

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V
MI AL BAROKAH AN-NUR AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ACHMAD WAHYU
NIM.T20194022
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V
MI AL BAROKAH AN-NUR AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

ACHMAD WAHYU
NIM.T20194022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag
NIP: 196405051990031005

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS CANVA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V MI AL
BAROKAH AN-NUR AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 07 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Hartono, M.Pd.
2. Dr. Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَالْأَرْضَ بَعْدَ ذَلِكَ دَحَاهَا ﴿٣٠﴾ أَخْرَجَ مِنْهَا مَاءَهَا وَمَرْعَاهَا ﴿٣١﴾

Artinya “Dan bumi sesudah itu dihamparkan-Nya. Ia memancarkan daripadanya mata airnya, dan (menumbuhkan) tumbuh-tumbuhannya. (QS. an-Nazi“at/79: 30- 31)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta, 2016).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, telah memberi hidayah serta inayahnya, dan solawat serta salam tak lupa kepada nabi Muhammad SAW. Saya bersyukur dengan hati yang sangat mendalam sehingga saya diberikan kelancaran dalam menyusun skripsi. Harapan saya skripsi ini memperoleh ridha-Nya. Saya dengan tulus menyampaikan karya yang saya susun kepada seluruh orang terdekat :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abd Rochman dan Ibu Mas Pupah.

Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang panjang. Aamiin.

2. Kepada adek kandung saya, Dinda Indana Zulfa yang telah memberi dukungan serta doa hingga selesai skripsi ini. tanpa dukungan dan motivasi yang telah diberikan mungkin saya tidak bisa sampai dititik ini.

3. Kepada teman seperjuangan khususnya, Nila Ayu Dewanda yang telah turut andil dan membantu saya dan selalu memberikan saya semangat serta menemani dikalah pengerjaan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program sarjana, berhasil diselesaikan dengan lancar. Keberhasilan dalam penulisan ini didapat berkat dukungan dari berbagai pihak. Semoga shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., rektor UIN KHAS Jember, yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi kami sepanjang proses kegiatan pembelajaran di Universitas ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar
5. Bapak Dr. Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan motivasi, serta membimbing saya dengan kesabaran dan ketelitian yang tinggi selama proses penulisan skripsi ini..
6. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku validator media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.

7. Bapak M. Sholahuddin, M.Pd selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian materi dalam skripsi ini
8. Bapak Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Albarokah An-nur, telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Fita Rohmatin selaku wali kelas V yang telah membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
10. Segenap dewan guru di MI Al Barokah An-Nur yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian ini.
11. Dan kepada teman-teman Darul Asyiqoh yang baik hati dan ganteng-ganteng yang banyak membantu dan sering saya bikin repot.
12. Kepada teman-teman saya di PP. Nurul Fallah yang telah mensupport saya dan tempat mengeluh kesah sekaligus tempat buat merenung dikalah menemui kebuntuan dalam pengerjaan.

Semoga semua kebaikan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 16 Desember 2024
Penulis

ACHMAD WAHYU
NIM T20194022

ABSTRAK

Achmad Wahyu, 2024 : Pengembangan Media Video berbasis canva Pada Pembelajaran Tematik dikelas V MI AL Barokah An-nur Ajung Jember

Kata Kunci : Media Video Canva, Pembelajaran Tematik

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Mengingat kurangnya variasi pada media pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran sehingga berdampak pada proses belajar peserta didik yang masih rendah.. Melihat masalah tersebut maka diperlukan adanya pengembangan untuk menyebarluaskan media pembelajaran yang lebih menarik di sekolah salah satunya yaitu dengan melalui media pembelajaran canva . Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V MI AL Barokah An-nur di Ajung Jember dalam melihat efektivitas dan kelayakan penggunaan media video berbasis canva.

Adapun rumusan masalah dalam pengembangan media Video berbasis canva, yaitu (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI Al Barokah An-Nur Ajung Jember (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI AL Barokah An-nur Ajung Jember; (3) bagaimana keefektifan media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI AL Barokah An-nur Ajung Jember.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan kerja yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Kemudian teknik analisis penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes yang dilakukan siswa MI Al Barokan An-nur Ajung Jember kelas V. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara oleh peneliti.

Hasil penelitian ini berupa (1) media video berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dikelas 5, sebagaimana berikut link youtube : <https://youtu.be/q5668A-bcaA?si=pJOvyfswj3WIJYmN> (2) hasil dari analisis kelayakan media interaktif berbasis canva oleh validator ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, oleh validator ahli materi sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, dan oleh validator pembelajaran sebesar 90% dengan kategori layak; (3) hasil keefektifan yang diperoleh dari pretest 41,5% dan posttest 88% dan setelah dihitung menunjukkan hasil yang diperoleh sebesar 71,82% dengan kriteria efektif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian teori.....	19
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37

A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	38
C. Uji Coba Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Penyajian Data Uji Coba.....	50
B. Analisis Data	67
C. Revisi Produk	71
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	74
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi.....	74
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	78
DAFTAR PUSTAKA	80

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan.....	46
Tabel 3.2 Kriteria keefektifan produk	47
Tabel 4.1 Pemetaan KI dan KD	54
Tabel 4.2 Validasi Media	60
Tabel 4.3 Ahli Materi.....	61
Tabel 4.4Validasi Ahli Pembelajaran.....	62
Tabel 4.5 Data Hasil Pretest dan Posttest	66
Tabel 4.6 Hasil Validasi	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

GaMBAR 4.1	64
GaMBAR 4.2	64
GaMBAR 4.3	65
GaMBAR 4.4	72
GaMBAR 4.5	72
GaMBAR 4.6	73
GaMBAR 4.7	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan tidak sekedar menyampaikan informasi pengetahuan kepada peserta didik, melainkan menciptakan situasi, mengarahkan, mendorong dan membimbing aktivitas belajar peserta didik ke arah perkembangan optimal, dan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Manusia tidak luput dengan yang namanya pendidikan. Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah hal yang sangat di butuhkan dalam menjalani hidup di dunia. Tanpa suatu pendidikan manusia akan sulit

¹UU RI.2023. Nomor 20 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional

berkembang. Pendidikan dapat memberikan manfaat tersendiri bagi pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Di dalam dunia pendidikan seorang pendidik menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan Al-Qur'an yang dijadikan sebagai media dalam menjalankan kehidupan oleh umat islam, karena Al- quran Merupakan pedoman hidup bagi umat muslim. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Tafsir dari ayat tersebut yaitu orang berpengetahuan yang paling utama, ialah orang yang menguasai al-qur'an yang agung. Sesungguhnya mereka itu orang yang berpengetahuan dengan sebenarnya, dan lebih pantas menyandang predikat ini dibandingkan pihak yang lain. Oleh Karena itu, Allah berfirman ”dan Kami turunkan kepadamu ad dzikir” yaitu al qur'an yang berisikan peringatan tentang apa saja yang dibutuhkan para hamba, yang bertalian dengan urusan agama dan duniawi mereka, yang zahir maupun yang batin. ”agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka” tujuan ini mencakup penjelasan lafazh lafazh dan makna maknanya, ”dan supaya mereka memikirkan” memikirkannya, hingga berhasil mengekspolrasi segala perbendaharaan (manfaat) dan ilmu ilmunya sesuai dengan bekal dan atensi mereka kepada al qur'an.²

² Tafsir as-Sa'di / Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'di, pakar tafsir abad 14 H
Referensi : <https://tafsirweb.com/4392-surat-an-nahl-ayat-44.html>

Oleh karena itu berbagai macam bentuk media pembelajaran yang digunakan dan diterapkan untuk peserta didik untuk melatih ketertarikan peserta didik dalam belajar. Dan disini di kembangkan salah satu media yang berbentuk media Canva.

Canva adalah media pembelajaran yang berupa audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simpel.³ Selain itu canva adalah sebuah fitur online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi di karenakan pembuatannya yang mudah dan memiliki animasi yang begitu menarik diantaranya animasi benda, gerakan menulis dengan karakter tangan, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup dalam hal ini bisa berdampak baik bagi peserta didik tidak mudah bosan.⁴

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, peneliti menemukan strategi pembelajaran lain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat dilakukannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk Animasi atau Canva. Selain praktis dan mudah dalam penyimpanannya, siswa juga akan lebih menarik untuk belajar dan termotivasi juga dalam pembelajaran nantinya. Mencapai sesuatu yang rutin dan baik akan berlaku dalam hal memperluas keunggulan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan akan sangat berguna dalam mengembangkan

³ Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan, "Jurnal Civics,2018.

⁴ husnul Basriyah And Dwi Sulisworo,"Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika, 2018, 5.

kemampuan pengetahuan lebih lanjut sehingga informasi dapat dikuasai secara luas dan baik.⁵

Untuk mengatasi hal-hal tersebut, maka seorang pendidik harus kreatif dan memiliki banyak cara tertentu untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Maka dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan materi agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton.⁶

Rendahnya minat belajar berdampak buruk terhadap penilaian yang juga berasal dari faktor di sekolah dasar yang siswanya sangat lesu untuk memerhatikan. Jika mereka tidak dipaksa untuk terbiasa memerhatikan pendidik, siswa akan lebih suka bermain dan lebih terasa membosankan. Maka untuk meningkatkan minat peserta didik lebih fokus di saat pembelajaran berlangsung, pihak sekolah harus lebih mengembangkan sebuah media pembelajaran tersebut.

Menanggapi permasalahan tersebut, perlunya sebuah media pembelajaran salah satunya yaitu media Canva bisa dijadikan media untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran dan menjadi solusi untuk menambah semangat peserta didik pada waktu pembelajaran di mulai.

⁵ Fita Rohmatin, S.Pd. guru kelas V, di Sekolah Mi Al Barokah An-Nur Ajung Jember

⁶ Nurdyansyah and Nahdliyah Mutala'iah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 41, no. 20 (2015): 1-15

Alasan lain di kembangkannya Media Canva , karena media ini sangat unik dengan dunia anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia kelas V di Mi Al Barokah An-nur lebih senang dan tertarik mempelajari suatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, serta menarik. Dikembangkannya Media Canva dalam pembelajaran peserta didik lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sekarang masih dinilai masih rendah sehingga sangat perlu dibangkitkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Mi Al Barokah An-nur tepatnya di kelas V dalam proses penggunaan media, pendidik kelas V Mi Al Barokah An-nur Sekolah masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, terutama pada penggunaan media salah satunya yaitu media Canva. Hal demikian menjadikan peserta didik semakin lama juga akan merasa bosan. Dengan adanya hal tersebut peserta didik akan lebih cenderung pasif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan siswa akan lebih sulit dalam memahami materi – materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada permasalahan peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pada pembelajaran Tematik . Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Video Berbasis Canva pada Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Al Barokah An-Nur ajung Jember Tahun Ajaran 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video Canva pada pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di kelas V MI Al Barokah an-Nur Ajung.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media pembelajaran video Canva Pada Pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V MI Al Barokah An-Nur ajung.
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V MI Al Barokah An-Nur ajung.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI Al Barokah An-Nur Ajung Jember.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di MI Al Barokah An-Nur Ajung Jember
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media Pembelajaran video canva pada pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V MI Al Barokah An-Nur ajung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah Canva sebagai media Pembelajaran tematik Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 di MI Al Barokah AnNur ajung yang dirancang sesuai dengan materinya. Sehingga mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Perbedaan dalam media Canva dengan media yang lainnya mempunyai spesifik tertentu dan media yang dikembangkan peneliti sangat lengkap dilihat dari berbagai segi berikut:

1. Gambar : siswa dapat mengamati Gambar yang sangat menarik sehingga tidak menimbulkan rasa kejenuhan dan bisa meningkatkan hasil belajar kedepannya yang lebih baik.
2. Unik : dari segi keunikan media tersebut dapat meningkatkan rasa semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat mendorong terwujudnya atau terciptanya hasil belajar kedepannya lebih baik lagi.
3. Alat atau media : media yang di buat melalui web apps online yang dapat menampilkan fitur animasi-animasi video menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih efektif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran tematik yang dianggap mata pelajaran yang dianggap sangat membosankan. Media pembelajaran Canva pada pembelajaran tematik mengarahkan kegiatan

pembelajaran yang positif. Dengan pengembangan media ini peserta didik diharapkan tidak lagi menganggap membosankan pada pembelajaran tematik, akan tetapi merubah pembelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik. Tak hanya disukai, tetapi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik yang sangat maksimal.

Bagian ini sering dikacaukan dengan tujuan penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian dan pengembangan mengungkapkan upaya pencapaian kondisi yang ideal, sedangkan pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan argumentasi mengapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada perlu dan mendesak untuk dipecahkan.⁷

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai suatu alat penunjang dalam penyampaian materi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang menggunakan media dengan maksimal apabila seorang mampu memilih dan menggunakan media dengan tepat serta adanya kesesuaian dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu fungsi suatu media harus digunakan secara maksimal agar media tersebut yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada pengajar atau guru.

⁷ Tim penyusun "pedoman karya tulis ilmiah". (IAIN Jember pres 2020), 136

Ada beberapa alasan pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya:

1. Minimnya media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik.
2. Pihak sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran terutama pembelajaran tematik yang berbasis suatu produk.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Canva adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media animasi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terutama pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran ke 1.

Beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Canva ini adalah :

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V di sekolah Mi Al Barokah An-Nur Ajung jember.
2. Media pembelajaran kurang cocok digunakan pada peserta didik yang berkebutuhan khusus.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan. Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan di

produksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah sebuah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.⁸

Media yaitu segala jenis perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampaian informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut sebagai perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3

peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media.⁹

Media digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penerima pesan. Media komunikasi sangat berperan penting dalam sebuah pendidikan. Penggunaan suatu media pembelajaran di lingkup pendidikan, pendidik harus bisa menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik dengan cara memanfaatkan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar siswa.

2. Media Canva

Canva adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simpel.¹⁰

Canva adalah sebuah fitur online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi di karenakan pembuatannya yang mudah dan memiliki animasi yang begitu menarik diantaranya animasi benda, gerakan menulis dengan karakter tangan, dan

⁹ Nunuk Suryani, Dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 3

¹⁰ Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan, "Jurnal Civics, 2018

efektransisi yang lebih nyata dan hidup dalam hal ini bisa berdampak baik bagi peserta didik tidak mudah bosan.¹¹

3. Pembelajaran tematik

Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik yang diharapkan berkembang di sekolah dasar mengarah pada penggabungan dari webbed model (model jaring laba-laba) dan integrated model (model terpadu). Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa

4. Media Video

Adalah sebuah peralatan yang menggabungkan visual dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga menjadikan gambar-gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang sesuai dengan kondisi gambar atau keadaan yang ditampilkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹¹ husnul Basriyah And Dwi Sulisworo, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika, 2018, 5.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian, sehinggadapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan judul penelitian yang sama dengan judul penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian ini peneliti mencantumkan penelitian yang relevan terkait penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasan. Langkah ini bertujuan untuk menghindari plagiasi dan menambah referensi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Kholiyah (2023) pengembangan E-modul berbasis aplikasi canva pada pembelajaran sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli Jember.

Penelitian pengembangan E-modul berbasis canva ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan e-modul berbasis canva pada pembelajaran sekolah dasar SD Baiturrohman Mangli Indah Jember dan untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis canva pembelajaran sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli Jember. Hasil kelayakan e-modul berbasis canva yang dihasilkan dari 2 validasi, validasi materi dan ahli media serta angket guru kelas .Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 89,2%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 88%. Dan hasil angket guru kelas sebesar 75,5%. Dari keseluruhan

presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata-rata sebesar 84,2% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan Ayu Puspita Sari Lubis (2023) dengan judul ‘‘Pengembangan Media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku kelas 1 sd muhammadiyah Sei Rampah.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan didapatkan keseluruhan responden dominan menyatakan media aplikasi canva pada aspek materi, pembelajaran dan media dengan memperoleh nilai 85% dengan tingkat validitas ‘‘sangat valid.

3. Penelitian yang dilakukan Diah Ayu, dengan judul ‘‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV DI SDN Blawe

Dari penelitian ini menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva data kevalidan, keparaktisan, dan keefektifan mendapatkan hasil sebagai berikut, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid, dengan presentase kevalidan ahli media 88% dan ahli materi 96% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, Kepraktisan diperoleh dari respon guru terhadap media yang sudah dikembangkan. Pada uji coba terbatas respon guru mendapatkan presentase 96%, sedangkan uji coba luas mendapatkan

presentase 90%. Rata-rata hasil angket respon guru diperoleh presentasi skor sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva diukur dari pretest dan posttest dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas mendapatkan presentase 71,42 %, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 94,44 %. Pada uji luas media pembelajaran berbasis canva sudah dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan nilai $> 85\%$ ketuntasan klasikal

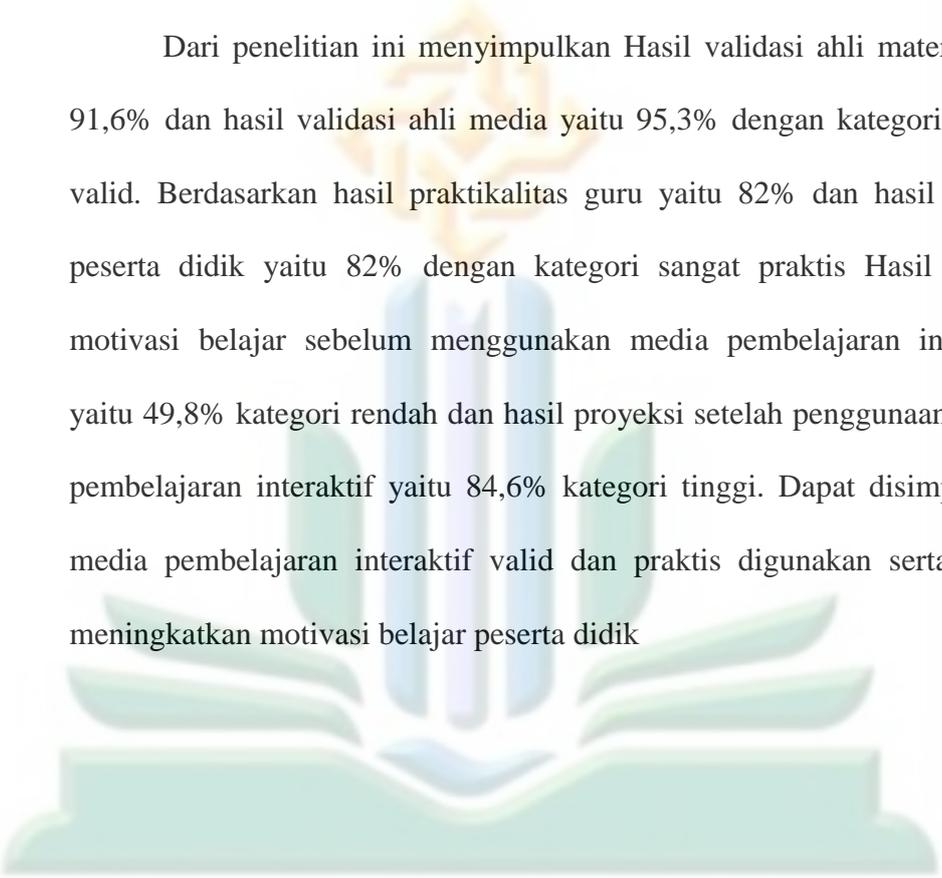
4. Penelitian yang dilakukan Erni Masitoh, dengan judul ‘’pengeruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI sma srijaya negara palembang

Dari penelitian ini menyimpulkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 13,65 dengan frekuensi $db = 26 - 1 = 25$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{Tabel} = 1.70814$ Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka pembelajaran dengan media Canva berpengaruh terhadap hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Israh Minarti, dengan judul ‘’Pengembangan Media pembelajaran Interaktif berbasis website canva

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di mts no.32 lamasi

Dari penelitian ini menyimpulkan Hasil validasi ahli materi yaitu 91,6% dan hasil validasi ahli media yaitu 95,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil praktikalitas guru yaitu 82% dan hasil respon peserta didik yaitu 82% dengan kategori sangat praktis Hasil Angka motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu 49,8% kategori rendah dan hasil proyeksi setelah penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu 84,6% kategori tinggi. Dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Pengembangan E-modul Berbasis aplikasi canva pada pembelajaran sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah jember Siti nur kholiya tahun, 2023.	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mengembangkan media Canva	Mengembangkan media Berbasis Canva pada makapada penelitianinimenghasilkan Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipas dalam skripsi ini memakai kurikulum merdeka, sedangkan peneliti menggunakan K13.
2.	Pengembangan Media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema benda,hewan, dan tanaman sekitarku di kelas 1 SD Muhammadiyah sei rampah Ayu puspita sari lubis tahun 2023.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian berbasis budaya. b. samasama mengembangkan media Canva c. Tempat penelitian sama 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian sebelumnya tidak menghasilkan produk, sedangkan padapenelitian inimenghasilkan produk berbasis Canva. b. Pada penelitiansebelumnyaI nteraktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan,maka padapenelitian inimenggunakankeseluruhanmateri tema manusia dan lingkungan subtema 1
3	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk kelas IV di SDN Blawe Diah Ayu	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan b. Penelitian berbasis media interaktif c. Produk yang dihasilkan Canva 	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian berbeda mengetahui pendekatan berupa media interaktif. b. Penelitian sebelumnya berupa wawancara berbasis media interaktif

	Rahmadani tahun 2023.		
4	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Srijaya Negara Palembang Erni Masitoh 2021.	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mengembangkan media Canva	Nama, judul dan tempat berbeda yaitu "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMASrijaya NegaraPalembang" Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul " pengembangan media pembelajaran Canva pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Mi Al Barokah An-Nur Ajung Jember Tahun Ajaran 2023/2024
5	Pengembangan Media pembelajaran Interaktif berbasis website canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di mts no.32 lamasi	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mengembangkan media Canva	Nama, judul dan tempat berbeda yaitu Pengembangan Media pembelajaran Interaktif berbasis website canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di mts no.32 lamasi Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul " pengembangan media pembelajaran Canva pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Mi Al Barokah An-Nur Ajung Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan media Canva, sama-sama menggunakan penelitian research and development (R&D). Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu: penggunaan model pengembangan, fokus permasalahan.

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran Canva pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Mi Al Barokah An-Nur Ajung Jember Tahun Ajaran 2023/2024 merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan media Canva yang sebelumnya yang pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji cobakan keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk,

tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan.¹²

Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.

Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹³

Pembelajaran adalah suatu system yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.¹⁴

¹² Sugiono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D", (Bandung. Alfabeta,2015),407

¹³ Ega Rima Wati, " Ragam Media Pembelajaran ", (Kata Pena, 2016), 2-3.

¹⁴ Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. " Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi ". (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021),6.

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵

b. Tujuan Media pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Sumarti, yaitu sebagai berikut: pertama, memberikan kemudahan pada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan juga keterampilan tertentu. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta

¹⁵ Ega Rima Wati, " Ragam Media Pembelajaran ", (Kata Pena, 2016), 3-5.

didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar pada peserta didik.

Dengan media pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan pada peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif peserta didik, perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan (eksistensi) peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.¹⁶

c. Landasan Media Pembelajaran

Landasan media pembelajaran memiliki beberapa tinjauan diantaranya, yaitu landasan psikologis, historis, teknologis.

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu

¹⁶ Hasanul Fikri dan Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018),12.

terjadi. Manusia belajar melalui pergaulannya dengan lingkungannya. Dalam pengenalan lingkungan itu, pebelajar melalui tiga KEGIATAN BELAJAR-6 Landasan Media Pembelajaran PGSD_Jean Piaget mengemukakan bahwa seseorang memiliki tingkatan berfikir sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut Piaget perkembangan berfikir itu mulai tingkat sensori motor (0-2th), tingkat pra operasional (2-7th), tingkat operasional kongkrit (7-11th), dan tingkat operasi formal (11-ke atas). Universitas Almuslim Bireuen MODUL 4 Hambali | Modul – 4 Landasan Media Pembelajaran (S1 PGSD FKIP Unimus) 30 tahapan belajar, yaitu tingkat kongkrit, tingkat skematis dan tingkat abstrak.

Edgar Dale mengemukakan jenjang pengalaman itu berdasarkan derajat kekongkritan dan keabstrakannya. Dale menggambarkan jenjang pengalaman itu dalam suatu model yang disebut kerucut pengalaman (the cone of experiences). Melalui bagan yang dibuat Dale membagi jenjang pengalaman itu dapat sepuluh tingkatan, yaitu: pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman pengganti pengalaman langsung, pengalaman yang didramatisasikan, pengalaman melalui kegiatan demonstrasi, pengalaman melalui kegiatan widya wisata, pengalaman melalui televisi, pengalaman melalui film atau gambar bergerak, pengalaman melalui rekaman suara, radio dan gambar diam, pengalaman melalui simbol visual dan pengalaman melalui simbol verbal. Dengan berbagai jenjang

pengalaman yang diperoleh pelajar, maka pelajar akan beroleh pengalaman yang semakin lengkap. landasan historis media pembelajaran ialah rational penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran¹⁷ Untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran marilah kita ikuti penjelasan berikut ini. Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada pelajar.

Landasan teknologis berpendapat bahwa teknologi pembelajaran merupakan suatu teori dan praktek perancangan, pengembangan, pengelolaan, dan penilaian proses juga sumber belajar. Teknologi pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan dalam kegiatan yang terkontrol.

¹⁷ Pusvyta Sari, Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran, Vol1, No. 1, JANUARI 2019

d. Klasifikasi Media

Klasifikasi media pembelajaran menurut Bretz terdiri dari media cetak , media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak dan klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad yaitu terdiri dari benda nyata, bahan yang tidak di proyeksikan, rekaman audio – audio dalam kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, gambar bergerak yang di proyeksikan, gabungan media. Sedangkan yang terakhir ada klasifikasi media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio – visual, media berbasis computer.¹⁸

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

¹⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 48.

Untuk mengetahui keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut secara jelas, bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut:

Atensi Merupakan fungsi inti dari pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Sedangkan Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

f. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, prinsip pokok yang harus diperhatikan pada saat kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media diarahkan dan digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Media yang digunakan pendidik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

- b. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan
- c. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik.
- d. Media pembelajaran yang diterapkan harus efektif dan efisien.
- g. Faktor-Faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media

Secara umum pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:

- a. Objektivitas

Pendidik harus menghindari unsure subjektivitas dalam pemilihan media pembelajaran. Artinya, dalam pemilihan media pembelajaran pendidik tidak boleh memilih atas kehendak dan kesenangan pribadi. Untuk itu, dalam menghindari hal yang seperti itu alangkah baiknya pendidik meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan peserta didik dalam memilih media pembelajaran.

- b. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang ada dan sudah ditetapkan, baik struktur maupun isinya dan juga kedalamannya. Kecuali program yang hanya digunakan saat mengisi waktu senggang atau waktu luang saja.

c. Sasaran Program

Peserta didik menjadi sasaran program yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Pada kondisi tertentu dan tingkat usia tertentu peserta didik memiliki kemampuan tertentu pula, baik dari daya imajinasinya, cara berpikirnya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu, media yang digunakan harus memperhatikan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.

d. Situasi dan kondisi

Yang dimaksud situasi dan kondisi ini yaitu keadaan sekolah peserta didik yang akan mengikuti pelajaran

e. Kualitas teknik

Kualitas teknik media pembelajaran harus diperhatikan kesesuaiannya dan juga harus memenuhi syarat.

f. Efektifitas dan efisien penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, dan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut.

Keefektifan dalam penggunaan media dibuktikan dengan media pembelajaran dapat diserapnya secara optimal oleh peserta didik atau tidak. Sedangkan efisiensi meliputi penggunaan media pembelajaran tersebut adalah waktu, tenaga, dan biaya yang

dikeluarkan untuk mencapai tujuan seminim mungkin.¹⁹ Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam bentuknya, dan dari sekian banyak media pembelajaran salah satunya adalah media *Canva*.

2. Media Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simpel.²⁰

Canva adalah sebuah fitur online dapat diakses gratis maupun membayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi di karenakan pembuatannya yang mudah dan memiliki animasi yang

begitu menarik diantaranya animasi benda, gerakan menulis dengan karakter tangan, dan efektransisi yang lebih nyata dan hidup.

b. Manfaat Canva

Ada beberapa manfaat Media Canva diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu verbalist.
media Canva berusaha untuk membuat suasana pembelajaran

¹⁹ Ihsana El Khuluqo, "Belajar dan Pembelajaran". (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017),154.

²⁰ Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan, "Jurnal Civics,2018

menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan adanya fitur animasi yang sangat menarik

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Adanya media pembelajaran memiliki dampak positif bagi pengajar untuk memberi batasan ruang agar materi jelas dan tersusun rapi.
- 3) Materi yang luas dijabarkan lebih rinci menggunakan media Canva.

c. Kelebihan dan kekurangan Canva

Setiap Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Sama halnya dengan media Canva

1) Kelebihan Media Canva

- a) Penguunaan praktis, mudah diakses dengan website Canva
- b) Terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar,teks,audio an video yang ingin dijadikan materi ajar.
- c) Tersedia konten animasi,font, dan transition efect.
- d) Tampilan yang menarik,dinamis, dan interaktif.
- e) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4,AVI atau langsung di share di youtube.

f) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.²¹

2) Kekurangan Media Canva

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.
- b) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
- c) Membutuhkan keahlian khusus dari SDM untuk mengoperasikannya.

d. Langkah-Langkah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva

- 1) Buka websitenya di alamat <https://www.Canva.com/> kemudian klik warna biru yang ada di tulisan START NOW.
- 2) Muncul halaman pendaftaran, jika belum mendaftar menjadi anggota di web Canva, silakan mendaftar terlebih dahulu.
- 3) Kalau sudah memiliki akun klik tulisan Log in. Isi usernamedan passwordnya bila menggunakan akun google,facebook maupun linkedin.
- 4) Setelah log in akan muncul tampilan menu untuk membuat animasi.
- 5) Kemudian tampilan menu untuk membuat tampilan dari animasi yang akan dibuat.

²¹ Nina Fitriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Canva Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," Jurnal Tunas Bangsa 6, no. 1 (2019): 104–114

- 6) Tidak lama kemudian tampil menu your storyboard structure, silahkan pilih sesuai dengan keinginan atau langsung saja klik tombol warna biru yang ada tulisan Continue.
- 7) Silahkan tunggu loadingnya sampai selesai.
- 8) Jika proses loading sudah selesai, maka akan muncul jendela editor untuk membuat animasi.
- 9) Apabila telah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol Export. Kemudian tampil menu EXPORT OPTIONS. Silahkan pilih fitur yang akan digunakan, misalnya kita pilih Download as MP4 atau Upload to YouTube.

3. Pembelajaran tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Menurut

Kemendikbud dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.²² Menurut Prastowo pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.²³ Menurut Abdul Majid pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan

²² Kemendikbud. *Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD*. (Jakarta, 2014 : Kemendikbud).

²³ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta, Kencana, 2014)

pengalaman bermakna kepada murid.²⁴ Sedangkan menurut Trianto mendeskripsikan pengertian pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.³¹

Istilah dari pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran dan mengaitkan ke dalam satu tema tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu, yaitu suatu pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema. Dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada keaktifan siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman langsung dan menemukan informasi secara mandiri.

²⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Rosdakarya, 2014), 80

b. Landasan Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik mempunyai landasan-landasan yang digunakan untuk menjalankan ataupun melaksanakan sebuah pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Majid landasan pembelajaran tematik sebagai berikut:³²

- 1) Landasan filosofis pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu aliran progresivisme, aliran konstruktivisme dan aliran humanisme.
- 2) Landasan psikologis diperlukan untuk menentukan isi atau materi pembelajaran tematik agar tingkat keluasaan dan kedalaman sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- 3) Landasan yuridis pembelajaran tematik berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang tertulis pada UU No. 23 tahun 2002 Bab III pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakat.

c. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Menurut Majid beberapa kelebihan pembelajaran tematik terpadu (PTP) adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.

²⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Rosdakarya, 2014), 92

³⁴ Anda Juanda, *ibid*, 62

- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

d. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Rusman mengidentifikasi beberapa aspek kekurangan pembelajaran tematik terpadu, yaitu sebagai berikut:³⁴

- 1) Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi.
- 2) Aspek peserta didik, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relative baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitasnya, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis, kemampuan asosiatif, kemampuan eksplorasi dan elaborative.

- 3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet
- 4) Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.
- 5) Aspek penilaian, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh.
- 6) Aspek suasana pembelajaran, pembelajaran terpadu cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikan gurunya

4. Pengertian Media Video

a. Media Video

Adalah sebuah peralatan yang menggabungkan visual dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga menjadikan gambar-gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang sesuai dengan kondisi gambar atau keadaan yang ditampilkan.

b. Karakteristik Media Video

- 1) Objek yang ditampilkan banyak
- 2) Media Video bisa memperbesar objek yang kecil menjadi terlihat secara langsung.
- 3) Gambar yang ditampilkan dapat disimpan dalam waktu tertentu

- 4) Media video memiliki daya tarik tinggi
- 5) Dapat ditayangkan pada waktu dan lokasi yang berbeda.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) yang sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. Menurut Borg and Gall *Education research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*. Sukmadinata *research and development* adalah pendekatan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono metode Research & Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶

Berdasarkan pengertian dari kedua ahli dapat disimpulkan bahwa metode *research and development* (R&D) adalah Sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang produk sampling tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-

²⁶ M P Dr. Budiyo Saputro, MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI (Aswaja Presindo, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=O2nsDwAAQBAJ>.

bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.²⁷

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Analisis Kerja

Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

b) Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya

c) Analisis Fakta

Konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

²⁷Kaye Shelton & George Saltman, “ Appling the ADDIE Model to Online Instruction”,

2008,41. Diakses dari <http://www.igigobal.com/viewtitlesample>

d) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

2. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.
- b) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran 3)Pemilihna kompetensi bahan ajar.
- c) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- d) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran

3. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan

memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- a) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.²⁸

²⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk awal ini merupakan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas terhadap rancangan produk. Pada langkah ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan beragam teknik cara wawancara, observasi atau angket. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh data yang memadai untuk dianalisis dalam mengidentifikasi kelemahan Produk dan kekurangan produk yang dikembangkan yang masih perlu direvisi.²⁹

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran Canva pada pembelajaran tematik adalah dosen pembelajaran tematik sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan juga siswa kelas V MI Al Barokah An-Nur.

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada tahapan ini untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media pembelajaran dan materi yang sesuai dengan tujuan dan kriteria yang siap digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

²⁹ husnul khotimah, "Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital: Pembelajaran Mandiri Dalam Jaringan D

c. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran IPA adalah dosen mata pelajaran IPA sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan juga peserta didik kelas V Mi Al Barokah An-Nur.

d. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis. Sedangkan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba ahli, uji coba produk atau media pembelajaran.

e. Instrumen pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah mengembangkan instrument penelitian. Instrument penelitian sangat diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu:

1) Penelitian Pendahuluan

Yang mana dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari angket, wawancara, dan dokumentasi.

2) Pengembangan Model Konseptual

Dalam pengembangan model konseptual peneliti harus melalui beberapa tahapan yaitu tahap pengembangan model, dan

validasi model. Instrument penelitian diperlukan oleh peneliti pada fase validasi yaitu angket atau daftar pertanyaan dalam kegiatan wawancara semi terstruktur.

3) Uji Coba Model

Dalam kegiatan uji coba model peneliti diminta mempersiapkan beberapa instrument untuk mengevaluasi proses dan hasil eksperimen yang akan dilakukan. Dalam evaluasi proses peneliti dapat menggunakan angket (kuantitatif) jika ingin menggali lebih dalam, peneliti juga dapat menggunakan triangulasi mixed method dengan wawancara atau observasi partisipan. Sedangkan dalam proses evaluasi hasil terutama untuk mengetahui keefektifan model instrument yang digunakan berupa angket. Ada dua jenis angket yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu angket tes dan angket non tes. Angket tes berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan subjek penelitian tentang mata pelajaran tertentu. Sedangkan angket non tes berkaitan dengan perubahan subjek sikap yang menjadi tujuan penelitian.³⁰

e. Teknik Analisis Data

Data sebagai informasi faktual (misalnya pengukuran atau statistik) yang dipergunakan sebagai dasar untuk penalaran, diskusi atau perhitungan, misalnya dalam penelitian ilmiah dan data sebagai kenyataan-kenyataan murni yang belum diberi penafsiran apapun, belum

³⁰ Iis Prasetyo, Teknik Analisis Data Dalam Research and Development (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta., n.d.).

diubah, atau belum dimanipulasi, namun telah tersusun dalam sistematika statistika tertentu.³¹

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diukur menggunakan Microsoft Excel dan SPSS. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Teknik analisis data ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

1) Analisis data Kualitatif

Analisis data keualitatif diartikan sebagai proses mencari

dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah di pahami dan diinformasikan kepada yang lain

2) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitaif diperoleh dari pengumpulan angket,

data angket yan telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis

³¹ M.M. Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd., Metode Penelitian, ed. Aidil Amin Effendy (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021).

data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan keefektifan

a) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan ini digunakan untuk menilai sejauh mana produk media cnva ini dapat valid. Amhket yang diberikan kepada validator ahli materi dan validator ahli media digunakan untuk mengetahui hasil uji kelayakan media kemudian hasil yang diperoleh melalui pengisian angket tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut.³²

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

Keterangan:

P: angka presentase

$\sum x$: jumlah skor yang di dapatkan

$\sum xi$: jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh persentase hasil kelayakan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan berikut ini:

³² Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 24

Tabel 3.1
Kriteria Kelayakan

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
68 % < skor ≤ 84 %	Layak	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Sebagian Revisi
36 % < skor ≤ 52%	Kurang Layak	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

b) Analisis keefektifan

Analisis keefektifan berisi hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang kemudian di cari rata-ratanya dan digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan rumus efektivitas relatif berikut ini.³³

$$ER = \frac{x_2 - x_1}{\frac{(x_2 + x_1)}{2}} \times 100 \%$$

Keterangan:

X₁: Mean atau rata-rata nilai pretest

X₂: Mean atau rata-rata nilai posttest

Setelah diperoleh persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan berikut ini:

³³ Masyhud, Metode Penelitian Pendidikan (Jember: LPMPK, 2014), 321.

Tabel 3.2
Kriteria keefektifan produk

Skor	Kriteria keefektifan
$ER < 85$	Sangat efektif
$70 < ER \leq 85$	Efektif
$55 < ER \leq 70$	Cukup efektif
$ER \leq 55$	Tidak efektif

f. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

1) Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data.

Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Proses

observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak

diteliti. Setelah tempat penelitian diidentifikasi, dilanjutkan dengan

membuat pemetaan, sehingga diperoleh gambaran umum tentang

sasaran penelitian. Kemudian peneliti mengidentifikasi siapa yang

akan diobservasi, kapan, berapa lama dan bagaimana. Lantas peneliti

menetapkan dan mendesain cara merekam wawancara tersebut.

Wawancara yang sudah direkam harus dijaga dan ditempatkan yang

baik, sehingga kualitas suara partisipan tetap terjamin, karena

nantinya akan diputar kembali dan didengar berkali-kali untuk dianalisis.³⁴

2) Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara adalah suatu metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya-jawab langsung antara peneliti dan responden. Selama proses wawancara, peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait masalah yang sedang diteliti dan responden akan memberikan jawaban berdasarkan pandangan atau pengalaman mereka.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara kepala sekolah secara garis besar kegiatan pembelajaran, wawancara terhadap guru kelas V MI Al Barokah An-Nur untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Angket

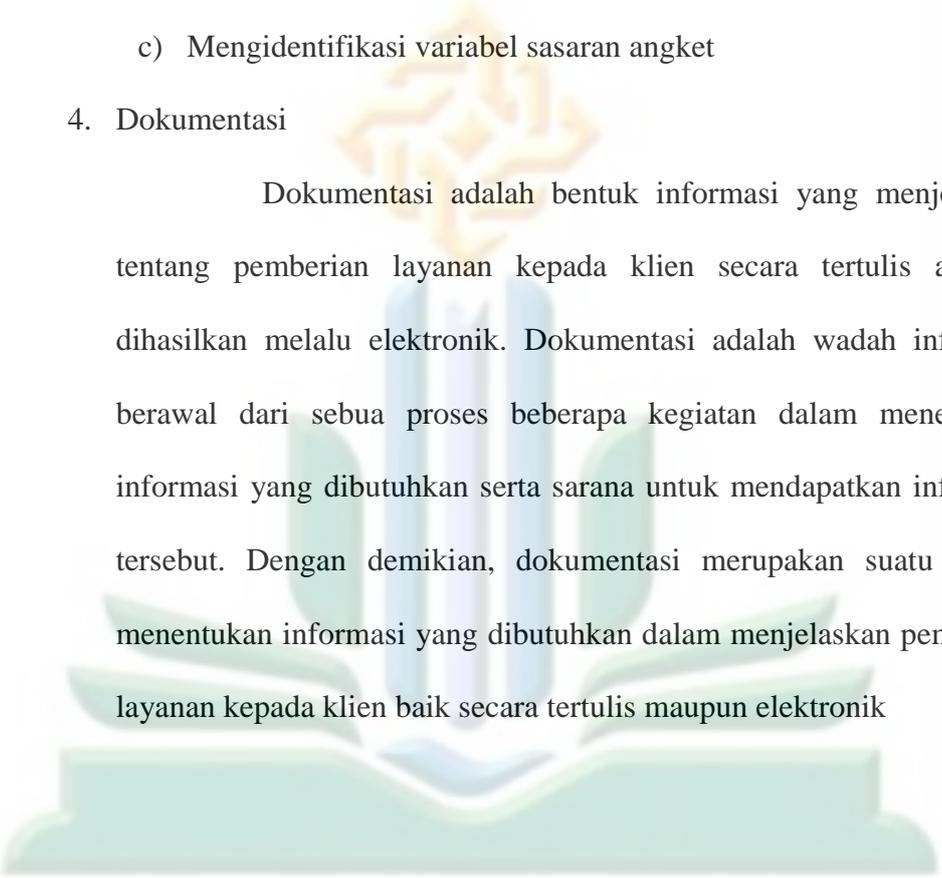
Angket adalah pengumpulan data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada beberapa subjek (responden) untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Sebelum angket disusun harus melalui prosedur sebagai berikut:

³⁴ Prof. Dr. Conny R. Semiawan, Metode Penelitian Kualitatif (grasindo, n.d.).

- a) Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan angket.
- b) Mengidentifikasi variabel sasaran angket.
- c) Mengidentifikasi variabel sasaran angket

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bentuk informasi yang menjelaskan tentang pemberian layanan kepada klien secara tertulis ataupun dihasilkan melalui elektronik. Dokumentasi adalah wadah informasi berawal dari sebuah proses beberapa kegiatan dalam menentukan informasi yang dibutuhkan serta sarana untuk mendapatkan informasi tersebut. Dengan demikian, dokumentasi merupakan suatu proses menentukan informasi yang dibutuhkan dalam menjelaskan pemberian layanan kepada klien baik secara tertulis maupun elektronik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan/ *Research and Development* atau bisa disingkat menjadi (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media video berbasis canva yang diterapkan di MI Al Barokah An-Nur pada pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 1.

Hasil penelitian mengenai media video berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah awal yang dilakukan peneliti ketika menjalankan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara kepada guru kelas V dan peserta didik serta observasi selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis materi dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas V.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait cara belajar peserta didik, cara guru mengajar di kelas, sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar, serta kesulitan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ini, dilakukan dengan cara observasi penelitian selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selama observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 oktober 2024 diperoleh bahwa peneliti menemukan guru hanya lebih banyak berpacu pada buku paket dari pada media pembelajaran. Media hanya digunakan ketika praktek misalkan pembuatan kolase. Sesekali guru menggunakan media pembelajaran namun masih sangat jarang seperti yang terlihat pada Pada gambar diatas menggambarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung. Kelas terlihat tidak kondusif saat mengerjakan tugas dari guru dan terlihat guru hanya menggunakan media papan tulis, spidol, serta buku paket saja saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya penggunaan media di MI Al Barokah An-Nur wawancara peneliti dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan wali kelas 5.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.I (bapak imron) selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang dilakukan pada tanggal 20 oktober 2024 mengenai kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran. Bapak imron

mengatakan bahwa sekolah tidak memberikan batasan dalam menggunakan media apa saja tergantung kreativitas guru masing-masing namun masih minim guru yang menggunakan media pembelajaran, artinya masih banyak guru yang metode pengajarnya berpacu pada buku paket saja dan tidak menggunakan media pembelajaran.³⁵

Pada waktu bersamaan dengan wawancara yang dilakukan sebelumnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 5 yakni ibu fita rohmatin, S.Pd. beliau mengungkapkan sebagai berikut:³⁶

“Saya jarang menggunakan media pembelajaran apa lagi media yang berbasis IT, karena penggunaan media pembelajaran membutuhkan persiapan dan waktu lama. Pernah sesekali menggunakan media tetapi yang biasa bukan canva. Saya sudah sibuk mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk mengajar, lalu jadwal mengajar yang padat dan perlu mengejar target kurikulum membuat saya tidak mampu dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan berupa buku paket dan media sederhana yang ada di dalam kelas saja seperti papan tulis, spidol,dll.”

Dari pernyataan diatas jelas bahwa penggunaan media pembelajaran di MI Al Barokah An-Nur masih minim digunakan. Hal lain juga ditemukan oleh peneliti bahwasannya saat mewawancarai peserta didik, mereka belum memahami pembelajaran tematik. Ketika ditanya penyebabnya, dikarenakan saat mengajar guru hanya berpacu pada buku paket sehingga kurangnya inovasi peserta didik dalam memahami materi.

³⁵ Imron rosidi, diwawancara oleh peneliti, Jember, 20 oktober 2024

³⁶ Fita rohmatini, diwawancara oleh peneliti, Jember, 20 oktober 2024

Berdasarkan pemaparan diatas, beberapa temuan terhadap hasil analisis kebutuhan sesuai dengan faktor penyebab kesulitan belajar tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang ditemukan oleh Kholil, dimana selain adanya motivasi belajar peserta didik yang kurang, faktor lain seperti tidak adanya inovasi dalam penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan kurangnya perhatian orang tua dalam kegiatan belajar anak menjadi faktor lain terjadinya kesulitan peserta didik dalam mempelajari tematik.³⁷

Dari hasil observasi dan wawancara diatas maka, perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran guna memotivasi guru agar lebih untuk mengembangkan media serta lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya pembelajaran tematik. Peneliti memilih untuk mengembangkan produk berupa media canva yang mana produk media tersebut bersifat interaktif guna memotivasi belajar peserta didik agar lebih aktif di kelas dan mudah memahami materi pembelajaran. Produk media interaktif berbasis canva ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik maupun pendidik.

a) Analisis materi

³⁷ Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (22 Juni 2020): 162, <https://doi.org/10.35719/educar2.14>.

Analisis materi dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi materi yang paling sesuai untuk dimasukkan ke dalam produk yang sedang dikembangkan. Tahap ini melibatkan wawancara dengan Ibu Fitarohmatin, S.Pd. selaku guru kelas 5 di MI Al Barokah An-Nur. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa media yang digunakan peneliti sesuai dengan materi pada tema pembelajaran yang diambil sehingga layak dipergunakan dalam pembelajaran dikelas menurut Ibu Fita. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang paling relevan untuk diterapkan dalam produk media interaktif berbasis canva yang sedang disusun oleh peneliti. Adapun materi yang digunakan dalam produk media interaktif berbasis canva ini yaitu materi teks nonfiksi dan manfaat air yang terdapat pada pembelajaran tematik Tema 8 “lingkungan sahabat kita Subtema 1 manusia dan lingkungan”.

Peneliti memilih materi ini untuk dikembangkan ke dalam produk media interaktif berbasis canva sesuai dengan pemetaan KI dan KD sebagai berikut:

Tabel 4.1

Pemetaan KI dan KD

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan	3.7 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiks.
	3.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.7 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.

b) Desain

Langkah kedua setelah melakukan analisis kebutuhan dan juga analisis materi yaitu merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus membuat produk yang dikembangkan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perancangan ini ada 3, yaitu :

1) Menyusun tujuan pembelajaran

Materi pembelajaran yang ada pada media Video berbasis canva yaitu terdapat di Tema 5 “lingkungan sahabat kita” subtema 1 “manusia dan lingkungan”. Materi ini telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian yang sesuai dengan kurikulum

yang berlaku, serta mengikuti karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Kompetensi Inti 3 dan KI 4, bersama dengan Kompetensi Dasar KD 3.7, 3.8 dan KD 4.7, 4.8 sebagai dasar untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, dalam tahap ini, peneliti juga merancang soal-soal pretest dan posttest yang telah disesuaikan dengan materi yang tercakup dalam Tema 8 "lingkungan sahabat kita" dan subtema 1 "manusia dan lingkungan."

2) Bahan-bahan Media Video Berbasis canva

Media pembelajaran canva mudah dibuat oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media pembelajaran canva menggunakan alat dan bahan yang setiap hari dilakukan oleh manusia. berikut alat dan bahan media yang diperlukan:

- a. Laptop atau Hp
 - b. Data / wifi
- ## 3) Langkah- langkah pembuatan pembuatan media video berbasis canva, yaitu:
- a. Buka laptop, PC atau HP. Lalu, nyalakan. Pastikan juga laptop, PC atau HP terhubung pada koneksi internet.

Sehingga dalam proses pembuatan media interaktif canva dapat berjalan lancar tanpa ada gangguan putus sinyal ataupun koneksi.

- b. Langkah selanjutnya masuk ke aplikasi canva.
- c. Untuk langkah selanjutnya melakukan registrasi untuk login di aplikasi canva. Apabila sudah memiliki akun maka tinggal memasukkan email yang sudah di daftarkan di akun canva. Serta masukan Password Akun canva nya.
- d. Setelah masuk akun klik pada bagian pembuatan desain baru.
- e. Lalu pilih ukuran 16:9 yang sesuai dengan posisi yang diinginkan (misalnya potraid atau landscape).
- f. Tahap selanjutnya pilih warna Baground warna biru muda, sesuai dengan tema yang akan di desain.
- g. Pilih elemen-elemen yang ingin diinginkan sesuai dengan materi atau yang ingin dibuat, hal ini digunakan untuk memberikan tambahan penjelasan yang lebih menarik.
- h. Susun elemen- elemen yang telah dipilih menjadi ilustrasi yang sesuai dengan tema.
- i. Masukan materi yang sudah dipersiapkan dalam media canva tersebut.
- j. Tambahkan animasi yang diinginkan pada setiap elemen, agar memberikan gambaran jelas dan tampilan menarik.

- k. Masakan rekaman suara pada setiap slide sesuai dengan tema yang dibahas.
 - l. Tahap selanjutnya yaitu mengoreksi semua hasil pembuatan media tersebut apakah masih ada yang kurang atau tidak.
 - m. Jika sudah sesuai, untuk step terakhir klik bagikan kemudian unduh dalam bentuk mp4.
- c) Pengembangan (*development*)

Langkah berikutnya dalam rangkaian model ADDIE adalah tahap pengembangan (Development). Tahap ini mewujudkan rencana yang telah dibuat dalam tahap desain. Adapun hasil pengembangan media interaktif berbasis canva terdiri dari beberapa komponen di antaranya yaitu:

1) Bentuk produk

Media pembelajaran canva sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media pembelajaran ini mudah dan fleksibel, menggunakan HP atau laptop yang setiap hari digunakan oleh setiap orang. Pembuatan media pembelajaran ini menyesuaikan dengan materi kelas V yaitu materi tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1. Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu, validator ahli materi, validator ahli

media, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

2) Validasi

Validasi produk ada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media canva dilakukan oleh Bapak M. Sholahudin Amrullah, M.Pd, validasi materi dilakukan oleh ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas V Di MI Al barokah An-nur, yaitu Fita Rohmati, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Canva yang diterapkan dalam proses pembelajaran terutama di tematik. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata dengan kategori sangat layak namun mendapatkan saran perlu ditambahi lagi animasinya untuk menarik perhatian peserta didik.

Hasil dari validasi ahli media diperoleh prosentase rata-rata 92,5, dan dapat dikategorikan sangat baik dan mendapatkan saran sebaiknya setiap sisi diberi tanda tanya dengan artian diberi pertanyaan setiap sisinya, yang bersangkutan dengan materi pembelajaran.

Tabel 4.2
Validasi Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Tampilan				
1	Media memiliki tampilan yang menarik				√
2	Media memiliki tampilan yang unik				√
3	Media mudah dibawa				√
4	Media tahan lama dengan jangka waktu panjang				√
B.	Keterpaduan isi materi				
1	Media sesuai dengan materi yang diajarkan				√
2	Media sesuai dengan KD dan tujuan				√
3	Karakter pemilihan media sesuai dengan materi				√
C.	Pemakaian				
1	Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak			√	
2	Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan			√	
3	Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah			√	

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 92,5%. Berdasarkan tabel kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media powerpoint interaktif tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak diuji cobakan.

Tabel 4.3
Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Aspek Kelayakan Isi				
1	Materi pembelajaran pada media pembelajaran ini sesuai dengan KI dan KD				√
2	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran				√
3	Ketepatan konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi			√	
4	Gambar/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan isi pesan yang disampaikan				√
5	Media pembelajaran tiga dimensi pendukung yang sesuai dengan materi				√
6	Media pembelajaran tiga dimensi mudah difahami				√
B.	Aspek Keterlaksanaan				
1	Konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi disajikan secara runtut, sistematis dan jelas			√	
2	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang				√

	disampaikan				
3	Media pembelajaran tiga dimensi memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis				√
4	Media pembelajaran tiga dimensi memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas			√	

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 92,5%, berdas kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media interaktif berbasis canva dikategorikan sudah layak atau sangat baik, dengan mendapatkan saran KI, KD dicantumkan diawal, gambar disesuaikan dengan sub tema dan belum ada evaluasi misalnya kuis atau pilihan ganda.

Tabel 4.4

Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
	1	2	3	4
Desain media pembelajaran canva sangat menarik				√
Tampilan media <i>canva</i> mudah untuk dioperasikan				√
Tampilan media <i>canva</i> membantu peserta didik memahami materi				√
Desain media <i>canva</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik			√	

Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
	1	2	3	4
Media <i>canva</i> sesuai dengan materi pembelajaran				√
Media <i>canva</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik			√	
Dengan menggunakan media <i>canva</i> pembelajaran lebih bermakna			√	
Media <i>canva</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				√
Dengan menggunakan media <i>canva</i> pembelajaran lebih aktif				√
Dengan menggunakan media <i>canva</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			√	
Total yang diperoleh	36			

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

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

d) Implementasi (*implemantation*)

Dalam konteks penelitian dan pengembangan model ADDIE, tahap keempat adalah pelaksanaan uji coba produk pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran1 untuk kelas 5 MI Albarokah An-nur. Produk ini telah dirancang oleh peneliti dan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk ini diujicobakan dalam konteks pembelajaran untuk peserta didik kelas 5

pada tema "lingkungan sahabat kita ," subtema 1 “manusia dan lingkungan ” pembelajaran 1 materi teks nonfiksi dan manfaat air. Sebelum menerapkan pembelajaran dengan media interaktif berbasis canva, peneliti sebelumnya melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis canva. Seperti yang terlihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1

Proses Pembelajaran

Setelah menjalankan tahap penjelasan materi menggunakan metode ceramah, peneliti kemudian menguji pemahaman peserta didik dengan meminta untuk menjawab soal yang telah disusun oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui soal *pretest* yang telah dipersiapkan oleh peneliti.



Gambar 4.2

Proses Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan media

Proses implementasi pada kelas 5 dimulai dari penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti mengenalkan produknya terlebih dahulu pada peserta didik agar peserta didik dapat mengetahui cara kerja media interaktif berbasis canva. Setelah materi selesai disampaikan peneliti melakukan ice breaking dengan memainkan games yang telah ditentukan oleh peneliti seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3

Kegiatan Bermain Games

Setelah selesai bermain game dan dirasa peserta didik telah memahami materi teks nonfiksi dan manfaat air, selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Tujuan dari soal *pretest* dan *posttest* yaitu untuk mengukur keefektifan produk media interaktif berbasis canva. Hasil data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.5 diawah ini.

Tabel 4.5

Data Hasil Pretest dan Posttest

N o.	Res ponden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	1	60	90
2	2	40	80
3	3	40	80
4	4	30	80
5	5	50	100
6	6	30	90
7	7	50	90
8	8	40	90
9	9	50	80
10	10	50	80
11	11	30	90
12	12	60	90
13	13	40	80
14	14	40	100

5	1	15	20	8
6	1	16	40	9
7	1	17	40	9
8	1	18	20	8
9	1	19	50	1
0	2	20	50	1
		Jumlah	840	1
		Mean/Rata-rata	41,5	8
				770

Berdasarkan tabel diatas, disajikan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Nilai *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 41,5 sedangkan nilai *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 88 Nilai ini nantinya akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

e) Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan model *AADIE* ialah evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan media video berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang dilakukan dikelas 5 MI Al barokah An-nur . Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan sebelumnya, produk media

interaktif berbasis canva dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut diperoleh setelah melakukan kegiatan validasi ahli, , serta memberikan soal pretest dan posttest sehingga produk dapat dikatakan layak, dan efektif untuk digunakan.

B. Analisis Data

1. Analisis Pengembangan Produk

Untuk mengembangkan media video berbasis canva tahapan yang digunakan oleh peneliti yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *inplementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam mengembangkan media disetiap tahapnya peneliti melakkan tahapan sesuai dengan langkah langkah yang telah ditetapkan pada metode penelitian.

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada bapak Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.I. selaku waka kurikulum, Ibu Fita Rohmatin, S.pd selaku guru kelas 5, dan peserta didik kelas 5 MI Al Barokah An-nur ajung Jember. Hasil wawancara waka kurikulum dan wali kelas 5 menunjukkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran.

Waka kurikulum menjelaskan bahwa sekolah sudah menyediakan lab komputer dan proyektor namun jarang sekali digunakan karena bagi guru pembuatan media berbasis multimedia seperti *canva* memakan waktu lama. Oleh karenanya masih jarang penggunaan media pembelajaran di sekolah. Adapun muatan pembelajaran yang membutuhkan media ialah seperti tematik, berdasarkan wawancara kepada

peserta didik pelajaran tematik materi teks nonfiksi dan manfaat air masih belum dipahami karena guru jarang menggunakan media, hanya menggunakan buku paket dan fasilitas yang ada di dalam kelas seperti papan tulis, spidol dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Berdasarkan keadaan yang telah diamati bahwasannya media video berbasis canva sangat cocok digunakan pada permasalahan yang ditemui. media interaktif berbasis canva dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan karena peserta didik dapat melihat dengan konkrit, dilengkapi dengan materi dan tampilan yang dapat menarik perhatian dan menjadikan peserta didik lebih aktif saat pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan selanjutnya peneliti melakukan tahap desain.

Tahap desain merupakan langkah kedua setelah melakukan analisis kebutuhan dan juga analisis materi yaitu merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran dan membuat produk yang dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

- a) File produk media interaktif canva berukuran 76,73 MB dengan durasi 05.25 menit.

- b) Tampilan yang menarik.
- c) Pada tampilan pertam berupa KI,yang kedua KD,Indikator, yang ke tiga Tujuan pembelajaran dan tampilan selanjutnya pemaparan materi.
- d) Produk media video berbasis canva ini dapat di share link pada group kelas yang nantinya peserta didik tidak hanya dapat belajar di sekolah tetapi juga dapat belajar secara mandiri di rumah atau di luar jam pelajaran.

Setelah produk berhasil dirancang atau didesain kemudian peneliti melakukan validasi kepada tiga validator ahli dan kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas 5 di MI Al Barokah An-nur Ajung Jember. Adapun hasil dari implementasi dari produk tersebut sebagaimana dijelaskan pada penjelasan berikutnya.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Dimana validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak M. Sholihuddin Amrulloh,M.pd. dan untuk validator ahli materi yaitu ibu Dr.lailatulUsriyah,M.pd.I dan untuk validator pembelajaran ibu Fita Rohmatin,S.pd.. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6

Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	92,5%	Sangat layak
2.	Ahli materi	92,5%	Sangat layak
	Ahli Pembelajaran	90%	Sangat layak
	Nilai rata-rata presentase	91,6%	Sangat layak

Berdasarkan hasil analisis data dari kedua validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91,6%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis canva telah memenuhi kategori sangat layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media interaktif berbasis canva dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi media yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar bisa menjadi lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria media pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan

Evaluasi efektivitas produk dilakukan melalui analisis hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), yang diberikan sebelum dan setelah produk digunakan. Tes pretest dan posttest terdiri dari sepuluh pertanyaan soal essay, di mana setiap pertanyaan memiliki nilai 10. Nilai rata-rata dari hasil tes pretest dan posttest tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus yang perhitungannya sebagai berikut:

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{88 - 41,5}{\left(\frac{88 + 41,5}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,5}{\frac{129,5}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,5}{64,75} \times 100\%$$

$$ER = 0,7182 \times 100$$

$$ER = 71,82 \%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 71,82%. Kemudian hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Yang artinya pengembangan media interaktif berbasis canva efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilanjutkan dengan revisi media pembelajaran yaitu peneliti menyesuaikan saran dari validator. Adapun perubahan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebelum direvisi dan setelah direvisi.

Gambar 4.4

Media Pembelajaran Canva Sebelum Revisi



Gambar 4.4 menunjukkan slide pertama pada media pembelajaran canva sebelum melalui tahap revisi, dimana pada slide tersebut belum menggambarkan isi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Saran dari ahli materi sebelum slide pertama diberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran mengenai pembelajaran yang akan di laksanakan. , agar peserta didik lebih faham akan materi yang akan di pelajari.

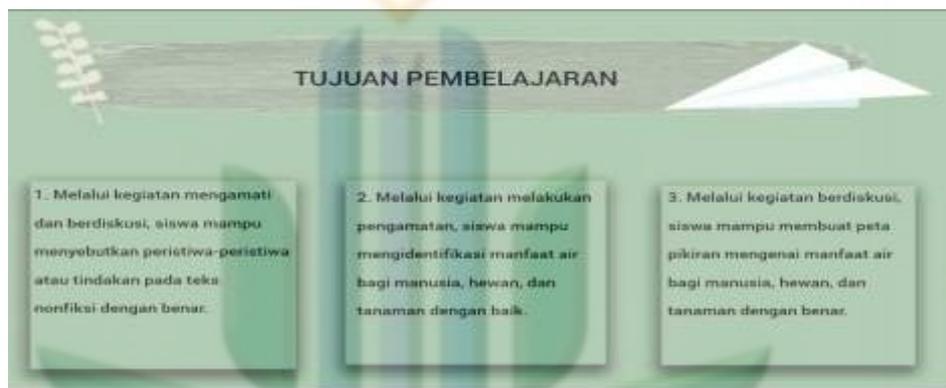


8 subtema 1 pembelajaran 1 materi teks nonfiksi dan manfaat air.



Gambar 4.6**Media Pembelajaran Canva Sesudah Revisi**

Gambar 4.6 menunjukkan yang telah melalui revisi, yakni peneliti menambah slide ke dua mengenai Kompetensi dasar tematik, tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 materi teks nonfiksi dan manfaat air.

**Gambar 4.7****Media Pembelajaran Canva Sesudah Revisi**

Gambar 4.7 menunjukkan yang telah melalui revisi, yakni peneliti menambah slide ke tiga mengenai tujuan pembelajaran tematik, tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 materi teks nonfiksi dan manfaat air.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media Video berbasis canva pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 di kelas 5 berfokus pada materi teks nonfiksi dan manfaat air. Media Video berbasis canva ini diterapkan pada peserta didik kelas 5 di MI Al barokah An-nur. Berikut link video berbasis canva, dan pembahasan peneliti mengenai kajian produk yang telah direvisi:

- 1) Proses Pengembangan media Video berbasis canva dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di MI Al Barokah An-nur Ajung Jember.

Proses pengembangan media Video berbasis canva dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya *Analyze*(Analisis), *Design*(Desain), *Development*(Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Produk media yang peneliti kembangkan yaitu media Video berbasis canva. Produk media interaktif berbasis canva memiliki spesifikasi file berukuran 76,73 MB yang di dalamnya berdurasi 05.25 menit. Pada slide pertama berupa KI, slide kedua berupa KD, slide ke tiga berupa tujuan pembelajaran, slide 4-11 pembahasan teks nonfiksi, slide ke 12-14 pembahasan manfaat air.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sei Rampah Ayu Puspita Lubis dengan ”pengembangan Media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tanaman sekitarku di kelas 1 SD Muhammadiyah “ yang dimana kesamaanya sama sama menggunakan aplikasi canva, namun terdapat perbedaan dalam materi yang disampaikan dan tampilannya.

Media Video berbasis canva dapat diakses melalui *share link* youtube : <https://youtu.be/q5668A-bcaA?si=pJOvyfswj3WIJYmN> yang nantinya dapat diakses oleh peserta didik dan digunakan sebagai media pembelajaran dirumah ataupun di sekolah. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media video berbasis canva adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan media video berbasis canva

1. Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Memudahkan guru dalam memberikan visualisasi materi terhadap peserta didik.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi gurudan juga peserta didik.
4. Media dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka maupunsecara online.

b) Kekurangan media video berbasis canva

1. Guru diharuskan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan media video berbasis canva.
2. Perangkat komputer yang digunakan harus memiliki fitur yang mendukung untuk menjalankan media video berbasis canva.
3. Pengembangan media ini terbatas pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan Ipa kelas 5 saja.

2) Kelayakan produk media Video berbasis canva dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di MI Al barokah An-nur Ajung Jember

Analisis kelayakan dalam media Video berbasis canva diperoleh melalui tiga validator ahli, yaitu validator media, validator materi dan validator pembelajaran. Validator media pada penelitian dan pengembangan ini yaitu ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwasannya ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I sudah berpengalaman menjadi ahli media. Hasil validitas kelayakan media interaktif berbasis canva memperoleh presentase sebesar 92,5 % dengan kategorisangat valid.

Validator ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bapak M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Khas Jember. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi mencapai presentase 92,5% dengan

kategori sangat valid.

Sedangkan hasil dari validasi ahli pembelajaran Ibu Fita Rohmatin, S.Pd memperoleh presentase sebesar 90%. Sehingga media interaktif berbasis canva dipresentasikan layak untuk digunakan. Kemudian didapatkan rata-rata presentase dari ketiga validator sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan uji kelayakan tersebut terdapat saran dan perbaikan dari validator media dan materi yaitu:

- a) KI dan KD di cantumkan diawal beserta dengan tujuan pembelajaran,
 - b) Gambar disesuaikan subtema
 - c) Ditambahkan juga animasi dalam media
- 3) Efektifitas penggunaan produk media Video berbasis canva dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 MI Al

barokah An-nur Ajung Jember.

Analisis keefektifan produk media Video berbasis canva diperoleh melalui soal pretest dan soal posttest yang berjumlah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil rata-rata pretest peserta didik yaitu 41,5% dan rata-rata nilai posttest 88%. Kemudian hasil tersebut di hitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk media yang dikembangkan. Setelah dihitung hasil rekapitulasi nilai presentase keefektifan yang diperoleh sebesar 71,82 % dengan kriteria efektif.

Sehingga Media Video berbasis canva ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif.

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

Adapun saran pemanfaatan produk pengembangan media interaktif berbasis canva yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Media Video berbasis canva ini bisa menjadi inovasi baru bagi pihak sekolah dalam menyampaikan materi dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif selama pembelajaran tematik muatan matematika berlangsung.
3. Media Video berbasis canva dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik

Di sisi lain, diseminasi produk dapat dilakukan setelah media video berbasis canva dinyatakan layak untuk digunakan melalui proses validasi dan juga revisi produk akhir yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pengenalan produk media interaktif Berbasis canva kepada waka kurikulum, wali kelas⁵, peserta didik kelas 5 serta memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media tersebut agar guru dan juga peserta didik dapat memahami serta menggunakan media dengan baik dan benar pada saat proses pembelajaran.

Peneliti berharap ada pengembangan lebih lanjut mengenai media Video berbasis canva untuk pembelajaran tematik ini. Misalkan memperluas

materi sehingga produk yang dihasilkan dapat memuat materi lebih banyak dan tidak hanya muatan tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 materi teks nonfiksi dan manfaat air saja, namun produk bisa diterapkan pada pembelajaran tematik lainnya. Tujuannya adalah agar produk tersebut dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengguna lainnya dan dapat membantu mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran.

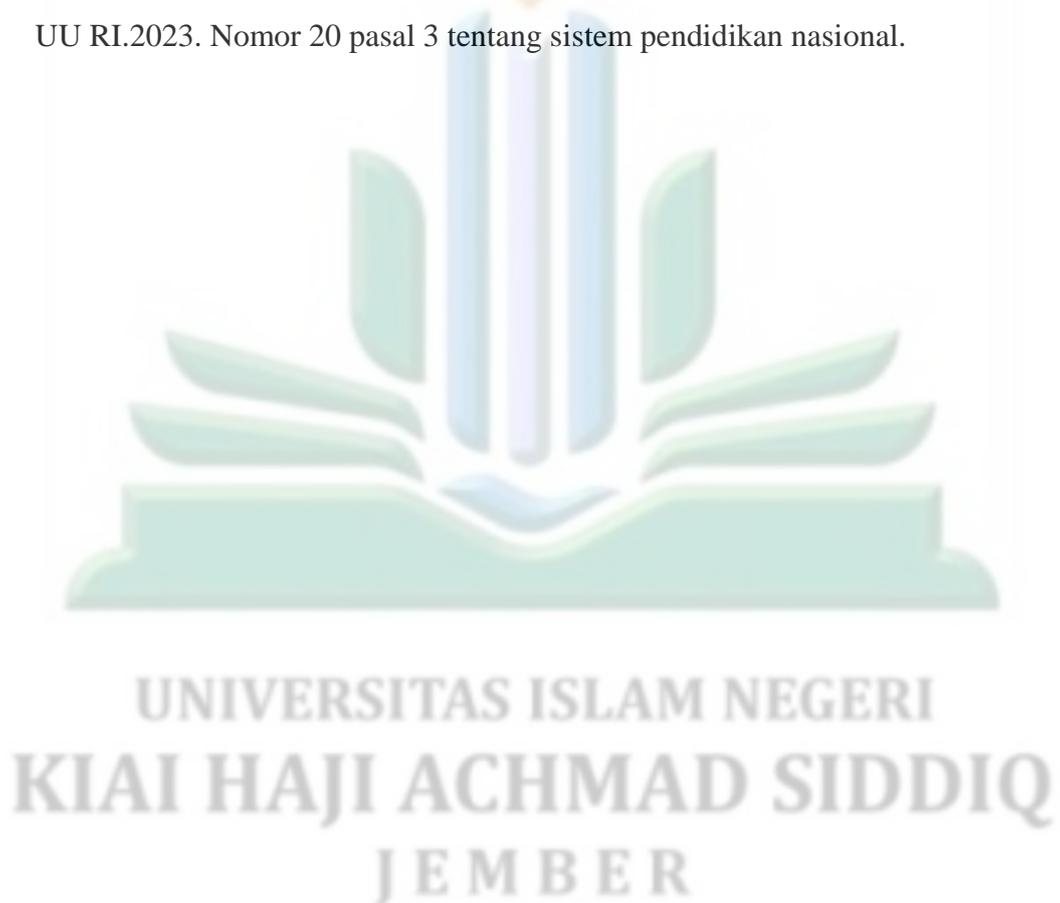


DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Chairul. *“The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universities The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0.”* Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah (2018)
- Anugraheni, I. (2017). *Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar.* Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 4(2), 205. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212>
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers, 2016
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,* (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.
- Basriyah, Husnul And Dwi Sulisworo, *“Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika,* 2018.
- Budiyono Saputro, *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI* (Aswaja Presindo, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=O2nsDwAAQAJ>
- Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (grasindo, n.d.).
- Dwi Andini, Vivi. *Pengembangan Media layanan informasi menggunakan Canva tentang bahaya merokok pada peserta didik di SMP Negeri 1 Gunung sugih Lampung Tengah Tahun Ajaran 2019/2020*
- Ega Safitri and Titin, *“Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Canva,”* *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 74–80.
- El Khuluqo, Ihsana. *“Belajar dan Pembelajaran”.* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017),154
- Fikri, Hasanul dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif,* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).
- Husnul Basriyah And Dwi Sulisworo, *“Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika,* 2018, 5.
- H P N Sakti, *“Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri ...”* (2021), <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7192/>.

- Kemendikbud. *Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD*. (Jakarta, 2014 : Kemendikbud).
- Khotimah, Husnul. “*Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital: Pembelajaran Mandiri Dalam Jaringan D*”
- Kesuma Wahyu Ariyanti and Dwi Sulisworo, “Integrasi Tpack Dalam Pengembangan Multimedia Berbasis Canva Pada Pembelajaran Dengan Pokok Bahasan Gelombang Berjalan Dan Gelombang Stasioner Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta,” *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2019): [1http://eprints.uad.ac.id/14808/7/T1_1500007057_NASKAH_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.uad.ac.id/14808/7/T1_1500007057_NASKAH_PUBLIKASI.pdf).
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Rosdakarya, 2014), 80
- Muhammad Ramdhan, M. *Metode Penelitian*, ed. Aidil Amin Effendy (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021).
- Nahdliyah Mutala’iah, Nurdyansyah. “*Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,*” Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 41, no. 20 (2015): 1–15.
- Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan,*” *Jurnal Civics*, 2018
- Nurdiansyah, Edwin Emil El Faisal, And Sulkipani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan,*” *Jurnal Civics*, 2018.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 48. .
- Prasetyo, Iis. *Teknik Analisis Data Dalam Research and Development* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta., n.d.).
- Ridha Yoni Astika, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Canva Pada Materi Spldv Kelas VIII,*” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2020).
- Rima Wati, Ega. ” *Ragam Media Pembelajaran* “, (Kata Pena, 2016), 2-3.
- Sari, Pusvyta. *Analisi Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Teat Dalam Pembelajaran*, Vol1, No. 1, JANUARI 2019
- Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015), 2

- Shelton, Kaye & George Saltman. “ *Applying the ADDIE Model to Online Instruction*”, 2008, 41. Diakses dari <http://www.igigobal.com/viewtitlesample>
- Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, dkk. “ *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* “. (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021), 6.
- Suryani, Nunuk Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Tim penyusun”pedoman karya tulis ilmiah”. (IAIN Jember pres 2020) , 136
- UU RI.2023. Nomor 20 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional.



Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Achmad Wahyu

Nim : T20194022

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN KHAS JEMBER

Dengan jujur, perlu diungkapkan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada unsur penjiplakan dari karya penelitian atau karya ilmiah orang lain, kecuali jika secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika nanti ditemukan bahwa hasil penelitian ini ternyata mengandung unsur penjiplakan atau ada klaim dari pihak lain, saya siap untuk diproses sesuai dengan hukum yang berlaku.

Dengan tulus dan tanpa tekanan dari siapapun, saya menyampaikan surat pernyataan ini.

Jember, 16 Desember 2024

Saya yang menyatakan



Achmad Wahyu
NIM T20194022

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan media interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik di kelas V MI AL Barokah An-nur Ajung Jember Tahun Ajaran 2023/2024.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana mengembangkan media canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI Al Barokah An-nur Ajung 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI Al Barokah An-nur Ajung 3. Bagaimana keefektifan media canva pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI Al Barokah An-nur Ajung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media interaktif berbasis canva 2. Pelajaran Tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V MI al Barokah An-Nur Ajung. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Pengembangan Media 2. Pengertian media canva 3. .pengertian pembelajaran tematik 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media interaktif berbasis canva b. Validasi Media berbasis canva tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 	Subjek Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Kelas V 2. Peserta Didik Kelas V 3. Validator 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian: Penelitian R&D 2. Prosedur Penelitian: ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi) 3. Metode Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Data Deskriptif <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan Data 2. Reduksi Data 3. Penyajian Data 4. Kesimpulan b. Analisis Data Kuantitatif: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Data Angket Validasi Ahli 2. Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Peserta Didik kelas 5. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk Mengetahui pengembangan media iteraktif berbasis canva pada pembelajaran temati tema 8 subtema 1 pembelajaran1 di kelas V MI AlBarokah An-Nur ajung Jember 2. Untuk Mengetahui Kelayakan media interaktif canvayang dikembangkan. 3. Unjtuk Mengetahui Keefektifan Penggunaan media interaktif berbasis canva

 <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://itik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<hr/>	
<p>Nomor : B-8688/ln.20/3.a/PP.009/10/2024 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>	
<p>Yth. Kepala MI AL BAROKAH AN- NUR Jalan Raung Rt 004 Rw 003 dusun klanceng timur desa Ajung kecamatan Ajung kabupaten jen</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : T20194022 Nama : Achmad Wahyu Semester : sebelas Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</p> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai &quot;PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V MI AL BAROKAH AN-NUR AJUNG JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024&quot; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.I</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 20 Oktober 2024</p> <p>Dekan, Dekan Bidang Akademik,</p> <p> KHOTIBUL UMAM</p> <p></p>	



YAYASAN PONDOK PESANTREN
MI AL-BAROKAH AN-NUR
TERAKREDITASI B

NSM : 111235090407 NPSN : 68984660

Akte Notaris No.2 Tanggal 24 September 2012

Sekretariat: Jl. Raung Klanceng Timur Kec. Ajung Kab Jember 68175 Tlp : 089 682 016 444

SURAT KETERANGAN

Nomor : 015/MI.ABN/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kami Kepala Sekolah / Pangkat *)

N a m a : MUHAMMAD IMRON ROSIDI, S.Pd.I
NSM : 111235090407
A l a m a t : Jl. Raung Klanceng Timur Ajung Jember 68175

Menerangkan bahwa :

N a m a : ACHMAD WAHYU
NIM : T20194022
Semester : 11 (Sebelas)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran
Tematik Kelas V Di MI Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Jember
Tahun Ajaran 2023-2024

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MI Al Barokah An-Nur Ajung Jember selama bulan **Oktober s/d November 2024 (20 Oktober – 19 November 2024)**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 November 2024

Mengetahui,
Kepala MI Al Barokah An-Nur



Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.I

Satuan Pendidikan : Mi Al Barokah An-Nur
 Kelas : V
 Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
 Sub Tema :1. Manusia dan Lingkungan
 Pembelajaran ke 1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPA
 Alokasi waktu : 35x1

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, Menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianut. KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga , teman, guru, dan tetangganya.

KI 2 : Menunjukkan, perilaku, jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

KI 3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Bahasa Indonesia 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	Bahasa Indonesia 3.8.1 membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8.1 menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memerhatikan latar cerita
IPA 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	IPA 3.8.1 melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi 4.8.1 mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
- Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
- Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bahasa Indonesia
- Ipa

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan saintifik

Metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, permainan, penugasan

F. SUMBER BELAJAR

- Buku guru kelas 5 tema 8: lingkungan sahabat kita (buku tematik terpadu 2013 rev 2017)
- Buku siswa kelas 5 tema 8: lingkungan sahabat kita (buku tematik terpadu 2013 rev 2017)

G. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Media interaktif berbasis canva

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Rincian Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Apersepsi<ul style="list-style-type: none">Memberi salam, menyapa siswa dan berdoa.Mengulas sedikit tentang materi pelajaran sebelumnya.Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 buku siswaDengan bimbingan guru, siswa mengidentifikasi berbagai kondisi lingkungan yang ada pada gambar. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Lingkungan Sahabat Kita serta judul subtema Manusia dan Lingkungan.
Inti	<ol style="list-style-type: none">Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Manusia dan Lingkungan.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa membaca pengantar mengenai air sebagai salah satu unsur penting dalam lingkungan. Air sangat diperlukan bagi kehidupan di bumi. 3. Siswa diajak bertanya jawab mengenai manfaat air. 4. Siswa menuliskan peristiwa-peristiwa yang terdapat pada teks dalam bentuk peta pikiran. Kemudian secara bergantian siswa menunjukkan peta pikiran yang telah dibuatnya. 5. Guru mengondisikan siswa untuk melakukan kegiatan diskusi, dengan membuat kelompok – kelompok yang terdiri atas 4 siswa. Setiap kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan. 6. Siswa menyajikan hasil diskusinya dalam bentuk peta pikiran.
Penutup	Sebagai kegiatan penutup, guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa membuat simpulan tentang kegiatan-kegiatan yang terkait dengan materi pembelajaran hari itu. Siswa diminta untuk membuat refleksi

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN (terlampir)

a. Sikap

Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

b. Pengetahuan

Melalui tes tulis, menggunakan pertanyaan – pertanyaan dalam buku siswa 5 Keterampilan

Jember, Oktober 2022

Mengetahui,

Wali kelas

Peneliti

Fita rohmatin, S.pd

Achmad Wahyu

Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Ketaatan Beribadah				Perilaku Bersyukur				Sikap Berdoa			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku Bersyukur	Selalu Perilaku Bersyukur	Sering Perilaku Bersyukur	Kadang-kadang Perilaku Bersyukur	Tidak Perilaku Bersyukur
Sikap Berdoa	Selalu khusuk dalam berdoa	Terlihat khusuk dalam berdoa	Kadang terlihat khusuk dalam berdoa	Tidak pernah khusuk dalam berdoa

Lembar Pengamatan Sikap Sosial

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Santun				Percaya			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Disiplin	Selalu menjalankan aturan dengan Kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan Kesadaran sendiri	Kurang mampu menjalankan aturan dengan Kesadaran sendiri	Belum menjalankan aturan dengan Kesadaran sendiri
Santun	Berbahasa positif dan bersikap sopan	Berbahasa positif tapi bersikap kurang sopan	Berbahasa negative dan bersikap kurang Sopan	Berbahasa negative dan tidak sopan
Percaya Diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Keterangan :

K (kurang): 1

C (cukup): 2

B (baik):3

SB (sangat baik): 4

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Melalui penugasan untuk membuat laporan hasil pengamatan di sekitar kelas terkait dengan teks nonfiksi dan manfaat air

No	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan materi				
2.	Banyaknya benda yang disebutkan				
3.	Ketepatan waktu mengumpulkan tugas				
4.	Kesesuaian berdasarkan pengelompokannya				

Keterangan:

3: 81 - 90

2: 71 - 80

1: 40 – 70

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

VALIDASI MEDIA

Lampiran 2. Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Media interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik di kelas V mi al barokah an-nur ajung Jember Untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik di kelas V mi al barokah an-nur ajung Jember

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

NIP : 199210132019031006

Pekerjaan : Dosen PGMI

Instansi : UIN KHAS JEMBER

Pendidikan :

Petunjuk pengisian validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran tiga dimensi.
2. Mohon berikan tanda "√" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian:

4 = sangat setuju

2 = kurang setuju

3 = setuju

1 = tidak setuju

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
A. Tampilan						
1	Media memiliki tampilan yang menarik	✓				
2	Media memiliki tampilan yang unik	✓				
3	Media mudah dibawa	✓				
4	Media tahan lama dengan jangka waktu panjang	✓				
B. Keterpaduan isi materi						
1	Media sesuai dengan materi yang diajarkan	✓				
2	Media sesuai dengan KD dan tujuan	✓				
3	Karakter pemilihan media sesuai dengan materi	✓				
C. Pemakaian						
1	Media mudah digunakan serta tidak mudah		✓			

	rusak					
2	Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan		✓			
3	Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah		✓			
	Total Skor					Total Skor
	Rata-rata Skor	Jumlah Skor Total			Rata-rata Skor	
		Jumlah Seluruh Item				

Komentar dan Saran

Tambah lagi animasinya

Kesimpulan

Media pembelajaran tiga dimensi ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Jember, 30 Agustus 2024

Ahli Media

M. Syahidudin Amrollah

NIP. 199210192019091006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7

VALIDASI MATERI

Lampiran 1. Angket Validasi Materi

Lembar Validasi Media interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik di kelas V mi al barokah an-nur ajung Jember Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : pengembangan media interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik di kelas V mi al barokah an-nur ajung Jember

Nama : Dr. Lailatul Ustiyah, M.Pd.1

NIP : 197807162023212017

Pekerjaan : Dosen PGMI

Instansi : UIN KHAS JEMBER

Pendidikan : S3

Petunjuk pengisian validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran tiga dimensi.
2. Mohon berikan tanda "√" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian:

4 = sangat setuju

2 = kurang setuju

3 = setuju

1 = tidak setuju

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
A. Aspek Kelayakan Isi						
1	Materi pembelajaran pada media pembelajaran ini sesuai dengan KI dan KD	√				
2	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	√				
3	Ketepatan konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi		√			
4	Gambar/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan isi pesan yang disampaikan	√				
6	Media pembelajaran tiga dimensi pendukung yang sesuai dengan materi	√				
7	Media pembelajaran tiga dimensi mudah difahami	√				

B.	Aspek Keterlaksanaan					
1	Konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi disajikan secara runtut, sistematis dan jelas		✓			
2	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan	✓				
3	Media pembelajaran tiga dimensi memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis	✓				
4	Media pembelajaran tiga dimensi memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas		✓			
Total Skor						
Rata-rata Skor		Jumlah Skor Total		Jumlah Seluruh Item		

Komentar dan Saran

1. KI & KD dicantumkan diawal, Tujuan Pembelajaran
2. Gambar sesuai dengan sub tema
3. Belum ada evaluasi misalnya kuis atau pilihan ganda atau lainnya.

Kesimpulan

- Media pembelajaran tiga dimensi ini dinyatakan
1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan di lapangan
- *) lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 02 September 2024

Ahli Materi

Dr. Lailatul Husniyah, M.Pd.

NIP. 197807162025212017

Lampiran 8

VALIDASI PEMBELAJARAN

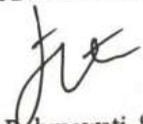
No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
A.	Aspek Kelayakan Isi				
1	Materi pembelajaran pada media pembelajaran ini sesuai dengan KI dan KD	√			
2	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	√			
3	Ketepatan konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi		√		
4	Gambar/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan isi pesan yang disampaikan	√			
5	Media pembelajaran tiga dimensi pendukung yang sesuai dengan materi	√			
6	Media pembelajaran tiga dimensi mudah difahami	√			
B.	Aspek Keterlaksanaan				
1	Konsep materi dalam media pembelajaran tiga dimensi disajikan secara runtut, sistematis dan jelas		√		
2	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan	√			
3	Media pembelajaran tiga dimensi memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis	√			
4	Media pembelajaran tiga dimensi memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas		√		

saran

Produk yang dikembangkan sudah bagus. Harapan kedepannya bisa membuat produk-produk lain yang lebih kreatif lagi.

Guru Kelas 5

MI Al Barokah An-nur


Fita Rohmawati, S.pd

Lampiran 9

LAMPIRAN POSTEST DAN PRETEST

60

Nama: Mayra
Soal: pretest

1. Teks nonfiksi merupakan karya tulis yang memiliki sifat.....?
2. Karya tulis yang dibuat berdasarkan fakta,realita,atau kejadian yang sebenarnya merupakan pengertian dari.....?
3. Dalam proses pembuatan teks nonfiksi diperlukan beberapa data dan pengamatan agar.....?
4. Peristiwa yang dimuat dalam teks nonfiksi merupakan.....?
5. Sebutkan contoh teks nonfiksi.....?
6. Apa dampak pencemaran air...?
7. Sebutkan cara menjaga air...?
8. Apa akibat tubuh kekurangan air...?
9. Apabila pohon banyak ditebang apa yang akan terjadi.....?
10. Sebutkan salah satu manfaat bagi hewan...?

90

Nama: Rofa
Soal : post test

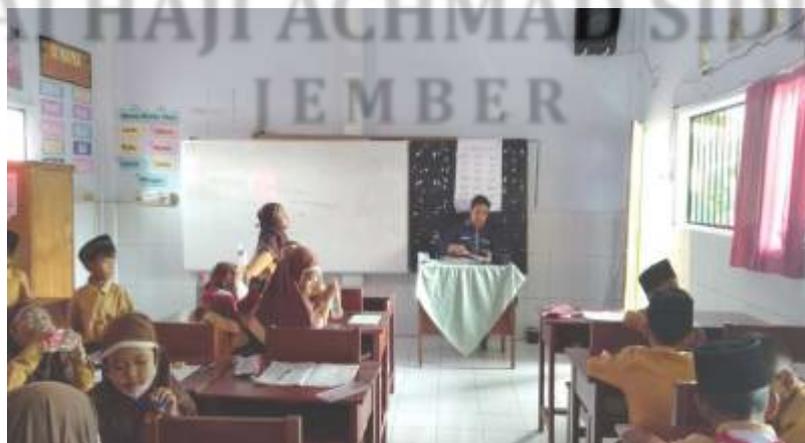
1. Sebutkan salah satu manfaat air bagi hewan.....?
2. Sebutkan manfaat bagi manusia...?
3. Sebutkan manfaat bagi tumbuhan
4. Bagaimana cara menjaga kebersihan air.....?
5. Fotosintesis adalah..... ?
6. Sebutkan salah satu cara mengidentifikasi teks.....?
7. Sebutkan salah satu teks nonfiksi.....?
8. Apa yang disebut teks nonfiksi.....?
9. Apa yang disebabkan jika air tercemar.....?
10. Apa akibat jika bumi kekurangan air...?

KELAKSANAAN

JEMBER

Lampiran 10

DOKUMENTASI



Lampiran 11

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Jenis kegiatan	Ttd
1	21 Oktober 2024	Melakukan observasi/wawancara disekolah al barokah an-nur	JH
2	23 Oktober 2024	Observasi kegiatan pembelajaran di kelas 5 bersama guru kelas 5	JH
3	23 Oktober 2024	Melakukan wawancara terhadap guru kelas 5	JH
4	26 oktober 2024	Melakukan beberapa wawancara ke siswa kelas 5	anf
5	31 Oktober 2024	Menyerahkan surat izin penelitian ke kepala sekolah	
6	4 November 2024	Melaksanakan kegiatan penyampaian pembelajaran di kelas 5	JH
7	6 November 2024	Pengambilan data pretest pada siswa kelas 5	JH
8	6 November 2024	Melakukan uji coba media di kelas 5	JH
9	6 November 2024	Pengambilan data posttes di kelas 5	JH
10	10 November mel	Melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas 5	JH anf
11	20 November 2024	Meminta surat pernyataan selesai penelitian	

Jember, 20 November 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Mengetahui,
Kepala MI Al Barokah An-Nur



Muhammad Imron Rosidi, S.Pd.



BIODATA PENULIS

A. Data Pribadi

Nama : Achmad Wahyu
Nim : T20194022
Tempat,Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 Oktober 2000
Alamat : Dsn Krajan Ds. Benelan Lor Kec. Kabat Kab.
Banyuwangi
Agama : Islam
Alamat Email : astagfirullahaladim10@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK KHODIJAH 124
MI : MI TARBIATUL MUBTADIIN
SMP : MTS MAULANA ISHAQ
SMA : MAN 1 BANYUWANGI
Perguruan Tinggi : UIN KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER