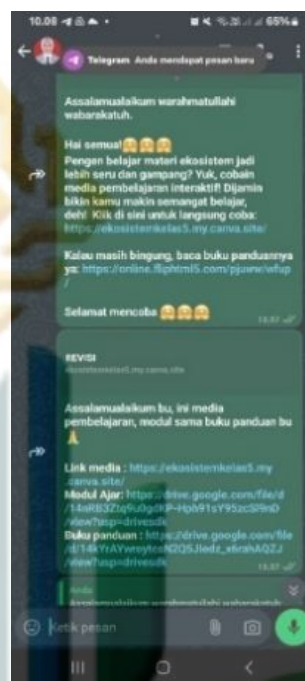


Gambar 4. 16
Uji coba skala besar



Gambar 4. 17
Pengisian angket respon
dalam uji coba skala besar

Sebagai tindak lanjut dari implementasi yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyebarkan media pembelajaran kepada guru dan peserta didik untuk digunakan belajar di rumah melalui gawai masing-masing peserta didik. Adapun link yang disebar yakni : <https://ekosistemkelas-5.my.canva.site/> .



Gambar 4. 18

Dokumentasi penyebaran media pembelajaran

5. Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti pada kelas VB diperoleh data respon yang berasal dari angket respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis situs web canva yang dikembangkan serta implementasikan di kelas mendapatkan respon yang positif.

Dalam uji coba ini, 27 peserta didik yang hadir dari 33 peserta didik kelas VB dapat mengikuti pembelajaran interaktif berbasis situs web canva dengan baik, peserta didik secara antusias menyimak materi dan menjawab kuis yang ada dalam media pembelajaran. Setelah pembelajaran dan uji coba selesai, maka peserta didik diarahkan untuk mengisi angket penilaian yang telah disiapkan untuk mengukur kelayakan dari media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Dalam uji coba ini, seharusnya dilaksanakan dengan menggunakan perangkat elektronik masing-masing sehingga peserta didik dapat mendapatkan pengalaman secara langsung untuk mengakses media pembelajaran. Namun, adanya keterbatasan yang ada di sekolah yakni *wired cable* yang menghubungkan jaringan di masing-masing komputer lab maka pelaksanaan uji skala kecil maupun besar dilaksanakan menggunakan 1 perangkat yakni laptop peneliti sehingga pelaksanaan uji coba kurang maksimal.

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai bahan evaluasi dalam media ini adalah :

- a. Kelebihan : dapat digunakan diperangkat manapun, terdapat ilustrasi menarik, terdapat gambaran kontekstual, terdapat video kuis dan games yang menarik, dan dapat digunakan mode presentasi maupun mode individual melalui gawai.
- b. Kekurangan : *slide* kurang bisa dikontrol karena belum ada fitur kontrol dalam *platform* canva, koneksi internet yang stabil diperlukan agar MPI berjalan lancar, MPI masih sering terjadi galat yang tidak diketahui penyebabnya, dan gunakan peramban *Chrome* agar lebih lancar dalam penggunaannya.

Ulasan diatas tersebut berdasarkan dari segi kelayakan media, adapun evaluasi yang ada dalam penilaian keefektifan media pembelajaran masih belum efektif yang dapat dinilai berdasarkan tabel pretest-post test berikut:

Tabel 4. 10
Tabel Uji Keefektifan Media melalui Pretest-Post Test

NO	NAMA	PRE	POST	Post-Pretest	Skor Ideal (100)-pre	N-Gain Score (%)	Tafsiran
1	ADIBA KARINA BA'ADILA	50	30	-20	50	-40%	Tidak Efektif
2	AFIFAH NAJWA AL-MAHFUDZ	20	30	10	80	13%	Tidak Efektif
3	ALINA SISTA JANUARI	70	60	-10	30	-33%	Tidak Efektif
4	AMINATUZ ZAKIYAH SYARIF	60	50	-10	40	-25%	Tidak Efektif
5	ANJANI UMNIAH MAULIA	40	50	10	60	17%	Tidak Efektif
6	AULIA IZZATUN NISA'	60	60	0	40	0%	Tidak Efektif
7	AULIYATUS SOLEHAH	30	40	10	70	14%	Tidak Efektif
8	DARA SADIRA AZZAHRA	70	70	0	30	0%	Tidak Efektif
9	DZAKIRA TALITA ZAHRA	50	60	10	50	20%	Tidak Efektif
10	ELVARETTA IZA ANINDYA	40	50	10	60	17%	Tidak Efektif
11	HARUKA YASMIN NINDIFA	30	50	20	70	29%	Tidak Efektif
12	IKA RAISYAH PUTRI	20	30	10	80	13%	Tidak Efektif
13	JIHAN NABILA SALSABILA	40	50	10	60	17%	Tidak Efektif
14	LATIFATUL FAKHIROH	80	30	-50	20	-250%	Tidak Efektif
15	MEGA AMELIA	80	50	-30	20	-150%	Tidak Efektif
16	NABILA ZAHIRA	40	40	0	60	0%	Tidak Efektif
17	NADIEVA ANJAHANA ARIFIN	40	40	0	60	0%	Tidak Efektif
18	NAFIAH QURROTA AINIE	10	10	0	90	0%	Tidak Efektif
19	NAFISATUL BILQIS	20	50	30	80	38%	Tidak Efektif
20	NAURA ALVAN HASNA ANNIDA	70	60	-10	30	-33%	Tidak Efektif
21	NAURA AZZAHRA AL THOFUN NISA	80	50	-30	20	-150%	Tidak Efektif
22	PRISCILIA EKA SAFITRI	80	50	-30	20	-150%	Tidak Efektif
23	ROFIKOH	40	50	10	60	17%	Tidak Efektif
24	SHAFI AULIA PUTRI	70	60	-10	30	-33%	Tidak Efektif
25	SYAFIQA NUZZULA JANNAH	40	90	50	60	83%	Tidak Efektif
26	SYIFANIA PRAMUDITA	50	70	20	50	40%	Tidak Efektif
27	ZULFA KHOIRUN NISA'	60	70	10	40	25%	Tidak Efektif

Dari tabel tersebut, diketahui dari hasil nilai pretest posttest media pembelajaran digital berbasis situs web canva belum efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Ada beberapa evaluasi yang peneliti simpulkan dalam uji coba yakni soal post test yang lebih sulit dan

terbelit-belit sehingga menyulitkan peserta didik dan lebih memiliki nilai yang tidak jauh beda dengan pretest.

Adapun saran-saran yang berkenaan dengan evaluasi media dari para validator yang tidak dapat direalisasikan oleh peneliti, dan mungkin dapat dijadikan saran untuk pengembangan lanjutan oleh peneliti lain yakni *platform game* yang digunakan kalau bisa menggunakan *platform game* yang dapat diubah *layout*-nya, dan link video diusahakan dapat diunduh agar tidak bergantung pada jaringan. Alasan tidak dapatnya peneliti merealisasikan adalah karena keterbatasan kemampuan peneliti dalam membuat produk berupa teknologi, sehingga peneliti menggunakan template yang ada dalam platform, dan karena sesuai judul yang diajukan peneliti yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva maka pembelajaran masih bergantung pada internet.

Adapun saran dari peneliti yang dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya adalah dalam menggunakan *timer* dalam *game*, usahakan tidak terlalu panjang ataupun pendek agar peserta didik dapat fokus mengerjakan. Selain itu, usahakan materi yang ada dalam media mencakup semua materi dalam satu bab.

C. Analisis Data

Analisis kelayakan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil kevalidan media dan materi yang

dilakukan oleh validator atau ahli. Dalam analisis data ini terdapat 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri KH achmad Siddiq Jember dan 1 guru kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso. Validator media adalah Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., validator materi adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. dan validator ahli pembelajaran adalah Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd.

Hasil analisis data dari beberapa penilaian validator dapat dirangkum dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 11
Analisis Kelayakan MPI berbasis Situs Web Canva

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator materi	96%	Sangat layak
2.	Validator media	94%	Sangat layak
3.	Validator ahli pembelajaran	98%	Sangat layak
Nilai rata-rata persentase		96%	Sangat layak

Berdasarkan analisis data dari 3 validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% yang menunjukkan pengembangan media berbasis situs web canva telah memenuhi kategori valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan catatan revisi dari beberapa validator.

Adapun analisis angket respon peserta didik yang terbagi atas skala kecil dan skala besar sebagai nilai kepraktisan dari produk yang dikembangkan dapat disimpulkan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 12
Analisis Respon Peserta Didik

No	Skala	Persentase	Kriteria
1.	Skala kecil	79%	Baik
2.	Skala besar	87%	Sangat Baik
Nilai rata-rata persentase		83%	Sangat Baik


Berdasarkan analisis data dari 2 skala tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 83% yang menunjukkan pengembangan media berbasis situs web canva telah memenuhi sangat baik dalam proses pembelajaran yang dinilai langsung oleh peserta didik.







D. Revisi Produk

Adapun beberapa saran validator yang menjadi patokan peneliti untuk merevisi media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva yakni:

1. Saran revisi dari Ahli Materi







Tabel 4. 13
Saran dan revisi dari ahli materi

No.	Saran Revisi dari validator	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
1	Perbaiki penulisan (keefektifan penulisan)	 <p>Materi yang ada pada slide ini memiliki kata-kata yang berbelit-belit dan tidak efektif.</p>	 <p>Materi telah disederhanakan menjadi kalimat singkat dan efektif.</p>
2	Perbaiki penulisan soal.	 <p>Kalimat dalam soal kurang efektif dan kurang dapat dipahami oleh peserta didik.</p>	 <p>Kalimat telah disederhanakan dan lebih efektif untuk dipahami peserta didik.</p>

<p>3</p>	<p>Beri keterangan gambar</p>	 <p>Contoh-contoh dekomposer di alam</p>	 <p>Contoh-contoh dekomposer di alam</p>
<p>4</p>	<p>Ganti contoh jaring-jaring makanan</p>		
<p>5</p>	<p>Konsisten dalam materi</p>		

2. Saran revisi dari Ahli Media

Tabel 4. 14
Saran dan revisi dari ahli media

No	Saran Revisi dari validator	Sebelum Revisi	Setelah revisi
1	Penambahan gambar agar lebih menarik	 <p>Gambar dalam halaman depan kurang menarik dan kurang mempresentasikan judul ekosistem.</p>	 <p>Gambar dalam halaman depan ditambahkan beberapa gambar hewan yang sesuai.</p>
2	Ubah gambar menjadi gambar dengan perempuan menggunakan hijab.	 <p>Dalam gambar, kurang sesuai dengan madrasah, sehingga perlu untuk diubah menjadi anak yang menggunakan hijab.</p>	 <p>Gambar diubah menjadi gambar anak menggunakan hijab sesuai dengan MI.</p>
3	Ubah background materi.	 <p>Background bergaris akan mengganggu penglihatan audiens. Maka akan diganti menjadi background polos.</p>	 <p>Background diubah menjadi polos.</p>

4	Beri background logo agar terlihat jelas.	 <p>Logo dalam halaman depan tidak terlihat, perlu untuk menggunakan background.</p>	 <p>Logo ditambahkan background berupa papan kayu sehingga lebih jelas dan terlihat.</p>
---	---	---	--


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Situs Web Canva

Menurut Suciati, media pembelajaran digital adalah segala sesuatu untuk membawa dan menyampaikan informasi yang didesain secara terencana dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang disusun untuk mengaktifkan peserta didik dengan disesuaikan pada perkembangan zaman melalui teknologi.¹²⁹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan teknologi.

Canva adalah salah satu *platform* desain grafis yang membantu guru untuk membuat media pembelajaran dengan mudah serta dapat di publikasikan melalui berbagai bentuk seperti presentasi, media sosial, flipbook, situs web, dan lain-lain. Situs web canva sendiri adalah salah satu bentuk publikasi desain grafis yang menggunakan *my.canva.site* sebagai domain tanpa memerlukan *coding* dalam pembuatannya sehingga praktis dan mudah dibuat bagi siapa saja.

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan berupa media pembelajaran digital berbasis situs web canva yang memiliki muatan materi ekosistem. Media pembelajaran ini dinyatakan valid ataupun

¹²⁹ Christy, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Angkasa 2," 6.

layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai data yang diperoleh peneliti. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Oktober - 19 Oktober 2024 secara tidak berturut-turut di kelas VB MI Nurur Rahman menggunakan laptop peneliti dan proyektor yang tersedia di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yang sistematis yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran digital karena terinspirasi dari penelitian Tiara Oktavia yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitiannya yang memberikan bukti empiris yang kuat bahwa produk ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran materi tumbuhan serta perannya sebagai sumber kehidupan di Bumi, baik bagi pendidik maupun peserta didik.¹³⁰

Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan kaidah yang sesuai dengan teori yang peneliti gunakan yakni R&D yang menurut Sugiyono adalah metode untuk menghasilkan suatu produk dan dengan menguji keefektifan produk yang dikembangkan.¹³¹

¹³⁰ Oktavia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar,” 112–13.

¹³¹ Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D),” 1224.

Media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan platform canva dan dipublikasikan melalui situs web canva yang telah disediakan oleh *platform* tersebut. Media ini memuat materi IPAS bab 2 Ekosistem kelas V.

Media ini merupakan media yang dimuktahirkan dengan mengikuti berkembangnya zaman yang ditandai dengan revolusi industri berdasarkan pada kemampuan IT yang mencetuskan sebuah gagasan *Internet of Things* (IoT) yang merupakan penggunaan internet dalam berbagai bidang,¹³² salah satunya pendidikan. Media pembelajaran berbasis situs web canva ini memuat berbagai fitur yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat diakses menggunakan berbagai macam perangkat seperti komputer, laptop, dan gawai, sehingga dapat diakses oleh guru maupun peserta didik.

Adapun cara membuatnya termasuk mudah dan dapat dilakukan siapa saja, karena membuat media ini menggunakan canva yang merupakan *platform* desain grafis dengan tampilan *user friendly* sehingga memudahkan siapa saja untuk menggunakannya. Langkah pertama dalam membuat media pembelajaran digital berbasis situs web canva ini adalah masuk pada *platform* canva, kemudian login menggunakan email. Untuk hasil yang lebih maksimal gunakan akun belajar ataupun akun *premium* canva. Kemudian pilih template atau buat baru yang disesuaikan dengan kebutuhan misal presentasi, situs web, dan lain-lain. Kemudian kreasikan

¹³² Irfan Yusuf, "Internet of Things Dalam Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Di Era Masyarakat 5.0," *Jurnal Portal Data* 2, no. 9 (2022): 3, <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/220>.

desain yang dibuat dengan disesuaikan dengan materi. Pengguna canva juga dapat menambahkan fitur-fitur seperti *embed* untuk menambahkan elemen dari luar canva tanpa harus mengakses sumber asli, dan dapat menambahkan *hyperlink* untuk mengatur mobilitas tombol navigasi dalam media dan menambahkan pranala luar canva. Usai dibuat dari pembuka hingga penutup maka media diuji cobakan dan direvisi sesuai uji coba untuk menunjukkan kelayakan dalam penggunaan dan penyebar luasan media.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Digital Berbasis Situs Web Canva

Kelayakan pada media pembelajaran digital berbasis situs web canva yang peneliti buat ini telah melalui proses validasi yang diuji oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan kepada peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso. Hasil dari validasi produk ini dinyatakan sudah valid bahkan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Validator yang peneliti gunakan yakni meliputi validator materi, media dan ahli pembelajaran.

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi untuk menilai keabsahan dari materi yang ada pada media dan kelayakannya untuk diterapkan di jenjang yang dituju. Pada validasi ini, media pembelajaran digital yang dikembangkan peneliti mendapatkan skor 48 dari 50 yang menghasilkan persentase 96% dengan kategori sangat layak.

Validasi media yang dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan media dalam penggunaannya di dalam pembelajaran. Pada

validasi ini, media pembelajaran digital yang dikembangkan peneliti mendapatkan skor 94 dari 100 yang menghasilkan persentase 94% dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V dilakukan untuk menilai kelayakan dari materi dan media untuk diterapkan pada peserta didiknya. Pada validasi ini, MPI yang dikembangkan peneliti mendapatkan skor 49 dari 50 yang menghasilkan persentase 96% dengan kategori sangat layak.

Dari beberapa validasi di atas, maka rata-rata dari persentase menghasilkan nilai sebesar 96% yang berarti sangat layak untuk diterapkan. Namun, untuk memastikan kelayakan lebih lanjut maka perlu diadakan dua uji coba yakni uji coba skala kecil dan besar. Dalam uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan skor 379 dari 500 yang menghasilkan persentase 79% dan masuk dalam kategori baik dan layak untuk diterapkan dengan beberapa revisi berdasarkan respon peserta didik sehingga dapat dilanjutkan dengan uji coba skala besar. Dalam penerapan skala besar, peneliti mendapatkan respon peserta didik dengan skor sebanyak 1176 dari skor maksimal yakni 1350 sehingga menghasilkan persentase sebesar 87% yang berarti sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada pembembangan media ini, ada beberapa saran yang berupa saran pemanfaatan, diseminasi dan saran pengembangan lebih lanjut. Sehingga terdapat saran-saran berikut :

1. Saran pemanfaatan produk : Media pembelajaran digital berbasis Canva ini dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran di kelas, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa. Media ini dapat digunakan sebagai *follow up* untuk dikerjakan siswa di rumah. Sela in itu, media ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi siswa yang ingin mempelajari materi IPAS lebih dalam.
2. Saran diseminasi produk : (1) Melakukan sosialisasi kepada guru tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. (2) Mempublikasikan hasil pengembangan media ini dalam bentuk artikel ilmiah atau prosiding seminar. (3) Memanfaatkan media sosial dan platform berbagi sumber belajar dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi tentang media pembelajaran ini.
3. Saran pengembangan lebih lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, media pembelajaran interaktif ini dapat dilengkapi dengan berbagai fitur tambahan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa fitur yang dapat dipertimbangkan antara lain: (1) Penambahan fitur penilaian adaptif yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan

siswa. (2) Pengembangan bank soal yang lebih lengkap dan bervariasi, (3) Pengembangan media ditujukan untuk fungsi *follow up* sehingga perlu untuk membuat buku panduan yang lengkap untuk berbagai pihak seperti guru, peserta didik, dan orang tua.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis situs web canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Situs Web Canva didesain dengan menarik yang terdapat video quiz, materi yang memiliki gambar menarik dan kontekstual, *edu quiz* yang berupa game tebak gambar dan *froggy jumps* dari platform *educaplay* yang menggunakan bahasa yang dapat dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri atas *Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Kelayakan media pembelajaran digital berbasis Situs Web Canva diperoleh berdasarkan hasil angket validasi oleh 3 validator, yakni ahli materi dengan nilai rata-rata 96%, ahli media dengan nilai rata-rata 94%, dan ahli pembelajaran dengan nilai rata-rata 98%. Hasil validasi ini memiliki rata-rata total 96% yang berarti sangat layak digunakan. Adapun respon peserta didik dengan skala kecil mendapatkan nilai 79% dan skala besar mendapatkan nilai 87%, berdasarkan hasil respon peserta didik ini maka

media pembelajaran digital berbasis Situs Web Canva memiliki nilai rata-rata 83% yang berarti sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Elok Robiatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024." Undergraduate, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/29383/>.
- Alfirdaus, Sinta Khoiriyah, Muallimin, dan Lailatul Usriyah. "Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam* 10, no. 1 (27 Mei 2024): 34–44.
- Alti, Rahmi Mudia. *Media Pembelajaran*. Padang: :PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Amalia, Destia Rahma Putri. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Ardial. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Bumi Aksara, 2022.
- Asep, Nur Alim. "Menjaga Ekosistem Alam Dalam Al-Qur'an Studi Penafsiran Muhammad Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Misbah." Skripsi, IAIN Purwokerto, 2021. <https://repository.uinsaizu.ac.id/11169/>.
- Christy, Asih. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Angkasa 2." Doctoral, Universitas Negeri Jakarta, 2023. <http://repository.unj.ac.id/42705/>.
- Dewi, Alvionita, Eka Adi, dan Zainul Abidin. "Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4 (28 Mei 2021): 216–24. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p216>.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. *Teori Wawancara Psikodignotis*. Yogyakarta: PT. Leutika Nouvalitera, 2016.
- Eka, P, Asy'ari, dan M. Irfan S. *Phintar IPAS untuk SD/MI Kelas 5 Volume 1*. Jakarta: Phibeta, 2024.
- Fadilla, Nur, Muhammad Suwignyo Prayogo, dan Riski Putri Nur Fadilah. "Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar: Literatur Review." *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (11 Desember 2023): 1–9. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.189>.

- Fatoni, Abdurrahman. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*. Jember: IAIN Jember Press, 2018.
- Febriana, Tantri, Sri Suneki, Suyoto Suyoto, dan Siti Rochajati. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023): 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>.
- Ghaniem, Amalia Fitri, Anggayudha A. Rasa, Ati H. Oktora, dan Miranda Yasella. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Ginting, Ade Moris. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Rantai Makanan Di Kelas V SDN 064020 Medan Sunggal Tahun Ajaran 2021/2022.” *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* 1 (20 Juli 2022): 60.1-60.16.
- Gusteti, Meria Ultra, dan Neviyarni Neviyarni. “Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 3, no. 3 (31 Desember 2022): 636–46. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hartono, Hartono, dan Tri Sukitman. “Revitalisasi Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Dalam Membentuk Karakter Anak.” *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep* 2, no. 2 (6 Juli 2023): 244–56.
- Hidayat, Tatang, Endis Firdaus, dan Momod Abdul Somad. “Model Pengembangan Kurikulum Tyler Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah.” *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 5, no. 2 (26 September 2020): 197–218. <https://doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6698>.
- Hilmi, Mustafiqul, dan Nur Hasaniyah. “Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab,” 488–96. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023. <https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1345>.
- Hisbullah, dan Nurhayati Selvi. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara TIMUR, 2018.

- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, dan Teuku Salfiyadi. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (9 Juli 2022): 745–52. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>.
- Irene, M.J.A, Khristiyono, dan R. Nani. *ESPS IPAS untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2022.
- Istiqomah, Najah. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember." Undergraduate, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024. <http://digilib.uinkhas.ac.id/33261/>.
- Jannah, Feryana N. Miftahul, H. Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, dan E. Isnuryantono. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (31 Maret 2023): 138–46. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Kamila, Zahra, dan Kowiyah. "Pengembangan Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (23 Desember 2022): 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*. Surabaya: Penerbit Nur Ilmu, 2017.
- Khafida, Wilda, Bambang Suhartawan, Daawia Daawia, Tomi Arianto, Lusi Marlina, Erniati Bachtiar, Sitti Nursinar, dkk. *Ekologi dan Lingkungan*. CV. Gita Lentera, 2024.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, dan Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (26 Desember 2022): 108–13.
- Kuroru, Marsela Manuru, dan Nur Rahmah. "Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dalam Memahami Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (30 April 2023): 74–84. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2357>.

- Luthfiyah, Muhammad Fitrah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*, 2017.
- Milanda, Rini. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur).” Skripsi, Universitas Pasundan, 2022. <https://doi.org/10.15.%20BAB%20V.pdf>.
- Milanie, Feby, Solly Aryza, Sukma Aditya Sitepu, dan Elvira Seftiani Syahfitri. “Pengembangan Kawasan Objek Wisata Dalam Mempercepat Pengembangan Ekonomi Desa Bagi Pemula.” *Penerbit Tahta Media*, 2023. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/134>.
- Misbahuddin, dan Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (Edisi Kedua)*. Bumi Aksara, 2022.
- Monoarfa, Merrisa, dan Abdul Haling. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, no. 0 (4 Desember 2021). <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.
- Muallimin, dan Muhammad Junaidi. “Literasi Digital Kelas Berbasis Bring Your Own Device (BYOD) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matakuliah Manajemen Perkantoran Program Studi.” UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2019.
- Mukharomah, Ervina. *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*. Palembang: Bening Media Publishing, 2021.
- Mulyanto, Sugeng, dan Ali Mustadi. “Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 110–16. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>.
- No Name. “Membuat Website Gratis - Desain Situs Web Unik.” Canva. Diakses 27 September 2024. https://www.canva.com/id_id/membuat/situs-web/.
- No Name. “Profil MI Nurur Rahman Tamanan 2023,” 1 Maret 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=Q8JiYYHqnbq>.
- No Name. “Rantai Makanan Hewan – Meteor.” Diakses 5 September 2024. <https://bertigamas.github.io/meteor/post/rantai-makanan-hewan/>.
- No Name. “Rantai Makanan: Pengertian, Komponen, dan Contohnya.” *Tribunnews.com*, 4 September 2024. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2020/12/13/rantai-makanan-pengertian-komponen-dan-contohnya>.

- Nurhasanah, Sulartinah, Emat Sulaemat, Deliana Sagitalia, Asra Ratna Dewi, Susi Susanti, Teti Cahyani, dan Astri Oktina Budianti. "Alur Tujuan Pembelajaran." Kemendikbud (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia), 2023. https://drive.google.com/file/d/1xcquvO0UGq9CsIPqHdYHgw4rtpk_FPM/view.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 3, no. 1 (2018): 271164. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Oktavia, Tiara. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Jambi, 2024. <https://repository.unja.ac.id/>.
- Prayogo, Muhammad Suwignyo, dan Maghfirotul Firmaning Lestari Irma. "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso." *Azkiya* 7, no. 2 (2022): 156–63. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v7i2.5244>.
- Purwanti, Elly, Endrik Nurrohman, dan Herdina Sukma. *Kajian Ipa: Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Putri, Anindita Sekar. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Penyelesaian Tepi Pakaian Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Melalui Aplikasi Sigil." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019. <https://eprints.uny.ac.id/65825/>.
- Qothrunnanda, Alya. "Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berbasis Platform Wizer.me pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV di SDS Islam Ulul Albab Jember." Undergraduate, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024. <http://digilib.uinkhas.ac.id/36802/>.
- Risky, Yasinta, Indah Faizatul Qomariyah, Shofiyana Annisa', dan Nashita Aqsho Moridina. "Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 3 (15 Juni 2024): 817–27. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744>.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, dan Meilan Arsanti. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (6 Juli 2022): 560–68.
- Rohaeni, Siti. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini,."

Instruksional 1, no. 2 (30 April 2020): 122–30.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

Royani, Ahmad, Asmi Faiqatul Himmah, dan Muhammad Junaidi. “Pendampingan Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0,.” *ABDI KAMI; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Oktober 2022, 5, no. 2 (t.t.): 189.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/>.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi Kedua. Makassar: Kencana, 2018.

Yunita, Amelia. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2.” Undergraduate, Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024. <http://digilib.uinkhas.ac.id/32912/>.

Yusuf, Irfan. “Internet of Things Dalam Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Di Era Masyarakat 5.0.” *Jurnal Portal Data* 2, no. 9 (2022). <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/220>.

Zakarina, Uznul, Avelya Deysi Ramadya, Rahmawati Sudai, dan Agusrianto Pattipeillohi. “Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Damhil Education Journal* 4, no. 1 (12 Mei 2024): 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.

LAMPIRAN**Lampiran 1: Pernyataan keaslian Tulisan****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulida Putri Rizkiyah
NIM : 204101040024
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Situs *Web Canva* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso” adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 17 Desember 2024

Saya Menyatakan



Maulida Putri Rizkiyah
204101040024

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso? 2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran Interaktif (MPI) 2. Situs Web Canva 3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden peserta didik kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan 2. Informan : Kepala Sekolah dan Guru Kelas 3. Dokumentasi 4. Buku, artikel jurnal, video. 5. Validator : <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru Ahli pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian : Research and Development 2. Model penelitian : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi 4. Teknik analisis: menggunakan skala likert untuk menghitung kevalidan dan kelayakan produk.

Lampiran 3 : Surat Izin penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
--	---

Nomor : B-8849/In.20/3.a/PP.009/10/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Nurur Rahman Tamanan
 Jl.Kebun Bibit No.No.2 Kode Pos 068263, Tamanan, Bondowoso.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 204101040024
Nama	: MAULIDA PUTRI RIZKIYAH
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Hj.Miftahul Jannah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 5 Oktober 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

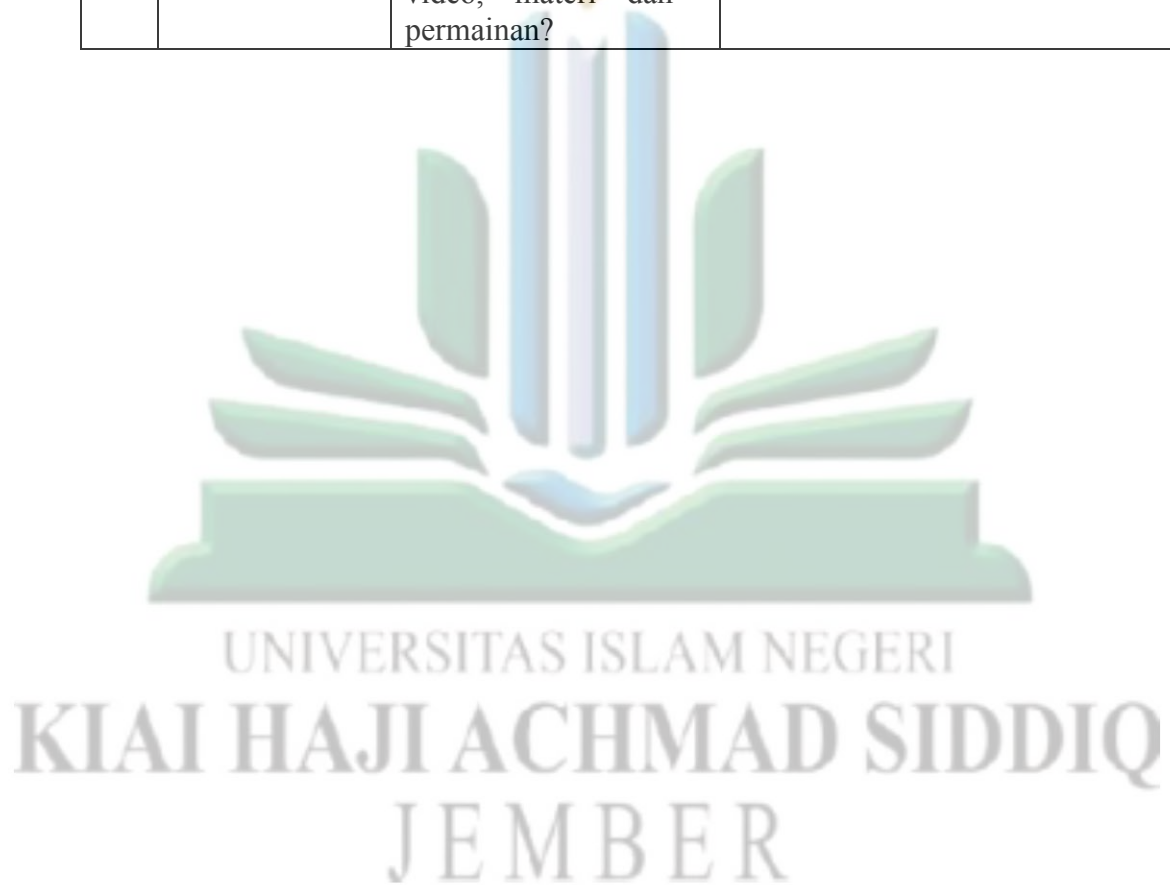
Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN WAWANCARA DAN RESPON NARASUMBER

No.	Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
1	Kepala Madrasah Hj. Miftahul Jannah, S.Pd.	Berapa jumlah guru di MI Nurur Rahman Tamanan?	Kalau dihitung, jumlah semua tenaga pendidikan berjumlah 24 yang kesemuanya adalah guru. Dua orang diantaranya itu operator.
		Berapa jumlah keseluruhan peserta didik MI Nurur Rahman Tamanan?	Untuk tahun ini, jumlah peserta didik mencapai 407 peserta didik.
		Bagaimana sarana dan prasarana di MI Nurur Rahman Tamanan?	Sarana pra-sarana di MI ini termasuk lengkap. Ada lab komputer yang tersedia berjumlah 20, proyektor, musholla, 14 ruangan kelas, ruang guru, ruang sekolah, perpustakaan dll.
		Bagaimana penggunaan media pembelajarannya di MI Nurur Rahman Tamanan?	Media pembelajaran di sini ada, namun belum terlaksana secara maksimal. Terutama proyektor, kami masih memiliki 1 proyektor karena beberapa pertimbangan dan kendala. Sehingga semua guru bergantian untuk melakukan pembelajaran menggunakan proyektor
		Apakah ada upaya kepala sekolah seperti pelatihan media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah?	Ada, seperti mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan seperti pelatihan yang dilakukan oleh lembaga yayasan At-Taqwa Bondowoso, mengikuti KKG, dan mengikuti Pintar (Pusat Informasi Pelatihan & Pembelajaran) yang dilakukan sebanyak 3-4 kali dalam sebulan.
2	Guru Kelas VB Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd.	Berapa jumlah peserta didik di kelas VB?	Ada 33 peserta didik, dan semuanya perempuan.
		Apakah peserta didik antusias ketika pembelajaran IPAS?	Biasanya kalau kelas saya, karena perempuan semua, anak-anak biasanya sibuk sendiri dan kurang antusias. Lebih antusias anak

			cowok, mereka kalau dikasih tugas seperti praktik langsung fokus sedangkan kalau kelas saya biasanya masih ngobrol dengan temannya.
		Bagaimana proses pembelajaran di kelas VB selama pembelajaran berlangsung?	Kalau proses pembelajaran, biasanya anak-anak kurang fokus sering bicara sendiri sama temannya. Dan biasanya kalau materi kemarin ditanya malah gak inget anak-anak apa yang dipelajari.
		Kendala apa yang sering terjadi saat pembelajaran di kelas?	Ya itu, anak-anak kurang fokus dan biasanya sering lupa.
		Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku dari pemerintah?	Kalau buku siswa hanya dari pemerintah, tapi karena buku dari pemerintah kurang materinya kebanyakan praktik, jadinya saya ngambil materi dari buku Bupena karena lebih lengkap
		Media apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran?	Biasanya pakai video pembelajaran dan PPT.
		Apakah Ibu pernah menggunakan canva?	Pernah
		Bagaimana ibu memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran seperti PPT atau media interaktif?	Belum pernah, baru tahu dari adek. Tapi saya memang kurang mengeksplor soalnya waktu yang terbatas untuk membuat media pembelajaran.
3	Peserta Didik Kelas VB	Apakah sering pembelajaran di lab komputer?	Sangat jarang bu.
		Pernah pakai komputer di lab?	Pernah bu, waktu ANBK kemarin.
		Bagaimana pembelajaran biasanya yang dilakukan bersama wali kelas?	Biasanya hanya tulis di papan tulis dan mendengarkan guru menjelaskan bu.
		Apakah kalian	Kadang senang, kadang tidak bu.

	senang dengan pembelajaran yang dilakukan bersama wali kelas?	Karena kadang bikin bosan, begitu-begitu saja.
	Apakah kalian setuju ada pengembangan yang menggabungkan video, materi dan permainan?	Sangat setuju bu.



Lampiran 5 : Angket Kebutuhan Peserta Didik

LEMBAR ANKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama : Syifania Pramudita
Kelas : VB

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan ketentuan :

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

2. Kecermatan dalam pengisian penilaian ini sangat diharapkan.

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya suka belajar dengan cara menonton video pembelajaran.					✓
2	Saya suka belajar dengan bermain game pembelajaran.				✓	
3	Saya suka belajar dengan membaca buku pelajaran.				✓	
4	Saya suka belajar dengan mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran.					✓
5	Saya suka belajar dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku pembelajaran.			✓		
6	Saya suka belajar jika ada kegiatan membuat gambar atau poster tentang pelajaran.				✓	
7	Saya suka belajar dengan berdiskusi kelompok.					✓
8	Saya suka belajar dengan membuat rangkuman sendiri.			✓		
9	Apakah kamu setuju, jika ada pengembangan media pembelajaran yang memuat video, materi dan game?					✓

Bondowoso, 28-Sep-2024
Peserta didik kelas VB

Syifania Pramudita

Lampiran 6 : Surat Permohonan Validator Ahli Media

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
--	--

Nomor : B-2233/In.20/3.a/PP.009/10/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040024
Nama	: MAULIDA PUTRI RIZKIYAH
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7 : Hasil Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Nama : Maulida Putri Rizkiyah

NIM : 20410104024

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso

Nama Validator : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN KHAS Jember

PETUNJUK

5. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran interaktif menggunakan situs web canva
6. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
7. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
8. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ajar ini.

KETERANGAN

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Aspek Kemudahan Penggunaan Media

1. Media mudah dipergunakan oleh pengguna

2. Media ini diukur sebagai perangkat

Instrumen Pengujian Media						
No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Tampilan						
1	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik					✓
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang peserta didik.					✓
4	Background pada media memiliki warna yang tepat.					✓
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan					✓
6	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.					✓
7	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat.					✓
8	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi.				✓	
9	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.				✓	
Aspek Audio						
10	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu				✓	
11	Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang				✓	
Aspek Video						
12	Ilustrasi video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
13	Resolusi video yang disajikan dalam pembelajaran berkualitas					✓
Aspek Animasi						
14	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai					✓
15	Animasi menunjang isi materi yang disajikan					✓
Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
16	Media mudah dioperasikan oleh pengguna					✓
17	Media bisa dipakai diberbagai perangkat					✓

18	Efisiensi media terkait dengan biaya						✓
19	Efisiensi media terkait dengan tenaga						✓
20	Keamanan media bagi peserta didik.						✓

D. Kebenaran Aspek Media Pembelajaran

Petunjuk :

3. Apabila ada kesalahan pada media pembelajaran, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Ubah background materi agar tidak mengganggu penglihatan	
2.	Logo kurang terlihat.	

E. Komentar/Saran Tambahan

- ✓ Tolong gambar pada media ditambah agar lebih menarik.
- ✓ Contoh yang ada berbahaya

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk di uji cobakan
5. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak di uji cobakan.

Jember,2024

Validator Ahli Media

[Signature]
M. S. ...

Lampiran 8 : Surat Permohonan Validator Ahli Materi

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
--	--

Nomor : B-2231/In.20/3.a/PP.009/10/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Husni Mubarak, S.Pd. M.Si.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Husni Mubarak, S.Pd. M.Si. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040024
Nama	: MAULIDA PUTRI RIZKIYAH
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9 : Hasil Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MATERI

Nama : Maulida Putri Rizkiyah
 NIM : 20410104024
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso

Nama Validator : Husni Mubarak, S.Pd.M.Si.
 Jabatan : Dosen
 Nama Instansi : UIN KHAS Jember

PETUNJUK

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran interaktif menggunakan situs web canva
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ajar ini.

KETERANGAN

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

Instrumen Pengujian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.				✓	
3	Materi yang disampaikan lengkap dan sistematis.					✓
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.					✓
5	Penyajian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata.					✓
6	Penyajian materi di dalam media mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.					✓
7	Penyajian materi dalam media disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan peserta didik.					✓
Aspek Kesesuaian Bahasa						
8	Kalimat yang digunakan komunikatif					✓
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
10	Kalimat yang digunakan efektif tidak menimbulkan makna ganda					✓

G. Kebenaran Aspek Media Pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media pembelajaran, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
----	---------------------	---------------------

		<p>MEDIA OLEH AHLI MATERI</p>
--	--	-------------------------------

H. Komenta/Saran Tambahan

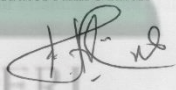
① Perbaiki penulisan ④ Ganti kondisi jaring-jaring malcaran
 ② Perbaiki penulisan soal ⑤ revisi tes
 ③ Berilah keterangan gambar

I. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

7. Layak untuk di uji cobakan
 ⑧ Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
 9. Tidak layak di uji cobakan.

Jember, 3 October 2024
 Validator Ahli Materi


 Dr. Husni Mubarak, SPd, M.Si.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI PEMBELAJARAN

Nama	: Maulida Putri Rizkiyah				
NIM	: 20410104024				
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso				
Nama Validator	: Jamilatul Kamalia, S.Pd.				
Jabatan	: Guru Kelas VB				
Nama Instansi	: MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso				

PETUNJUK

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran interaktif menggunakan situs web canva
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ajar ini.

KETERANGAN

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

Instrumen Pengujian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
3	Media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva					✓
4	Materi yang disajikan dapat dipahami					✓
5	Penyajian materi di dalam media pembelajaran mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan kehidupan sehari-hari					✓
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan peserta didik					✓
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.					✓
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.					✓
9	Ketertarikan peserta didik ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.					✓
10.	Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik.					✓

A. Kebenaran Aspek Media Pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media pembelajaran, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

B. Komentor/Saran Tambahan

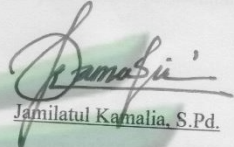
Terkait perkembangan ranah pendidikan dan keterjangkauan jaringan yang kadang masih kurang mendukung langkah baiknya link video di download dulu agar tidak tertalu bergantung pada jaringan.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan.

Bondowoso, 21 Oktober 2024
Validator Ahli Pembelajaran



Jamilatul Kamalia, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9 : Modul Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul Ajar	
Penyusun	: Maulida Putri Rizkiyah
Instansi	: MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: C/V
BAB	: BAB II (Harmoni dalam Ekosistem)
Topik	: A. Memakan dan Dimakan
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. Kompetensi Awal	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menyebutkan beberapa contoh makhluk hidup dan benda tak hidup di lingkungan sekitar. • Peserta didik dapat menjelaskan secara sederhana perbedaan antara makhluk hidup dan benda tak hidup. • Peserta didik dapat menyebutkan beberapa contoh interaksi antara makhluk hidup dan benda tak hidup di lingkungan sekitar.
C. Profil Pelajar Pancasila	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.
D. Sarana Dan Prasarana	
Sumber Belajar	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet 2. Media Pembelajaran Interaktif berbasis Situs Web Canva. Link : https://ekosistemkelas5.my.canva.site/
Perlengkapan yang dibutuhkan guru	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor dan jaringan internet 4. Lingkungan belajar : Lab Komputer
Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik	: <ol style="list-style-type: none"> 1. LKPD 2. Papan bintang 3. Bintang.
E. Target Peserta Didik	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan kesulitan belajar : Peserta didik ini memiliki hambatan atau kesulitan dalam belajar yakni gangguan pemusatan belajar. • Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyimpan, atau mengingat informasi. • Jumlah peserta didik : 33 peserta didik.
F. Strategi Pembelajaran	

Pendekatan	: <i>Cooperative Learning.</i>
Model	: <i>Number Head Together Modification</i>
Metode	: Ceramah, tanya jawab, <i>Example non Example</i> , permainan, dan penugasan.
G. Integrasi Kompetensi Sosial Emosional (KSE)	
<ul style="list-style-type: none"> • Manajemen Diri : Peserta didik mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan kemampuan belajar mandiri. • Pengambilan Keputusan yang bertanggung jawab : Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah dengan jelas dan mampu menganalisis informasi 	
KOMPETENSI INTI	
A. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.	
B. Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati presentasi interaktif , peserta didik dapat menyebutkan komponen ekosistem dengan tepat. • Setelah mengamati presentasi interaktif , peserta didik dapat mengidentifikasi saling ketergantungan antar komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem. • Setelah mengamati presentasi interaktif , peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk jaring-jaring makanan. 	
C. Pemahaman bermakna	
Peserta didik memahami bahwa setiap makhluk hidup dalam suatu ekosistem memiliki peran penting dan saling bergantung satu sama lain dalam suatu rantai makanan dan menyadari bahwa perubahan pada satu komponen ekosistem dapat mempengaruhi keseluruhan ekosistem, termasuk manusia.	
D. Pertanyaan Pemantik	
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang ada di sekitar kita? Apakah semuanya hidup? • Bagaimana makhluk hidup dan benda mati saling mempengaruhi di sekitar kita? • Pernahkah kamu melihat hewan makan hewan lain atau tumbuhan? Mengapa mereka melakukan itu? 	
E. Urutan Kegiatan Pembelajaran	
Pembelajaran 1	Alokasi Waktu 3 JP (3 x 35)
Kegiatan Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan salam pembuka (Religius) 2. Guru menanyakan kabar peserta didik (Rasa ingin tahu) 3. Peserta didik membaca do'a (Religious) 4. Mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik (Disiplin) 5. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas yaitu mapel IPAS materi ekosistem dan rantai makanan (Komunikasi) 	15 menit

<p>6. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi)</p> <p>7. Peserta didik diajak menyanyikan lagu penyemangat (Motivasi)</p> <p>8. Guru menanyakan dengan pertanyaan pemantik : (Apersepsi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang ada di sekitar kita? Apakah semuanya hidup? • Bagaimana makhluk hidup dan benda mati saling mempengaruhi di sekitar kita? • Pernahkah kamu melihat hewan makan hewan lain atau tumbuhan? Mengapa mereka melakukan itu? <p>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dibahas pada hari ini. (Komunikasi)</p> <p>10. Peserta didik menerima informasi tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, menganalisa, mengomunikasikan dan menyimpulkan. (Komunikasi)</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok berisi 6 peserta didik. (Kolaborasi) 2. Setiap individu dalam kelompok memiliki nomor tersendiri yakni antara 1-6 yang mewakili pribadi dirinya. (Kolaborasi) 3. Peserta didik menyimak peraturan dalam pembelajaran yang dijelaskan guru. (Mengamati) 4. Semua peserta didik mengamati materi ekosistem dan peristiwa memakan dan dimakan yang disajikan oleh guru melalui website Canva. (Mengamati dan integrasi teknologi) <p>https://ekosistemkelas5.my.canva.site/</p> 	75 menit

5. Peserta didik menyimak video quiz yang ditampilkan dalam media pembelajaran. Link video quiz dapat diakses sebagai berikut :
<https://www.educaplay.com/learning-resources/20480422-ekosistem.html> **(Mengamati)**



6. Peserta didik secara acak ditunjuk oleh guru dengan memanggil nomor dan kelompok untuk menjawab kuis di dalam video.
(Mengamati)
7. Peserta didik berdiskusi singkat dan menjawab kuis, jika menjawab benar, akan mendapatkan 1 bintang untuk kelompoknya.
(Kolaborasi, Analisis, dan Komunikasi)
8. Peserta didik menyimak penjelasan tambahan dari guru melalui tampilan materi media pembelajaran interaktif berbasis canva.
(Mengamati)



9. Peserta didik bersama guru berdiskusi dan bertanya jawab tentang yang belum dipahami **(Komunikasi)**
10. Guru menyiapkan kuis tebak gambar yang ada pada media pembelajaran. Link kuis dapat diakses :


<https://www.educaplay.com/learning-resources/20529278-ekosistem.html>



11. Peserta didik secara acak ditunjuk oleh guru dengan memanggil nomor dan kelompok untuk menganalisis komponen ekosistem dan interaksi makhluk hidup melalui kuis gambar yang ada pada media pembelajaran. **(Mengamati dan Menganalisis)**
12. Peserta didik yang berdiskusi dalam menganalisis dan untuk menjawab dengan benar, akan mendapatkan 1 bintang untuk kelompoknya. **(Menganalisis dan Kolaborasi)**
13. Guru menyiapkan kuis *froggy jump* yang ada di dalam media pembelajaran. Link kuis dapat diakses : https://www.educaplay.com/learning-resources/20528771-quiz_rantai_makanan.html

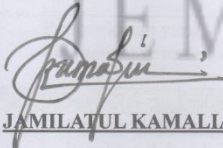


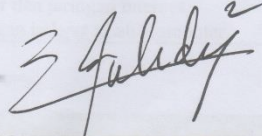
14. Peserta didik secara acak ditunjuk oleh guru dengan memanggil nomor dan kelompok untuk menjawab soal tentang rantai makanan melalui kuis *froggy jump* yang ada pada media pembelajaran. **(Mengamati)**

 <p>14. Peserta didik secara acak ditunjuk oleh guru dengan memanggil nomor dan kelompok untuk menjawab soal tentang rantai makanan melalui kuis <i>froggy jump</i> yang ada pada media pembelajaran. (Mengamati)</p> <p>15. Peserta didik berdiskusi singkat untuk menjawab kuis. Jika jawaban benar, akan mendapatkan 1 bintang untuk kelompoknya. (Kolaborasi dan Komunikasi)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru secara bersama-sama mengakumulasi perolehan poin yang ada. (Recognition) 2. Kelompok dengan poin terbanyak adalah pemenang. Guru memberikan reward kepada kelompok dengan perolehan terbanyak. (Rewarding) 3. Guru memberikan LKPD untuk dikerjakan di rumah. (penguatan materi) 4. Peserta didik diminta untuk membuat simpulan dan refleksi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru. (Komunikasi dan menyimpulkan) 5. Peserta didik diminta mempelajari materi selanjutnya yakni aliran energi dalam ekosistem. (Komunikasi) 6. Peserta didik diminta untuk berdoa sebelum menutup kegiatan belajar. (Religius) 	15 menit
<p>F. Asesmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen Formatif : Penilaian tes tertulis bentuk soal (LKPD) 	

Bondowoso, 19 Oktober 2024
Praktikan,

Mengetahui,
Guru Wali Kelas V


JAMILATUL KAMALIA, S.Pd.


MAULIDA PUTRI RIZKIYAH

Lampiran 10 : Angket Respon Peserta Skala Kecil

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Syifonia Pramudita
Kelas : VB

Petunjuk Pengisian Angket

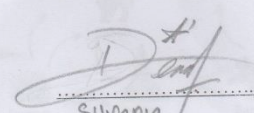
1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan ketentuan :

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

2. Kecermatan dalam pengisian penilaian ini sangat diharapkan.

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya suka tampilan media interaktif berbasis situs web canva					✓
2	Saya suka gambar, warna, dan animasi dan membuat saya bersemangat					✓
3	Saya ingin belajar menggunakan media pembelajaran ini lagi di sekolah dan rumah				✓	
4	Saya dapat memakai media pembelajaran dengan mudah.				✓	
5	Saya tertarik dan semangat belajar memakai media ini.					✓
6	Saya merasa ingin tahu materi yang ada pada media pembelajaran ini.					✓
7	Saya tidak kesulitan menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
8	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran ini					✓
9	Saya dapat merasa fokus dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini.			✓	✓	
10.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah.		✓			✓

Bondowoso, 19 Oktober 2024
Peserta didik kelas VB


 Syifonia
 Pramudita

Lampiran 11 : Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Syifanta Pramudita
Kelas : VB

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan ketentuan :

1 = Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2 = Tidak Setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-ragu	

2. Kecermatan dalam pengisian penilaian ini sangat diharapkan.

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya suka tampilan media interaktif berbasis situs web canva					✓
2	Saya suka gambar, warna, dan animasi dan membuat saya bersemangat					✓
3	Saya ingin belajar menggunakan media pembelajaran ini lagi di sekolah dan rumah				✓	
4	Saya dapat memakai media pembelajaran dengan mudah.				✓	
5	Saya tertarik dan semangat belajar memakai media ini.					✓
6	Saya merasa ingin tahu materi yang ada pada media pembelajaran ini.					✓
7	Saya tidak kesulitan menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
8	Saya mudah memahami materi pada media pembelajaran ini					✓
9	Saya dapat merasa fokus dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
10.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah.					✓

Bondowoso, 28-SEP-2024
Peserta didik kelas VB

Syifanta Pramudita

Lampiran 12 : Soal Pretest

SOAL PRETEST MATERI EKOSISTEM DAN RANTAI MAKANAN

Nama Najwa Zahra
 No Absen 22 / Dwi Prita Liana


(40)

Pilihlah salah satu jawaban antara a, b, c atau d yang menurutmu paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?
 a. Kumpulan hubungan pemangsa dan yang dimangsa yang berinteraksi di lingkungannya.
 b. Kumpulan makhluk hidup dan tidak hidup yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain.
 c. Tempat tinggal suatu individu berinteraksi dengan lingkungannya.
 d. Semua jawaban benar

2. Berikut ini yang merupakan contoh komponen biotik dalam ekosistem adalah ...
 a. Air
 b. Tanah
 c. Udara
 d. Tumbuhan

3. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas merupakan satuan makhluk hidup... dalam ekosistem.
 a. Individu
 b. Populasi
 c. Komunitas
 d. Ekosistem

4. Interaksi makan dan dimakan antar makhluk hidup akan membentuk...
 a. Simbiosis
 b. Rantai makanan
 c. Jaringan-jaring makanan
 d. Piramida makanan

5. Konsumen tingkat pertama adalah konsumen...
 a. Konsumen yang memakan tumbuhan
 b. Konsumen yang memakan daging

6. Konsumen yang memakan daging konsumen lainnya.
 c. Konsumen yang berada pada puncak rantai makanan.
 d. Konsumen yang memakan daging konsumen lainnya.

7. Ekosistem berdasarkan pembuatannya terbagi atas...
 a. Alami dan darat
 b. Perairan dan darat
 c. Alami dan buatan
 d. Perairan dan buatan

8. Berikut adalah ekosistem perairan, kecuali...
 a. Ekosistem taiga
 b. Ekosistem air tawar
 c. Ekosistem waduk
 d. Semuanya benar.

9. Interaksi antara dua makhluk hidup yang saling berebut makanan adalah...
 a. Predasi
 b. Kompetisi
 c. Simbiosis mutualisme
 d. Simbiosis komensalisme

10. Berikut adalah pengertian dari jaringan makanan...
 a. Urutan peristiwa makan dan dimakan dalam suatu ekosistem
 b. Kelompok makhluk hidup yang menempati habitat yang sama
 c. Gabungan dari beberapa rantai makanan dalam suatu ekosistem
 d. Hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya

11. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut:

X → Y → Z

Makhluk hidup yang sesuai untuk mengisi X, Y, dan Z berturut-turut adalah...
 a. Jagung, tikus, dan ular
 b. Wortel, kelinci, dan hamster
 c. Burung elang, ular dan tikus
 d. Ikan hiu, ikan makarel dan udang.

Lampiran 13 : Soal Posttest

SOAL POST TEST MATEMATIKA EKOSISTEM DAN RANTAI MAKANAN

Nama: Harwanto B. C. N. I. D.
No. Absen: _____

Pilihlah salah satu jawaban antara a, b, c atau d yang menurutmu paling benar!

1. Perhatikan komponen penyusun ekosistem berikut!

(1) Cacing (2) Oksigen
(3) Tanah (4) Cahaya matahari
(5) Jamur

Yang termasuk komponen abiotik, ditunjukkan oleh nomor...

a. (1), (2), dan (3) b. (1), (4), dan (5)
c. (2), (3), dan (4) d. (3), (4), dan (5)

2. Perhatikan gambar berikut!



Komponen biotik yang ada dalam ekosistem tersebut adalah...

a. Tanah dan batu b. Jerapah dan pohon
c. Air dan oksigen d. Cahaya dan matahari

3. Perhatikan gambar berikut!



Pernyataan sesuai dengan ekosistem dalam gambar adalah...

a. Lingkungan tersebut termasuk ekosistem buatan karena dibuat oleh manusia.
b. Ekosistem tersebut terdapat di daerah sedikit curah hujan.
c. Hanya terdapat produsen di dalam ekosistem tersebut.
 d. Hewan-hewan dalam gambar dapat membentuk interaksi predasi.

4. Ekosistem yang didominasi oleh pohon-pohon hijau dan lebat serta selalu basah dan lembab adalah ekosistem...

a. Taiga b. Hutan hujan tropis
c. Gurun d. Tundra

5. Perhatikan gambar berikut!



6. Perhatikan gambar berikut!



Hubungan makhluk hidup seperti gambar merupakan contoh simbiosis...

a. Komensalisme b. Parasitisme
c. Mutualisme d. Interaksi

7. Perhatikan daftar hewan berikut!

(1) Kupu-kupu (2) Kadal
(3) Lebah (4) Ular

Hewan yang terlibat dalam kompetisi di ekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor...

a. (1), dan (2) b. (1) dan (3)
c. (3) dan (4) d. (2) dan (4)

8. Perhatikan gambar berikut untuk soal no. 8-10



9. Ekosistem pada gambar di atas adalah...

a. Hutan hujan tropis b. Gurun
c. Sabana d. Taiga

10. Konsumen primer dalam gambar tersebut adalah...

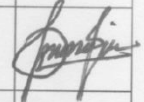

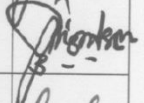
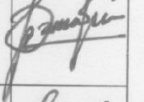
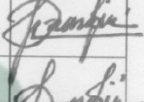
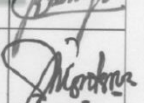
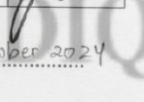
a. Singa b. Pabi tanah
c. Anjing liar d. Jerapah

11. Perhatikan rantai makanan yang tepat beserta peranan hewan di dalamnya, yakni...

a. Rumput (produsen) - baboon (konsumen primer) - anjing liar (konsumen sekunder) - singa (konsumen tersier/puncak) - bakteri (pengurai).
b. Pohon (produsen) - jerapah (konsumen sekunder) - singa (konsumen puncak) - dan bakteri (pengurai).
c. Pohon (produsen) - zebra (konsumen primer) - singa (konsumen puncak) - bakteri (pengurai).
d. Rumput (produsen) - rayap (konsumen sekunder) - baboon (konsumen primer) - anjing liar (konsumen tersier) - singa (konsumen puncak) dan bakteri (pengurai).


Lampiran 14 :Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN
MI NURUR RAHMAN TAMANAN BONDOWOSO

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1	Selasa, 24 September 2024	Pra-observasi dan wawancara guru kelas VB, Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd.	
2	Sabtu, 28 September 2024	Observasi lingkungan sekolah bersama kepala madrasah, Ibu Hj. Miftahul Jannah, S.Pd.	
3	Sabtu, 5 Oktober 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala madrasah	
4	Sabtu, 12 Oktober 2024	Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis situs web canva di kelas VB MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso Skala Kecil	
5	Sabtu, 19 Oktober 2024	Penerapan media pembelajaran skala besar	
6	Sabtu, 19 Oktober 2024	Evaluasi media pembelajaran kepada Ibu Jamilatul Kamalia, S.Pd.	
7	Senin, 21 Oktober 2024	Menerima surat selesai penelitian di MI Nurur Rahman Tamanan Bondowoso	

Bondowoso, 21 Oktober 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah


Hj. Miftahul Jannah, S.Pd.

Lampiran 15 : Surat Selesai Penelitian




**YAYASAN “ NURUR RAHMAN “ TAMANAN
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)
“ NURUR RAHMAN “**
Jl. Kebun Bibit No. 2 Tamanan – Bondowoso Kp. 68263
NSM : 111235110115 | Email: misnururrahman@gmail.com

**SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR: 09.062/YYS.NR/MI.NR/X/2024**

Yang Bertanda Tangan di bawah ini kami Kepala Madrasah:

Nama	: Hj. Miftahul Jannah, S.Pd.I
NIP	: -
Jabatan	: Kepala Madrasah
Nama Madrasah	: MI Nurur Rahman Tamanan

Menerangkan bawah ini :

Nama	: MAULIDA PUTRI RIZKIYAH
Tempat Tanggal Lahir	: Bondowoso, 24 Mei 2002
NIM	: 204101040024
Program studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Situs Web Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahman Tamanan Bondowoso.

Bahwa yang bersangkutan diatas **telah Melaksanakan Penelitian di MI Nurur Rahman Tamanan** dari Tanggal 5 Oktober Sampai 19 Oktober 2024.

Dengan demikian surat keterangan ini, kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 21 Oktober 2024
Kepala Madrasah




Hj. Miftahul Jannah, S.Pd.I

Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian



Observasi Lingkungan



Observasi Kegiatan



Wawancara Guru kelas VB



Wawancara Kepala Sekolah



Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik



Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Skala Besar



Pengisian Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil



Pengisian Angket Respon Peserta Didik Skala Besar



Pengisian Angket dan Evaluasi dari Validasi Ahli Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Maulida Putri Rizkiyah
 NIM : 204101040024
 Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 24 Mei 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Kalianyar Tengah, RT. 007 RW. 002, Desa
 Kalianyar Kecamatan Tamanan, Kabupaten
 Bondowoso
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : maulidaputrizkiyah@gmail.com
 Sosial Media (Instagram) : [_putriimaulidaa](#)

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Al-Ma'arif 2
2. SD : SDN Kalianyar 3
3. SMP : MTsN Bondowoso 2
4. SMA : MAN Bondowoso
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember