

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI TUMBUHAN DAN SUMBER KEHIDUPAN DI
BUMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH

**TIARA OKTAVIA
NIM A1D120164**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI TUMBUHAN DAN SUMBER KEHIDUPAN DI
BUMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



OLEH

TIARA OKTAVIA

NIM A1D120164

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Tiara Oktavia Nim A1D120164 telah diperiksa dan disetujui oleh.

Jambi, 18 Maret 2024

Pembimbing I

Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I.,M.Ag.

NIP. 197809172009121001

Jambi, 18 Maret 2024

Pembimbing II

Muhammad Sholeh, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 202101051001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Tiara Oktavia, nomor induk mahasiswa A1D120164 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 2024.

Tim Penguji

1. Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I.M.Ag.
NIP. 197809172009121001

Ketua _____

2. Muhammad Sholeh, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 202101051001

Sekretaris _____

Mengetahui, Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd.
NIP. 196509011997022001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Tiara Oktavia

NIM : A1D120164

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi di cabut gelar dan di tarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Muara Bulian, 18 Maret 2024

Yang membuat pernyataan

Tiara Oktavia

A1D120164

MOTTO

“Ini Akan Berlalu”

(Dr. Fahrudin Faiz)

“Dan Bersabarlah kamu, sesungguhnya Janji Allah Adalah benar”

(Q.S Ar-Rum: 60)

Skripsi ini kupersembahkan untuk Ayah dan Mama tercinta. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Ruslan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Pintu surgaku, mama Gasnita. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun tekad dan semangat beliau serta sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya. Kepada cinta kasih kedua kakak saya Eka dan Ana, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi serta selalu mengusahakan semua kebutuhan bahkan keinginan adikmu tercinta. Terima kasih telah setia menjadi pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Oktavia, Tiara. 2024. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar : Skripsi, Jurusan Pendidikan anak usia dini dan dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I.,M.Ag. (II) Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Canva*

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar. (2) mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar. (3) mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif penggunaannya pada pembelajaran materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.

Pada penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* dimana terdapat 5 fase atau tahapan utama, diantaranya Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 56/I Desa Aro di Kabupaten Batanghari. Data Penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi media dan validasi bahasa.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar yang proses pengembangannya melalui tahapan model *ADDIE*. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 kategori sangat valid, validasi media memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kategori valid, validasi bahasa memperoleh skor rata-rata 5 kategori sangat valid, penilaian praktisi memperoleh skor rata-rata 5 kategori sangat praktis, penilaian angket responden peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,368 kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar ini sangat valid dan praktis. Multimedia interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan puji kepada Allah Swt. atas berkah, nikmat, anugerah, dan petunjuk-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar".

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I.,M.Ag. sebagai pembimbing I, dan Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd.,M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Juga, terima kasih kepada Bapak Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah berbagi pengalaman dan ilmu yang sangat berarti bagi penulis.

Khususnya, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang tinggi kepada kedua orangtua yang tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa, perhatian, dan kasih sayang kepada anaknya dalam setiap tahap perjalanan ini. Terima kasih yang sangat dalam atas segala upaya dan doa yang telah diberikan. Semoga segala pengorbanan beliau mendapatkan balasan yang baik dari Allah Swt.

Jambi, Maret 2024

Tiara Oktavia

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	iviii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Spesifikasi Pengembangan	7
1.4.1 Spesifikasi Pedagogi	7
1.4.2 Spesifikasi Non-Pedagogik.....	7
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.6.1 Asumsi Pengembangan.....	8
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	9
1.7 Definisi Istilah	9
BAB II.....	11
KAJIAN TEORITIK.....	11
2.1 Hakikat Gaya belajar	11

2.1.1 Pengertian Gaya Belajar	11
2.1.2 Macam-macam Gaya Belajar.....	12
2.2 Multimedia Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2 Pengertian Multimedia Interaktif.....	15
2.2.3 Elemen Multimedia Interaktif.....	16
2.3 Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i>	20
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran <i>Canva</i>	20
2.3.2 Kelebihan Media <i>Canva</i>	22
2.3.3 Kekurangan Media <i>Canva</i>	22
2.3.4 Fungsi Media pembelajaran <i>Canva</i>	23
2.3.5 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i>	25
2.4 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	27
2.5.1 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	27
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	29
2.5.3 Bagian Tubuh Tumbuhan beserta Fungsinya.....	30
2.5 Model-model Pengembangan.....	32
2.6.1 Model Pengembangan Borg dan Gall.....	32
2.6.2 Model Pengembangan 4D.....	34
2.6.3 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	37
2.6.4 Model Allesi & Trollip.....	40
2.6 Penelitian Relevan	42
2.10 Kerangka Berpikir	45
METODE PENELITIAN.....	47
3.1 Model Pengembangan	47
3.2 Prosedur Pengembangan	48
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	50
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	55
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	59
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
3.3 Subjek Uji Coba	60
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	60
3.4.1 Jenis Data.....	60
3.4.2 Sumber Data	61

3.5 Instrumen Pengumpulan Data	63
3.5.1 Pedoman Wawancara	63
3.5.2 Angket.....	64
3.6 Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV	72
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Hasil Pengembangan	72
4.1.1 Proses Pengembangan Multimedia Interaktif.....	72
4.1.2 Tingkat Validitas Multimedia Interaktif.....	101
4.2 Pembahasan	106
BAB V	112
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Implikasi	112
5.3 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Kebutuhan guru	52
Tabel 3.2	Analisis Kebutuhan Siswa Melalui wawancara	52
Tabel 3.3	Hasil Angket Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia.....	52
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i> Multimedia	57
Tabel 3.5	Kisi-kisi Wawancara Guru	65
Tabel 3.6	Instrumen Penilaian.....	65
Tabel 3.7	Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3.8	Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3.9	Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	67
Tabel 3.10	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan.....	68
Tabel 3.11	Konversi Nilai Skala <i>Likert</i>	70
Tabel 3.12	Interval Skor dan Kategori.....	72
Tabel 4.1	Wawancara Guru Kelas IV.....	75
Tabel 4.2	Wawancara Peserta Didik Kelas IV	76
Tabel 4.3	Hasil Angket Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia.....	76
Tabel 4.4	<i>Prototype</i> Multimedia Interaktif.....	83
Tabel 4.5	Penilaian Validaator Materi	90
Tabel 4.6	Penilaian Validator Media	92
Tabel 4.7	Penilaian Validator Bahasa.....	94
Tabel 4.8	Hasil Angket respon Wali kelas.....	96
Tabel 4.9	Hasil Angket Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil) Tahap 1	98
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil) Tahap 2	99
Tabel 4.11	Hasil Angket Respon Siswa (Uji Kelompok Besar).....	100
Tabel 4.12	Hasil wawancara Kepada Praktisi	104
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Peserta Didik	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo <i>Canva</i>	21
Gambar 2. 2 Langkah Pengembangan Model 4D	34
Gambar 2. 3 Langkah Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	37
Gambar 2. 4 Langkah Pengembangan Model Alesi & Trollip.....	39
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	47
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan.....	50
Gambar 4.1 Pembuatan Desain Multimedia Interaktif	81
Gambar 4.2 Publikasi Multimedia ke Situs <i>Web Canva (Canvasite)</i>	82
Gambar 4.3 Tampilan Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.4 Tampilan Setelah Revisi	92
Gambar 4.5 Tampilan Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.6 Tampilan Setelah Revisi	94
Gambar 4.7 Tampilan Sebelum Revisi.....	95
Gambar 4.8 Tampilan Setelah Revisi	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Cek Turnitin.....	120
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 3 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian	122
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Materi	123
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Media.....	124
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Bahasa	125
Lampiran 7 Validasi Materi Tahap 1	126
Lampiran 8 Validasi Materi Tahap 2	129
Lampiran 9 Validasi Media Tahap 1.....	132
Lampiran 10 Validasi Media Tahap 2.....	135
Lampiran 11 Validasi Bahasa Tahap 1	138
Lampiran 12 Validasi Bahasa Tahap 2	141
Lampiran 13 Validasi Praktisi	144
Lampiran 14 Angket Respon Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia.....	146
Lampiran 15 Angket Respon Siswa pada kelompok Kecil.....	152
Lampiran 16 Angket Respon Siswa pada Kelompok Besar	157
Lampiran 17 Dokumentasi Observasi Awal.....	168
Lampiran 18 Dokumentasi kegiatan	170
Lampiran 19 Riwayat Hidup.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam usaha meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakat. Kunci keberhasilan pendidikan terletak pada proses pembelajaran yang efisien, menarik, dan menyenangkan. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam ranah pendidikan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, pada bagian empat standar proses, menguraikan dalam pasal 12 ayat (1) bahwa pelaksanaan pembelajaran harus terjadi dalam lingkungan belajar yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan ruang yang memadai bagi usaha, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Pendidik bertanggung jawab untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan contoh, bimbingan, dan menyediakan fasilitas yang diperlukan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang demikian, pemanfaatan media pembelajaran dianggap sangat penting karena media tersebut menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung keseluruhan proses pembelajaran.

Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 9 ayat (2) huruf b, menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal

yang perlu diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memberikan keteladanan dan pendampingan. Dalam hal ini, seorang pendidik diharapkan mampu mengaplikasikan pembelajaran yang efektif bagi siswa serta kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajaran. Efektivitas proses pembelajaran tergantung pada keterampilan berkualitas yang dimiliki oleh guru atau tenaga pendidik. Peran guru sangat signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, karena guru dengan keterampilan profesional mampu mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam proses belajar.

Peningkatan mutu pendidikan guru pada era ke-21 memerlukan kesiapan dalam meningkatkan kompetensi, terutama yang berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), agar sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan. Di era global digital seperti sekarang, TIK menjadi fokus utama yang harus dikuasai oleh semua pihak, termasuk guru. Guru sebagai agen pendidikan perlu menghadapi tuntutan masa depan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus secara eksklusif mempersiapkan guru berkualitas, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Seperti yang diungkapkan oleh Haryanto dkk (2022:197), guru memiliki tanggung jawab memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik siswa dengan baik, sehingga mereka dapat menjadi lebih cerdas. Keterampilan yang diperlukan oleh tenaga pendidik di abad ke-21 mencakup kemampuan menggunakan teknologi TIK sebagai sarana pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar, baik di

dalam maupun di luar kelas, karena dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pendidikan.

Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyerap ilmu dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dan memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam membangun kecerdasan mereka (Asyhari dan Silvia 2016:3).

Multimedia interaktif adalah multimedia yang didesain dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan serta memberikan kemampuan interaktivitas kepada pengguna (Munir 2015:110). Dengan kata lain, apabila pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol jalannya multimedia, maka multimedia tersebut dapat diklasifikasikan sebagai multimedia interaktif. Dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan bentuk multimedia yang menyediakan alat pengontrol bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk mengatur perkembangan multimedia sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu, multimedia interaktif juga diciptakan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memberikan tingkat interaktivitas kepada pengguna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti tepatnya pada saat pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro Kabupaten Batanghari mulai dari 9 Oktober 2023 sampai 20 Oktober 2023, peneliti melakukan pengamatan saat guru mengajar di kelas, terlihat bahwa ketersediaan fasilitas media pembelajaran disekolah sudah ada, namun jarang digunakan guru karena penggunaan buku sebagai sumber utama pembelajaran

masih dominan. Peneliti kemudian melakukan uji pemahaman siswa menggunakan angket berisi soal pilihan ganda terkait materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi, berdasarkan hasil angket tersebut dari 25 siswa terdapat 15 siswa yang mendapat nilai dibawah 50 dan 10 siswa yang mendapat nilai 60-80. Dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa masih rendahnya pemahaman siswa terkait materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi, hal ini dikarenakan kurangnya bantuan media yang menjadi penunjang pembelajaran siswa di kelas karena belum sepenuhnya terintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru. Kondisi ini berdampak pada kegiatan belajar yang terasa monoton, yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Karena seperti yang diketahui cakupan pelajaran IPA sangatlah luas sehingga banyak materi-materi yang masih abstrak menurut siswa SD (Kudisiah, 2018).

Peneliti selanjutnya melakukan wawancara bersama Ibu U wali kelas IV SDN 56/I Desa Aro, berdasarkan hasil wawancara terdapat masih kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kesulitan memahami pembelajaran IPAS salah satunya pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Pembelajaran masih menggunakan media buku sebagai sumber utama belajar karena guru belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak hanya itu guru juga kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang menarik dan efektif salah satunya pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi karena materi tersebut berisi konsep atau proses yang sulit untuk divisualisasikan. Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru kelas membutuhkan bantuan media

pembelajaran dalam menyajikan materi IPAS tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi yang dapat mempermudah guru serta siswa dalam mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ira dan Titin (2023) pemakaian aplikasi *Canva* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video telah terbukti efisien dalam membangkitkan minat belajar siswa. Studi ini menemukan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan *Canva* memiliki validitas yang tinggi dan mampu memikat perhatian siswa, sehingga memotivasi mereka agar belajar lebih aktif. Selain itu, penggunaan *Canva* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka. Dengan *Canva*, guru dapat merancang materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien, sehingga menghemat waktu apalagi guru juga memiliki akun id belajar yang bisa terhubung langsung dengan *Canva*, dengan menggunakan id belajar guru akses *Canva* menjadi lebih luar, baik fitur-fitur yang ada menjadi elemen pendukung dalam mendesain Multimedia. Selain itu, *Canva* juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian akan pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva*. Di era abad 21 teknologi sebuah keniscayaan yang tidak bisa dihindarkan dalam proses pembelajaran dan yang berbasis *Canva* ini memberikan kemudahan dalam proses pembuatan. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis dalam penggunaannya pada pembelajaran materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian sebagai Berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar
2. Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif penggunaannya pada pembelajaran materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan ialah sebagai berikut :

1.6.1 Spesifikasi Pedagogi

1. Memacu pemahaman belajar siswa sehingga setelah mengikuti pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah, siswa tidak merasa bosan.
2. Melatih siswa untuk memahami pembelajaran melalui pembelajaran multimedia
3. Guru mampu memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan inovasi siswa dalam mencapai pemahaman materi pembelajaran.

1.4.1 Spesifikasi Non-Pedagogik

1. Hasil dari penelitian ini berbentuk multimedia pembelajaran interaktif pada Pembelajaran IPAS materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD yang dikembangkan, dibuat dan didesain menggunakan *Canva*
2. Materi mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi untuk siswa kelas IV SD akan diperkaya dengan pengembangan multimedia interaktif. Multimedia ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti navigasi menu, tujuan pembelajaran, profil pengembang, materi, dan kuis. Kuis dalam multimedia pembelajaran interaktif ini akan berupa latihan soal. Selain itu, dalam multimedia ini juga akan tersedia materi yang disajikan dalam bentuk tulisan serta melalui beberapa video pembelajaran.

3. Inovasi ini menghasilkan media yang dapat berfungsi sebagai sarana pendukung dalam ruang kelas, yang akan memberikan manfaat bagi pendidik, dan terutama peserta didik, selama proses belajar-mengajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Siswa, pengembangan multimedia interaktif dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta meningkatkan semangat dan antusiasme terhadap materi pembelajaran, seperti tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi.
2. Bagi guru, membantu meningkatkan efisiensi pengajaran dan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi tumbuhan dan sumber kehidupan di sekolah dasar.
3. Bagi peneliti, menciptakan peluang untuk kontribusi dalam bidang inovasi pendidikan, dapat menjelajahi berbagai strategi pengembangan, metodologi evaluasi, dan implikasi penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.2 Asumsi Pengembangan

Berdasarkan asumsi bahwa kebanyakan siswa dan guru memiliki akses kepada teknologi seperti ponsel, komputer, atau laptop serta proyektor selama proses pembelajaran di sekolah, ini diharapkan dapat mendukung penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia ini dirancang sebagai sarana dan fasilitas tambahan untuk memberikan dukungan kepada peserta didik dalam

pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi Tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV sekolah dasar, kemampuan siswa untuk mengakses multimedia pembelajaran interaktif ini melalui komputer atau perangkat Android dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Terlebih lagi, pengembangan multimedia interaktif juga mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran belajar siswa.

1.6.3 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah batasan-batasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. Multimedia interaktif yang telah dibuat dapat digunakan dalam kelas IV Sekolah Dasar.
2. Isi dari multimedia interaktif hanya mencakup topik A tentang tubuh tumbuhan pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi.
3. Isi konten dalam multimedia interaktif ini terfokus pada bagian-bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya.
4. Pengembangan ini memperhatikan aspek validitas dan kepraktisan semata.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan adalah pada proses merancang, menciptakan, dan memperbaiki materi, metode, atau alat pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beragam bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif seperti

tombol, tautan, dan kegiatan yang membolehkan pengguna, khususnya siswa, untuk terlibat secara aktif dengan konten tersebut. Dalam multimedia interaktif, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui respons dan tindakan yang mereka ambil terhadap elemen-elemen multimedia.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Hakikat Gaya belajar

2.1.1 Pengertian Gaya Belajar

Gaya belajar gaya belajar adalah suatu metode atau cara yang digunakan oleh seorang peserta didik untuk memahami teori, informasi, dan ilmu pengetahuan. Menurut Sugihartono, menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kumpulan karakteristik individu dalam konteks pembelajaran, memudahkan pemahaman informasi bagi beberapa orang (Adawiyah et al., 2020). Suparma menjelaskan bahwa gaya belajar mencakup kombinasi proses menyerap, kemampuan mengatur, dan mengolah informasi yang diterima oleh individu (Zulya Laila et al., 2021).

Gaya belajar mencakup cara seorang siswa fokus pada proses pembelajaran dan mempertahankan informasi. Setiap individu memiliki gaya belajar yang khas, hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar bersifat beragam dan memiliki karakteristik yang unik, sehingga dapat dijamin bahwa setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang bersifat pribadi dan dapat menjadi faktor penentu perbedaan antara satu siswa dengan yang lain. Ketika gaya belajar sesuai dengan kepribadian siswa, maka tingkat prestasi siswa tersebut cenderung meningkat. (Lin Wahyuni Dkk, 2021.Hlmn 607).

Berdasarkan perspektif ini, gaya belajar adalah pilihan yang bersifat individual, yang berarti bahwa setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda-beda dari yang lain. Gaya belajar siswa merujuk kepada metode atau pendekatan

yang bersifat unik dan dimiliki oleh setiap siswa untuk mendapatkan, memahami, mengatur, dan memproses informasi selama proses pembelajaran. Setiap individu memiliki gaya belajar yang beragam, dan ketika seseorang dapat mengadopsi gaya belajar yang tepat, hal ini akan mempengaruhi sejauh mana informasi dapat diserap dengan efektif.

2.1.2 Macam-macam Gaya Belajar

1. Gaya Belajar audio visual

Rusman (2013:110) menjelaskan bahwa gaya belajar visual mencakup presentasi ide, konsep, data, dan informasi dengan menggunakan representasi grafis. Siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual menunjukkan ketertarikan yang besar pada pembelajaran yang memanfaatkan gambar, memungkinkan mereka untuk mengamati materi secara visual. Pendekatan belajar ini menekankan penggunaan indera penglihatan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Pendapat lain dalam buku Bobi (2008:68) yang ditulis oleh harapan bahwa tipe visual ini harus di dorong membuat banyak simbol dan gambar dalam catatan mereka. Karena, peserta didik visual belajar terbaik saat mereka mulai dengan gambaran keseluruhan. Adapun ciri khas karakteristik anak yang bertipe visual ini diantaranya mempunyai kepekaan sendiri yang sangat kuat pada warna,kebutuhan melihat informasi harus secara visual dalam memahaminya, cenderung diam tak banyak bicara, sering salah menyampaikan kata pada ucapan, merasa kesulitan berbicara secara langsung dengan orang lain, sulit menerima kritikan secara lisan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar visual adalah metode dimana siswa dapat dengan mudah memahami informasi

dari proses pembelajaran melalui penggunaan indera penglihatan, seperti melihat gambar, diagram, warna-warna, dan elemen visual lainnya secara langsung.

2. Gaya belajar Auditorial

Menurut Rusman (Op.Cit, h. 111), gaya belajar auditori adalah metode dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui pendengaran. Siswa yang mempunyai gaya belajar auditori cenderung mengandalkan indera pendengaran mereka dalam proses belajar, sehingga penting bagi guru untuk memperhatikan kondisi alat pendengaran siswa. Anak-anak dengan gaya belajar auditori lebih cenderung memahami materi dengan cepat melalui diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan dari pendidik. Mereka mampu menangkap makna yang disampaikan guru melalui simbol-simbol verbal, intonasi suara, kecepatan berbicara, dan elemen-elemen auditori lainnya. Siswa dengan jenis gaya belajar ini juga mungkin lebih efektif dalam menghafal melalui membaca teks dengan suara keras atau mendengarkan materi audio.

Menurut pendapat Mayangsari (2020:360), Auditori, yakni mengandalkan pendengaran untuk mendapatkan pengetahuan baru atau informasi yang di dapat, orang yang bertipe ini hanya butuh penyampaian yang jelas dan baik sehingga diterima dengan yang jelas dan baik pula. Contohnya dalam hal ini didunia pendidikan cenderung lebih memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik tersebut dengan seksama. Dengan demikian, gaya belajar auditorial ialah metode pembelajaran yang bergantung pada indera pendengaran. Ini mencakup memahami materi melalui suara, baik itu penjelasan dari guru maupun audio dari media pendukung pembelajaran.

3. Gaya Belajar Kinestetik

Rusman (Op.Cit, h. 111) mengungkapkan bahwa gaya belajar kinestetik melibatkan proses pembelajaran melalui tindakan, sentuhan, pengalaman fisik, gerakan, dan eksplorasi langsung. Siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik lebih suka belajar melalui melakukan aktivitas fisik, menyentuh, dan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka memiliki kecenderungan sulit untuk duduk diam dalam jangka waktu yang lama karena keinginan yang kuat untuk bergerak dan mengeksplorasi sekitarnya. Siswa dengan gaya belajar ini memperoleh pemahaman melalui interaksi fisik dan keterlibatan langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mereka adalah yang bersifat kontekstual dan praktis.

Gaya belajar kinestetik dapat dijelaskan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengutamakan penggunaan indera perasaan. Hal ini berarti bahwa siswa dengan gaya belajar ini cenderung memahami materi dengan mendekati objek yang sedang dipelajari atau melakukan latihan praktis langsung terkait dengan materi tersebut.

2.2 Multimedia Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Multimedia

Menurut Munir (2015), konsep "multimedia" terangkum atas dua komponen, yakni "Multi" dan "media". Jika diuraikan secara terpisah, "Multi" berasal dari bahasa Latin yang mengindikasikan keberadaan banyak elemen atau aspek. Sementara itu, istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medium," yang merujuk pada alat atau saluran untuk mengkomunikasikan atau menyebarkan informasi. Dengan merujuk pada kedua definisi ini, multimedia mengacu pada

gabungan elemen seperti teks, animasi, gambar, dan video yang disatukan dalam format digital dan dipakai melalui komputer untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada para siswa atau masyarakat pada umumnya.

Menurut Zainiyati (2017:172), dalam konteks pembelajaran, multimedia mengacu pada penggunaan berbagai macam media seperti teks, video, gambar, dan elemen-elemen lain secara simultan. Semua jenis media ini bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari berbagai definisi ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kombinasi dari elemen-elemen seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video yang disajikan secara interaktif melalui perangkat komputer atau elektronik. Fungsinya adalah untuk menyampaikan informasi dan berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2010:51), multimedia dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah jenis multimedia yang tidak memerlukan alat pengontrol tambahan dalam penggunaannya. "Linier" disini mengacu pada urutan atau rangkaian proses yang berjalan esensial. Di sisi lain, multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki perangkat pengendali, memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengelola jalannya proses multimedia sesuai dengan preferensi mereka.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang didesain dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan sambil memberikan kemampuan interaktif kepada pengguna (Munir 2015:110). Dengan demikian, ketika pengguna memiliki kemampuan untuk mengendalikan perkembangan multimedia, maka itu

dapat digolongkan sebagai multimedia interaktif. Dari berbagai definisi pakar, dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan bentuk multimedia yang menyediakan alat pengontrol bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk mengatur perkembangan multimedia sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu, multimedia interaktif juga diciptakan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memberikan tingkat interaktivitas kepada pengguna.

Berdasarkan gambaran teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa salah satu opsi yang digunakan oleh seorang guru untuk menyajikan materi di dalam kelas adalah dengan memanfaatkan media. Penggunaan multimedia diharapkan akan memudahkan guru dalam penyampaian materi dan memfasilitasi siswa untuk memahami materi dengan lebih efektif dan merasa lebih terlibat dan *enjoy* dalam proses pembelajaran., dengan bantuan media pembelajaran, guru memiliki alat yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran, dan siswa dapat terlibat dengan lebih baik dalam proses belajar, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif, yang pada gilirannya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

2.2.3 Elemen Multimedia Interaktif

Munir (2015:16-19) mengungkapkan bahwa multimedia melibatkan pemanfaatan beragam jenis media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang diperkaya dengan elemen interaktif untuk menyampaikan informasi. Berikut adalah penjelasan mengenai unsur-unsur dalam multimedia :

1. Teks

Teks adalah rangkaian kalimat yang dimaksudkan untuk menguraikan materi ajar dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pembaca.

Penggunaan teks merupakan elemen dasar dalam pengelolaan kata-kata dalam multimedia jenis informasi yang dapat dengan mudah disimpan dan juga dapat digunakan untuk memberikan penjelasan terhadap gambar.

2. Grafik

Grafik sebagai komponen penting untuk multimedia. Gambar merupakan contoh dari penggunaan grafik, gambar juga media yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi. Manusia cenderung lebih tertarik pada elemen visual seperti gambar, sehingga informasi yang disajikan dalam bentuk visual lebih mudah dipahami.

3. Gambar

Gambar adalah representasi visual dari informasi. Mereka diciptakan melalui penggunaan teknologi komputer atau perangkat lunak tertentu untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas dalam multimedia pembelajaran. Gambar atau citra adalah salah satu contoh dari elemen ini, seperti foto. Memasukkan gambar dalam konten multimedia pembelajaran dapat memperjelas dan memperindah penjelasan.

4. Video

Video adalah bentuk media yang memperlihatkan simulasi dari objek atau peristiwa yang sesungguhnya terjadi. Video merupakan alat yang menarik, langsung, dan efisien untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran multimedia, video memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk menggambarkan suatu aktivitas dengan lebih konkret atau lebih jelas

5. Animasi

Animasi melibatkan penggabungan teks, gambar, dan suara dalam suatu gerakan. Proses pembuatan animasi melibatkan teknologi komputer. Animasi bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep atau kegiatan selain menggunakan video.

6. Audio

Audio mencakup berbagai jenis suara digital seperti musik, efek suara, narasi, dan elemen audio lainnya. Suara dapat memberikan dukungan latar belakang untuk menjelaskan informasi atau pesan. Selain itu, pemanfaatan audio mampu menguatkan kemampuan ingatan pendengar. Dalam konteks pembelajaran multimedia, narasi bisa digunakan bersamaan dengan gambar atau teks untuk mengklarifikasi informasi yang disampaikan.

7. Interaktivitas

Interaktivitas adalah komponen penting dalam multimedia yang memungkinkan keterlibatan aktif pengguna. Teknologi komputer memegang peran sentral dan diintegrasikan melalui perangkat komputer. Beberapa aspek dari interaktivitas mencakup navigasi, permainan, dan latihan. Apabila pengguna memiliki kemampuan untuk mengontrol dan berinteraksi dengan multimedia, maka multimedia tersebut dapat dikategorikan sebagai multimedia interaktif.

Sedangkan menurut Herman Dwi Surjono (2017:6) menjelaskan bahwa multimedia interaktif memiliki lima elemen utama:

1. Teks

Teks merupakan unsur dasar dalam multimedia. Ini terdiri dari kumpulan kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Pemilihan kata yang tepat memudahkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks multimedia, teks sering digunakan untuk menyajikan isi materi, menjelaskan menu, dan sebagainya.

2. Gambar

Gambar adalah representasi visual dua dimensi yang dibuat atau dimanipulasi menggunakan komputer, seperti foto, diagram, atau grafik. Dalam multimedia, gambar memiliki peran penting untuk memvisualisasikan konsep yang diungkapkan secara verbal. Penggunaan elemen ini membantu memperjelas informasi dan memudahkan pemahaman.

3. Suara

Suara adalah gelombang yang dihasilkan oleh getaran benda di udara. Getaran ini membuat molekul udara bergerak rapat dan terpisah, yang kemudian didengar oleh manusia. Dalam multimedia, suara bisa berupa narasi, latar belakang musik, efek suara, dan lain sebagainya. Suara berperan penting dalam menyampaikan informasi dari teks atau gambar.

4. Animasi

Animasi adalah urutan gambar bergerak yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan suatu proses atau kejadian tertentu. Animasi seringkali dikombinasikan dengan teks penjelasan dan narasi, menjadi salah satu elemen multimedia yang diminati dan menarik untuk menyampaikan materi

pembelajaran. Penggunaan animasi secara signifikan mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

5. Video

Video adalah hasil dari merekam serangkaian peristiwa yang direpresentasikan dalam urutan gambar bersama dengan suara. Dibandingkan dengan animasi, video cenderung lebih realistis. Meskipun membutuhkan ruang penyimpanan yang lebih besar, video tetap menjadi salah satu komponen multimedia yang sangat digemari karena dapat diolah dengan mudah menggunakan komputer.

Berdasarkan definisi beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa terdapat enam elemen dalam multimedia, yaitu teks, gambar, video, suara, animasi, dan tautan interaktif. Oleh karena itu, dalam pembuatan multimedia interaktif, disarankan untuk memasukkan setidaknya beberapa dari elemen tersebut atau lebih baik lagi jika semuanya dapat dimasukkan.

2.3 Pembelajaran Berbasis *Canva*

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran *Canva*

Canva merupakan aplikasi platform yang bisa di akses dengan mendownload aplikasinya atau juga bisa diakses dengan mengunjungi *website* resmi *Canva* melalui *google*. Mengakses *Canva* melalui aplikasi maupun *website*, diperlukannya adanya koneksi ke jaringan internet yang stabil agar tidak terdapat gangguan selama proses pencarian. Berdasarkan *Canva company profile*, *Canva* didirikan pada tahun 2012. Pendirinya ialah Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams. *Canva* merupakan aplikasi untuk mendesain dan publikasi platform yang tujuannya untuk menjadikan setiap orang di berbagai dunia menjadi berdaya untuk mampu menciptakan desain apa pun dan melakukan publikasi

dimanapun. Dilansir dari *website* resmi *Canva*, saat ini terdapat lebih dari 60 juta pengguna yang merupakan pengguna aktif.



Gambar 2. 1 Logo *Canva*

Sumber : [logo *Canva* - Search Images \(bing.com\)](#)

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat representasi visual. Memanfaatkan *Canva* dapat memperkaya imajinasi dalam perancangan spanduk, presentasi, dan elemen visual lainnya. Dalam proses perancangan, *Canva* menyediakan beragam gambar yang dapat dijadikan sebagai elemen visual yang menarik, format yang siap pakai untuk mempermudah penggunaan, serta berbagai pilihan tipografi dan garis yang memicu kreativitas dalam merencanakan (Sholeh et al., 2020).

Selain itu, menyajikan informasi dengan tepat dan menarik, diperlukan keahlian kreatif dalam membuat infografis. Salah satu alat yang dapat digunakan adalah *Canva*, sebuah aplikasi desain yang memanfaatkan teknik seret dan lepas serta memberikan kemampuan untuk mengakses berbagai fitur seperti jenis huruf, gambar, dan bentuk selama tahap pembuatan (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018). Secara umum, *Canva* dimanfaatkan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan brosur, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografis, menggunakan gambar dan template yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019). Dengan *Canva*, pengembangan keterampilan kreatif dan

pembuatan materi pembelajaran visual serta komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, termasuk dengan menyediakan pilihan warna dan animasi yang menarik.

2.3.2 Kelebihan Media *Canva*

Canva memiliki beberapa keunggulan sebagai platform desain grafis. Pertama, tersedia beragam template menarik. Kedua, berkat berbagai fungsi yang disediakan, *Canva* dapat meningkatkan kreativitas baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik. Ketiga, antarmuka aplikasi yang sederhana memungkinkan penghematan waktu. Keempat, fleksibilitas penggunaan tidak terbatas pada laptop saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui ponsel atau perangkat gawai lainnya (Komalasari et al., 2021, p.73). Kumpulan keunggulan ini menjadikan *Canva* sebagai platform desain grafis yang diminati dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

2.3.3 Kekurangan Media *Canva*

Meskipun *Canva* memiliki berbagai keunggulan sebagai aplikasi desain grafis, ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, *Canva* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika tidak ada akses internet atau kuota pada perangkat ponsel atau laptop, pengguna tidak dapat menggunakan *Canva* untuk mendesain. Kedua, sebagian template, stiker, ilustrasi, dan font di *Canva* bersifat berbayar. Namun, banyak pilihan template menarik yang tersedia secara gratis. Ketiga, terkadang mungkin terjadi bahwa template yang dipilih

memiliki kesamaan pola dengan desain, gambar, atau warna yang digunakan oleh orang lain. Meskipun begitu, kelemahan-kelemahan ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi desain grafis lain yang lebih canggih atau dengan memanfaatkan *Canva* sebagai alat tambahan untuk membuat desain sederhana dan cepat. (Pelangi, 2020, p. 88).

Berdasarkan informasi yang terdapat di Majalah Merrisa (2021, hlm. 1088), performa aplikasi *Canva* sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet yang stabil. Jika perangkat atau laptop tidak memiliki akses internet atau kuota yang cukup untuk mengakses *Canva*, maka aplikasi ini tidak dapat digunakan atau mendukung proses desain. *Canva* menawarkan berbagai elemen seperti template berbayar, stiker, ilustrasi, dan font. Terkadang, elemen-elemen yang dipilih mungkin memiliki kemiripan dalam desain, gambar, atau warna dengan elemen lain. Namun, ini tidak mengakibatkan kesulitan karena pengguna memiliki fleksibilitas untuk memilih model atau elemen yang berbeda. Karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa *Canva* memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk fitur berbayar dan gratis. Namun, adanya berbagai template menarik dan gratis memungkinkan pengguna untuk merancang materi menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

2.3.4 Fungsi Media pembelajaran *Canva*

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memfasilitasi pembelajaran visual dan meningkatkan keterampilan visual peserta didik (Adawiyah et al., 2019, hlm. 184). Aplikasi ini berfungsi sebagai platform desain yang menyajikan berbagai alat pengeditan untuk memudahkan pembuatan desain grafis, termasuk pembuatan poster, selebaran, infografik, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan

sebagainya. Selain itu, *Canva* menyediakan fungsi pengeditan foto, termasuk filter, bingkai, stiker, ikon, dan grid yang dapat dipahami dengan mudah, bahkan bagi mereka yang baru memulai (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 111). Kelebihan lainnya adalah kemampuan *Canva* dapat diakses baik melalui komputer desktop maupun perangkat mobile, memungkinkan pengguna untuk berkreasi tanpa terikat oleh lokasi atau waktu. Fleksibilitas akses ini memungkinkan pengguna *Canva* untuk terus berinovasi dan bekerja pada proyek-proyek tanpa terhambat oleh keterbatasan tempat atau waktu. Berikut adalah beberapa fungsi dari *Canva*:

1. Pembuatan desain grafis: *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain grafis seperti poster, brosur, kartu nama, undangan, dan sebagainya.
2. Pembuatan konten publikasi: *Canva* dapat digunakan untuk menciptakan konten publikasi seperti presentasi, infografis, dan dokumen.
3. Template siap pakai: *Canva* menyediakan berbagai macam template yang dapat dipilih oleh pengguna untuk mempermudah proses pembuatan desain.
4. Galeri foto dan grafik: *Canva* menyediakan koleksi foto dan grafik yang dapat diintegrasikan ke dalam desain untuk memperkaya tampilannya.
5. Kolaborasi tim: *Canva* memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan rekan atau anggota tim dalam pembuatan desain tertentu.
6. Versi Gratis dan Berbayar: *Canva* memiliki dua versi, yakni versi gratis dan versi berbayar (Pro). Versi gratis menyediakan penyimpanan *cloud* hingga 5 GB, sementara versi Pro dapat mencapai 100 GB. Versi Pro juga

memiliki keunggulan dalam jumlah template yang tersedia, dibandingkan dengan versi gratis.

Berdasarkan fungsi-fungsi yang telah diuraikan, terlihat bahwa *Canva* memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran modern. Platform ini menyediakan alat desain yang mudah digunakan dan beragam, memungkinkan pendidik agar mampu menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan penuh informasi. Guru dapat memanfaatkan *Canva* untuk merancang presentasi, infografik, poster, dan bahan pembelajaran visual lainnya, mempermudah proses penyampaian informasi. Di sisi lain, siswa juga dapat belajar secara aktif dengan menciptakan proyek-proyek kreatif, seperti poster ilmiah atau infografik, untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran. Dengan berbagai template yang tersedia, *Canva* memberikan kebebasan bagi pendidik dan peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan kreativitas, memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, *Canva* berperan sebagai alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran melalui pendekatan visual yang memikat dan penuh informasi.

2.3.5 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Canva merupakan aplikasi yang berguna untuk menciptakan materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Menurut Rainbow (2021, hlm. 61), *Canva* adalah alat kreatif dan kolaboratif yang sesuai untuk semua tingkatan kelas, menjadi satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas. Pada Triningsih (2021, hlm. 336) disebutkan bahwa *Canva* sangat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran. Penggunaan *Canva* mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi, keterampilan,

keaktivitas, dan keunggulan lainnya. Hal ini karena desain hasil dari *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membangkitkan minat dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa dengan cara menyajikan materi dan sumber ajar yang menarik.

Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga mempermudah penjelasan materi kepada siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih efektif, karena *Canva* dapat menampilkan berbagai elemen seperti teks, video, suara, animasi, gambar, diagram, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan. Selain itu, tampilan menarik dari *Canva* juga membantu meningkatkan fokus peserta didik dalam proses belajar (Diana & Jaya, 2021). Aplikasi *Canva* juga memudahkan pembuatan desain tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, dan menyediakan berbagai fitur untuk menggabungkan elemen desain artistik yang beragam (R. J. Putri & Mudinillah, 2021).

Dalam evaluasi karakteristik peserta didik oleh Wulandari & Mudinillah (2022, p. 104), disimpulkan bahwa perkembangan siswa di sekolah dasar melibatkan minat terhadap permainan, gerakan, kerja kelompok, dan partisipasi langsung dalam kegiatan. Oleh karena itu, proses belajar-mengajar memerlukan lebih dari sekadar penjelasan dari pendidik. Pendidik perlu mampu menyusun pembelajaran secara optimal dan merancang konten pembelajaran. *Canva* dapat digunakan sebagai aplikasi desain grafis yang mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pertama, *Canva* memungkinkan pembuatan presentasi atau infografis untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Kedua, melalui beragam template dan alat desain yang mudah digunakan, *Canva* dapat meningkatkan

keaktivitas siswa, memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide desain mereka sendiri. Ketiga, sebagai aplikasi yang ramah pengguna, *Canva* memungkinkan siswa untuk mempelajari desain grafis secara praktis dan menerapkannya secara langsung. Keempat, penggunaan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan teknologi siswa, memungkinkan mereka untuk memahami cara kerja aplikasi desain grafis. Oleh karena itu, integrasi *Canva* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi metode yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sambil membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

2.4 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Trianto (2010), substansi dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didasarkan pada pembangunan produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Marsetio Donosepoetro, dalam pandangan Trianto(2010), menganggap IPA sebagai serangkaian kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang alam dan menemukan pengetahuan baru. Melalui proses ini, terbentuklah pengetahuan yang kemudian dapat diterapkan dalam pembelajaran. Sains sendiri adalah pengetahuan yang telah diuji kebenarannya melalui percobaan empiris menggunakan metode ilmiah (Toharrudin, Hendrawati, & Rustaman, 2011). Sains juga digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data dan informasi tentang alam semesta melalui pengamatan serta hipotesis yang telah terbukti benar.

Secara umum, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang pengetahuan yang mengalami evolusi melalui sejumlah langkah, seperti pengamatan,

identifikasi masalah, pembentukan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, menyimpulkan, dan mengembangkan konsep atau teori. Oleh karena itu, Prinsip-prinsip yang bisa diintegrasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup: (1) Kemampuan untuk bekerja dan berpikir secara terstruktur dan teratur sesuai dengan prosedur ilmiah; (2) Keterampilan dan keahlian dalam melakukan observasi serta mengoperasikan peralatan eksperimen untuk menyelesaikan masalah; (3) Memiliki sikap ilmiah yang esensial dalam menyelesaikan tantangan, baik dalam konteks mata pelajaran sains maupun dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Prihantoro Laksmi (2010), sebagaimana dijelaskan dalam Trianto.

IPA memiliki tujuan-tujuan spesifik dalam konteks pendidikan di sekolah. Tujuan-tujuan tersebut termasuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang lingkungan tempat hidup dan berinteraksi, membentuk sikap hidup yang mengedepankan pendekatan ilmiah, mempersiapkan keterampilan untuk melakukan pengamatan, mengedukasi siswa tentang ilmuwan dan penemuan mereka, serta menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam menyelesaikan masalah.

Dalam perspektif taksonomi Bloom yang dijelaskan oleh Prihantoro Laksmi dalam Trianto (2010), pembelajaran IPA diharapkan mampu memberikan pengetahuan (kognitif) sebagai tujuan utama. Jenis pengetahuan ini mencakup pemahaman dasar terhadap prinsip dan konsep yang memiliki relevansi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meliputi pengetahuan umum tentang fakta-fakta alam untuk memungkinkan pemahaman lebih mendalam serta pengamatan atas keteraturannya. Selain itu, pembelajaran sains diharapkan dapat mengembangkan keterampilan (psikomotorik), memupuk sikap ilmiah (afektif), memperdalam pemahaman, membentuk kebiasaan, dan meningkatkan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan.

Menurut Depdiknas sebagaimana dikutip oleh Trianto (2010), esensi dan tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

(1) Membangun kesadaran terhadap keindahan dan keteraturan alam sebagai upaya untuk memperkuat keyakinan pada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Mencapai pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar, konsep, fakta-fakta alam, ketergantungan antar unsur, dan hubungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi; (3) Mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam menggunakan peralatan, menyelesaikan masalah, serta melakukan pengamatan; (4) Menanamkan sikap ilmiah seperti kritis, objektif, jujur, dan kemampuan untuk bekerja sama; (5) Mengasah kemampuan berpikir analitis secara induktif dan deduktif dengan memanfaatkan konsep dan prinsip ilmiah untuk menjelaskan berbagai fenomena alam; (6) Menghargai ilmu pengetahuan dengan menikmati serta menghargai keindahan dan keteraturan perilaku alam, serta penerapannya dalam teknologi.

Dengan demikian, pembelajaran IPA adalah sebuah proses di mana siswa memperoleh pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap ilmiah (afektif) melalui pemahaman dan eksplorasi terhadap fenomena alam.

2.4.1 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Penyatuan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk meningkatkan pengembangan keterampilan yang sangat penting bagi semua siswa, baik saat ini maupun di masa mendatang. Selain itu, tujuan dari perubahan ini adalah untuk mengharmonisasikan proses pembelajaran di antara level-level pendidikan berbeda. Pada kurikulum 2013, di mana pembelajaran IPA dan IPS sebelumnya berjalan secara terpisah, prototipe kurikulum memilih IPAS sebagai fondasi sebelum siswa mempelajari IPA secara terpisah di tingkat SMA.

Menurut Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI meliputi beberapa hal: (1) Membantu siswa memahami konsep IPA dan bagaimana hal tersebut terkait dengan kehidupan sehari-hari, (2) Mengembangkan keterampilan proses siswa dalam memperluas pengetahuan dan ide-ide mengenai lingkungan alam, (3) Mengajarkan siswa cara menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, (4) Menginspirasi cinta terhadap alam agar siswa dapat

memahami kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa, dan (5) Meningkatkan kesadaran siswa akan keindahan dan keteraturan alam untuk memperkuat keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Makmun, 2014).

Tujuan IPAS di MI/SD adalah untuk meningkatkan keterampilan dasar literasi, yang akan menjadi pondasi bagi siswa dalam memahami konsep IPA dan IPS yang lebih kompleks di tingkat SMP. Ketika siswa mempelajari lingkungan sekitarnya, mereka mengenali bahwa fenomena alam dan sosial saling berhubungan, memperkenalkan mereka pada kegiatan inkuiri seperti observasi dan eksplorasi. Ini memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan untuk memahami konsep lebih mendalam dalam mata pelajaran IPA dan IPS ketika mereka melanjutkan ke jenjang SMP (Anggraena et al., 2022).

2.4.3 Bagian Tubuh Tumbuhan beserta Fungsinya

Tumbuhan merupakan organisme yang memiliki beragam bagian tubuh yang saling berperan penting dalam memastikan kelangsungan hidupnya. Dalam menjalankan fungsi-fungsinya, setiap bagian tubuh tumbuhan memiliki peranan tersendiri yang tak dapat diabaikan.

1. Akar

Akar merupakan bagian tumbuhan yang terletak di bawah permukaan tanah. Fungsi utama akar adalah menyerap air dan nutrisi dari tanah. Dengan sistem akarnya yang kompleks, tumbuhan dapat mengambil air dan mineral yang diperlukan untuk proses pertumbuhan dan metabolisme. Selain itu, akar juga berperan sebagai penyangga tumbuhan, menjaga agar tumbuhan tetap kokoh berdiri di tanah.

2. Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang tumbuh di atas permukaan tanah. Batang memiliki beberapa fungsi penting, di antaranya adalah sebagai saluran pengangkut air dan nutrisi dari akar ke bagian-bagian lain tumbuhan seperti daun dan bunga. Selain itu, batang juga berfungsi sebagai penopang bagi daun dan bunga, memungkinkan mereka untuk mendapatkan cahaya matahari yang diperlukan untuk proses fotosintesis.

3. Daun

Daun adalah organ tumbuhan yang biasanya berwarna hijau dan terdapat pada batang atau cabang. Fungsi utama daun adalah sebagai tempat terjadinya fotosintesis, proses di mana tumbuhan menghasilkan makanan dengan menggunakan energi matahari. Selain itu, daun juga berperan dalam pertukaran gas dengan mengambil karbon dioksida dari udara dan melepaskan oksigen, serta dalam proses penguapan air melalui stomata yang terdapat pada permukaannya.

4. Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berperan dalam proses reproduksi. Fungsi utama bunga adalah sebagai organ reproduksi seksual tumbuhan, di mana serbuk sari dari bunga jantan akan diserbukkan ke putik bunga betina untuk membentuk biji. Selain itu, bunga juga memiliki daya tarik estetika yang memikat serangga dan hewan lain yang membantu dalam penyerbukan.

5. Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang terbentuk setelah bunga berbunga dan berhasil diserbuk. Buah mengandung biji yang merupakan hasil dari proses

pembuahan yang terjadi setelah penyerbukan. Fungsi utama buah adalah sebagai wadah untuk melindungi biji dan membantu dalam penyebaran biji ke tempat-tempat baru. Selain itu, buah juga bisa menjadi sumber makanan bagi berbagai jenis hewan.

Berdasarkan pembahasan tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, dapat disimpulkan bahwa setiap bagian tubuh tumbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan kelangsungan hidupnya. Akar berfungsi sebagai penyerap air dan nutrisi, batang sebagai saluran pengangkut dan penopang, daun sebagai tempat terjadinya fotosintesis dan pertukaran gas, bunga sebagai organ reproduksi, dan buah sebagai wadah penyebaran biji dan sumber makanan.

2.5 Model-model Pengembangan

2.5.1 Model Pengembangan Borg dan Gall

Berdasarkan Borg & Gall (1983), model pengembangan ini mengikuti pendekatan tahapan bertahap dalam prosesnya. Terdapat sepuluh langkah yang harus dilalui, yang mencakup:

1. Kegiatan penelitian dan pengumpulan data melibatkan survei, yang mencakup eksplorasi literatur terkait studi dan persiapan untuk membentuk kerangka kerja penelitian.
2. Tahap perencanaan mencakup formulasi keahlian dan keterampilan yang berkaitan dengan masalah, menetapkan tujuan untuk setiap tahap, dan melakukan studi kelayakan jika diperlukan.

3. Pengembangan bentuk awal produk terlibat dalam pengembangan prototipe awal produk yang akan dihasilkan, bersama dengan penyusunan komponen pendukung, panduan, buku petunjuk, dan alat penilaian.
4. Uji coba lapangan awal melibatkan uji coba terbatas dengan partisipasi sekitar 6-12 subjek. Data dikumpulkan dan dianalisis melalui wawancara, observasi, atau penggunaan kuesioner.
5. Revisi produk awal yang dihasilkan merupakan tahap peningkatan produk awal berdasarkan hasil uji coba pertama. Proses revisi ini dapat dilakukan secara berulang, sesuai dengan hasil uji coba terbatas, untuk menciptakan versi produk utama yang siap diuji secara lebih luas.
6. Pengujian lapangan utama melibatkan partisipasi seluruh siswa. Revisi atau perbaikan produk berdasarkan hasil pengujian dilakukan secara menyeluruh (*Operational product revision*), menghasilkan desain model operasional yang siap untuk divalidasi.
7. Uji validasi model operasional yang dihasilkan (*Operational field testing*).
8. Perbaikan akhir model pengembangan untuk menghasilkan produk akhir (*Final product revision*).
9. Menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan (*Dissemination and implementation*).

Walaupun model pengembangan Borg dan Gall memiliki keunggulan dalam menciptakan produk dengan tingkat validasi yang tinggi dan mendorong inovasi produk yang berkelanjutan, namun kelemahannya adalah bahwa prosesnya memerlukan waktu yang relatif lama karena kompleksitasnya dan membutuhkan sumber daya finansial yang besar.

2.5.2 Model Pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan (1974), proses pengembangan terdapat empat fase, yang pertama disebut sebagai *Define* atau tahap evaluasi kebutuhan. Fase kedua adalah *Design*, di mana kerangka konseptual dari model dan alat pembelajaran dirancang. Fase ketiga adalah *Develop*, yang melibatkan pengembangan dan melibatkan uji validasi atau penilaian terhadap kesesuaian media. Tahap terakhir adalah *Disseminate*, di mana implementasi dilakukan pada target sebenarnya, yaitu subjek penelitian.



Gambar 2. 2 Langkah Pengembangan Model 4D

Sumber : <https://lp2m.uma.ac.id/wp-content/uploads/2022/03/4D.png>

Berikut adalah rincian tahapan dalam pengembangan:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian):

Pada tahap pertama dalam model 4D, langkah awal adalah melakukan pendefinisian terkait persyaratan pengembangan atau yang sering disebut sebagai analisis kebutuhan. Pada tahap ini, pengembang perlu mengacu pada persyaratan pengembangan, menganalisis, dan melakukan pengumpulan informasi untuk menilai sejauh mana perlu dilakukan pengembangan.

Evaluasi kebutuhan dapat dilaksanakan dengan melakukan studi literatur dan mengkaji penelitian sebelumnya. Terdapat lima kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam tahap define, yaitu:

- a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*): Mengenali dan menetapkan akar permasalahan dalam proses belajar-mengajar.
- b) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*): Mengenal ciri-ciri siswa yang menjadi fokus dalam pengembangan perangkat pembelajaran.
- c) Analisis Tugas (*Task Analysis*): Mengidentifikasi keterampilan Kemampuan yang perlu diperoleh oleh siswa.
- d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*): Identifikasi Menyusun rangkaian langkah-langkah logis berdasarkan konsep inti yang akan diajarkan.
- e) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Defining Instructional Objectives*): Menggabungkan hasil analisis konsep dan tugas untuk menentukan tingkah laku yang diharapkan dari subjek penelitian.

2. Tahap *Design* (Perancangan):

Tahap kedua adalah desain. Terdapat beberapa langkah yang digunakan pada tahap ini, yakni penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal, yaitu :

- a) Penyusunan Standar Tes (*Constructing Criterion-Referenced Test*): Mengaitkan tahap definisi dengan tahap desain dengan menyusun kerangka tes yang mengukur pencapaian pembelajaran.
- b) Pemilihan Media (*Media Selection*): Menentukan media pembelajaran yang cocok dengan sifat dari materi pelajaran.

- c) Pemilihan Format (*Format Selection*): Menyusun rencana desain media pembelajaran, termasuk strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.
- d) Rancangan Awal (*Initial Design*): Merencanakan struktur keseluruhan dari perangkat pembelajaran sebelum dilakukan uji coba.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan):

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap ini terdapat dua langkah, yakni penilaian ahli disertai revisi dan uji coba pengembangan.

- a) Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*): Mendapatkan saran perbaikan dari ahli dan merevisi perangkat pembelajaran sesuai dengan saran tersebut.
- b) Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*): Menerima umpan balik langsung dari siswa dan pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang sudah dirancang.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan):

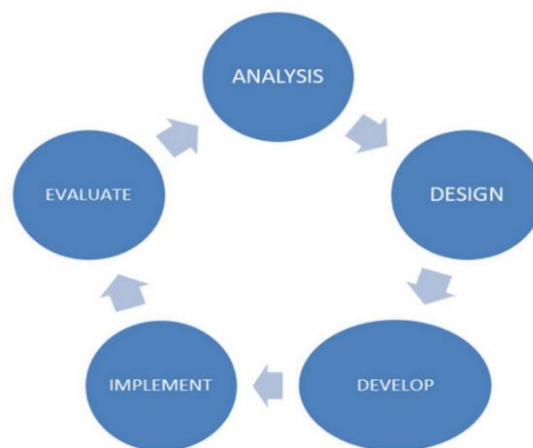
Tahap terakhir adalah penyebarluasan. Tahap ini melibatkan tahapan validasi, pengemasan, serta difusi dan adopsi produk pengembangan.

- a) Pada tahap validasi, produk direvisi setelah diuji pada target atau sasaran sesungguhnya untuk memastikan efektivitasnya.
- b) Pada tahap pengemasan, produk dikemas dan disebarkan untuk dapat diadopsi oleh pengguna.
- c) Pada tahap penyebaran, aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan meliputi analisis pengguna, strategi dan konsep, penentuan waktu penyebaran, serta pemilihan media distribusi.

Kelebihan dari model 4D adalah tidak memerlukan waktu yang panjang karena tahapannya cukup sederhana. Namun, kelemahannya adalah bahwa model 4D hanya mencakup hingga tahap penyebarluasan, tanpa mencakup evaluasi kualitas produk setelah digunakan. Meskipun demikian, model ini tetap merupakan alat yang berguna dalam mengelola proses pengembangan produk atau proyek dengan efisien.

2.5.3 Model Pengembangan *ADDIE*

Dick et al. (2005) merancang model pengembangan yang dikenal sebagai model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan.



Gambar 2. 3 Langkah Pengembangan Model *ADDIE*

Sumber : [researchgate.net](https://www.researchgate.net)

Model pengembangan yang melibatkan lima langkah atau fase pengembangan, dikenal dengan sebutan model *ADDIE*, terdiri dari tahapan-tahapan berikut:

1. Pertama dalam model *ADDIE* adalah tahap analisis kebutuhan untuk pengembangan produk baru. Evaluasi juga dilakukan Untuk mengevaluasi kecocokan dan persyaratan yang diperlukan untuk pengembangan produk.

Pengembangan produk baru biasanya dimulai ketika terdapat permasalahan dengan produk yang sudah ada atau ketika produk tersebut tidak lagi memenuhi Kebutuhan target *audience*, situasi pembelajaran, perkembangan teknologi, atau sifat-sifat siswa.

2. Tahap Desain, Dalam model *ADDIE*, tahap desain melibatkan serangkaian kegiatan sistematis yang dimulai dengan perancangan konsep dan konten produk. Setiap aspek konten produk diuraikan dalam rancangan yang terperinci. Instruksi untuk mengimplementasikan desain atau membuat produk juga disusun secara rinci. Pada fase ini, desain produk masih dalam bentuk konseptual dan akan menjadi landasan untuk langkah pengembangan berikutnya.
3. Tahap Pengembangan dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* melibatkan implementasi dari desain produk yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kerangka konseptual untuk penerapan produk baru telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini mengubah kerangka konseptual tersebut menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Selain itu, perlu juga dibuat alat atau instrumen untuk mengevaluasi kinerja produk.
4. Tahap Implementasi bertujuan untuk memperoleh tanggapan terhadap produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal, juga dikenal sebagai evaluasi awal, diperoleh melalui pertanyaan yang terkait dengan tujuan pengembangan produk. Implementasi dilakukan sesuai dengan desain produk yang telah disusun sebelumnya.
5. Tahap Evaluasi dalam model *ADDIE* dilakukan untuk memberikan tanggapan atau respons kepada pengguna produk. Melalui evaluasi ini, revisi dapat

dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk. Pada tahap evaluasi, tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

Suryani dkk (2018: 128-151) juga menguraikan pendapatnya tentang Model pengembangan *ADDIE* yang diuraikan dalam lima fase sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap awal adalah analisis, di mana peneliti perlu mengidentifikasi masalah, menemukan penyebabnya, dan menetapkan solusi pengembangan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Penyelesaian dalam mengembangkan produk harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan peneliti juga perlu mempertimbangkan kondisi calon pengguna serta sumber daya yang dibutuhkan. Selain memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dalam pengembangan produk pembelajaran, peneliti juga diharapkan untuk menentukan sistem penyampaian yang optimal. Setelah menyelesaikan beberapa tahap analisis tersebut, langkah berikutnya adalah merancang rencana pengembangan produk.

2. Desain

Kedua adalah desain, di mana pengembangan produk dilanjutkan dengan merancang solusi untuk masalah yang ada, seperti media pembelajaran, dan memilih metode pengujian yang sesuai. Pada tahap desain, langkah pertama adalah menetapkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator materi yang relevan. Kemudian, merancang struktur produk dengan membuat alur, seperti flowchart atau storyboard, dan mengumpulkan bahan serta media pendukung lainnya. Tahap terakhir melibatkan pembuatan uji atau tes yang akan diimplementasikan dalam media pembelajaran tersebut.

3. Pengembangan

Langkah ketiga adalah fase pengembangan, di mana peneliti menciptakan produk media pembelajaran dan menguji keabsahan melibatkan ahli media dan ahli materi. Pada awal langkah ini, produk dibuat dengan membuat konten dan mengembangkan media pendukung seperti video, kemudian peneliti menambahkan panduan bagi siswa dan guru. Tahap terakhir melibatkan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi.

4. Implementasi

Fase keempat merupakan implementasi. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan guru dan siswa untuk menerapkan produk atau media yang telah dibuat. Persiapan melibatkan memberikan petunjuk tentang produk sebelum diujicobakan, serta menyiapkan berbagai fasilitas atau perangkat yang diperlukan dalam proses uji coba.

5. Evaluasi

Langkah terakhir dalam proses ini adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi, fokus utamanya adalah menilai tingkat kesesuaian dan kualitas produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Melalui proses evaluasi ini, dapat diukur sejauh mana efektivitas dan relevansi produk dalam mendukung tujuan pembelajaran. Evaluasi memiliki peran penting dalam memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan dapat mengatasi potensi kelemahan yang mungkin muncul selama tahap pengembangan.

2.5.4 Model Alessi & Trollip

Model pengembangan yang diperkenalkan oleh Alessi & Trollip terdiri dari tiga tahapan, masing-masing di dalamnya terdapat tiga atribut yang selalu ada.

Tiga tahapan dalam model ini mencakup perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Sebagai tambahan, komponen atribut meliputi standar, evaluasi berkelanjutan, serta manajemen proyek yang merupakan elemen yang penting dan harus dipertimbangkan dalam proses pengembangan produk.

Model pengembangan Lee and Owen dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mengikuti lima tahapan pengembangan yang telah ditetapkan. Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan tersebut:

1. Evaluasi dan Analisis Kebutuhan Multimedia: Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan menganalisis multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Pada tahap ini, dilakukan pengenalan tujuan pembelajaran, ciri-ciri peserta didik, materi pembelajaran, dan konteks pembelajaran.
2. Perancangan Instruksional Multimedia: Fase ini berfokus pada merancang desain pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan perencanaan mengenai konten, struktur, dan format pembelajaran interaktif.
3. Pengembangan Multimedia: Fase ini melibatkan proses inovasi produk multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, pembuatannya meliputi pembuatan storyboard dan desain antarmuka yang akan diterapkan pada produk pembelajaran interaktif berbasis multimedia.
4. Evaluasi Ahli Multimedia: Tahap ini mengarahkan untuk mengevaluasi kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Pada tahap ini, produk dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya.

5. Koreksi Multimedia: Pada tahap ini, dilakukan koreksi pada produk multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dievaluasi. Langkah ini melibatkan perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan ialah kajian atau penelitian yang memiliki keterkaitan yang penting dengan topik atau permasalahan yang sedang dipelajari. Penelitian ini berperan dalam memperdalam atau membantu pemahaman, analisis, atau pemecahan dari persoalan atau pertanyaan penelitian yang diajukan. Berikut penelitian beberapa penelitian relevan terkait pengembangan multimedia interaktif yang dijadikan acuan dalam penelitian ini :

Penelitian relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ira dan Titin (2023) penggunaan aplikasi *Canva* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa. Studi ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Canva* memenuhi kriteria validitas dan menarik perhatian siswa, meningkatkan minat mereka dalam belajar. *Canva* memudahkan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan keterampilan dan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Canva* juga menghemat waktu guru dalam merancang materi pembelajaran dan mempermudah dalam menjelaskan konsep kepada siswa. Berdasarkan penelitian di atas persamaan penelitiannya ialah keduanya menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pengembangan media

pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah proses pengajaran bagi guru. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi dan serta hasil produk yang dikembangkan.

Penelitian relevan yang kedua ialah sebuah studi yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) telah menghasilkan penelitian mengenai pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Proses pengembangannya menggunakan model *ADDIE* dan hasil media tersebut memenuhi kriteria untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Kesamaan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan *Canva* sebagai alat bantu dalam pembuatan produk. Sedangkan Perbedaannya terletak pada materi yang dibahas dan tampilan isi kontent media yang dibuat.

Penelitian relevan ketiga yakni penelitian yang dilakukan oleh Yulia darniyanti, dkk (2023) telah menghasilkan penelitian mengenai Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu *Canva* Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji validasi modul pembelajaran berbantu *Canva*, didapatkan validasi dengan persentase sebesar 83,4% dengan kategori sangat valid. Modul pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan selama proses pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar di rumah bersama orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran *Canva* memiliki keandalan yang tinggi dan dapat mendukung proses pembelajaran di berbagai konteks. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan *Canva* sebagai alat bantu dalam pembuatan produk.

Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada jenis produk yang dikembangkan.

Penelitian relevan keempat berasal dari Zahra dan Kowiyah (2022), yang melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk edukasi interaktif berbasis *Canva* yang ditujukan untuk materi pecahan bagi siswa kelas III SD. Media edukasi tersebut dinilai layak dan dapat diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran pada topik pecahan. Hal ini terbukti melalui hasil validasi ahli materi yang memberikan skor 93%, dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli media yang juga memberikan skor 93%, dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil dari angket respon siswa setelah percobaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menunjukkan hasil 89%, dengan kategori sangat layak sebagai dukungan pembelajaran. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengembangan produk berbasis *Canva*, perbedaannya terletak pada konteks penggunaan dan isi tampilan pada media serta perbedaannya materi pelajaran yang dikembangkan.

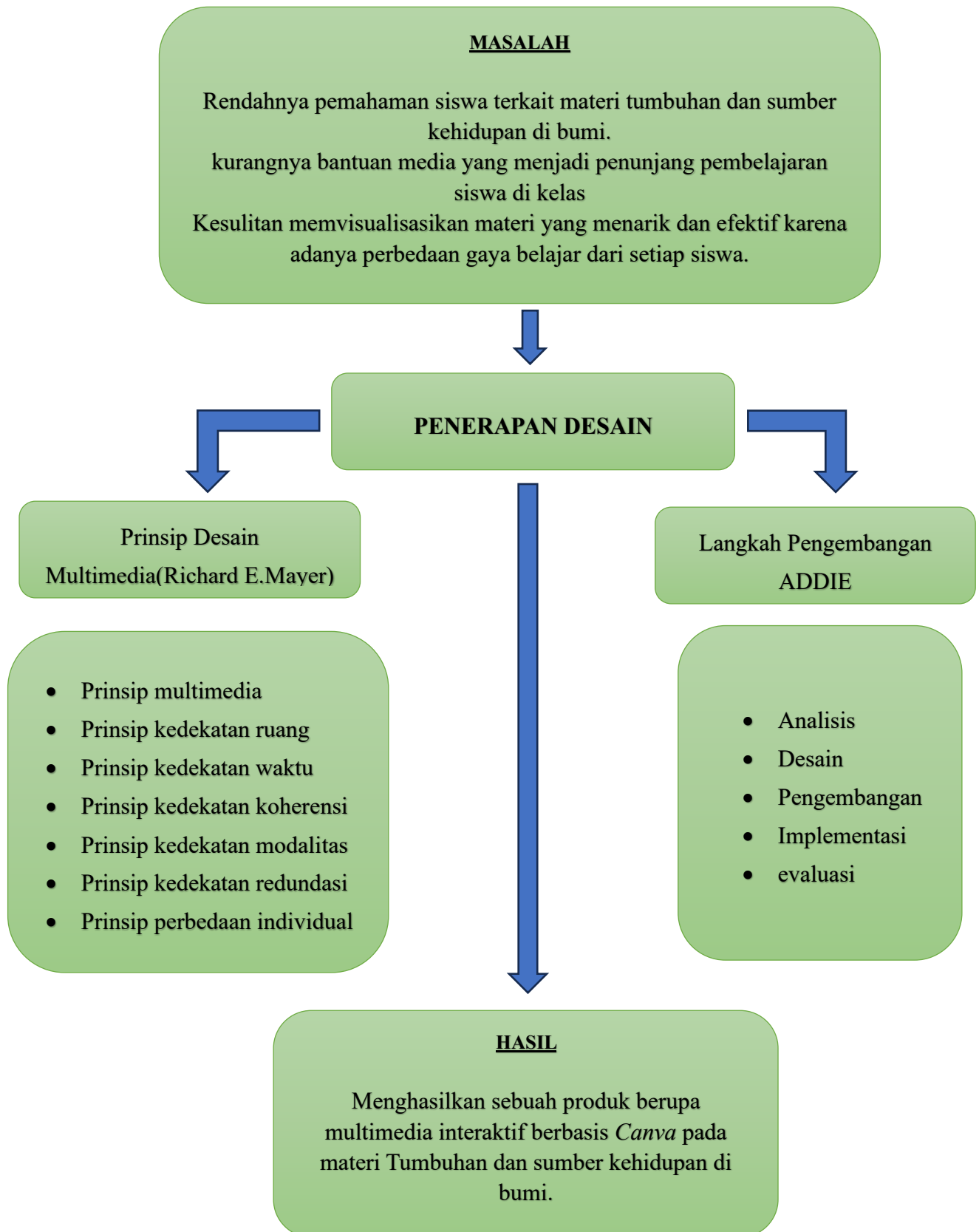
Penelitian relevan kelima oleh Viena Aunillah Carl Vinson dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran VG-Plant Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas IV." Media pembelajaran VG-Plant telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan media, dengan tujuan mengevaluasi kelayakan dan kualitas media yang dibuat oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan skor 1 dengan kategori relevan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar.

Media VG-Plant telah memenuhi standar kompatibilitas dalam hal adaptabilitas, dengan hasil pengujian mencapai 100% pada beberapa versi Android, ini menunjukkan bahwa VG-Plant dapat dianggap sesuai dan dapat dijalankan pada semua perangkat yang menggunakan Android versi 6 hingga Android versi 13. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam menghasilkan multimedia 3D yang diakses melalui *web*, namun perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan oleh peneliti masing-masing.

2.7 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap seluruh materi pembelajaran yang disampaikan.

Melalui pengembangan media ini, diharapkan akan dihasilkan multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang memenuhi standar penggunaan. Hal ini akan memfasilitasi proses pembelajaran, mempermudah pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan kedalaman pemahaman, dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran. Struktur berpikir penelitian ini dapat diilustrasikan melalui diagram yang tertera di bawah ini



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini memanfaatkan metode pengembangan yang terpercaya dalam bahasa Inggris yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang akan diuji kegunaannya, dengan menilai dari para ahli atau pakar melalui proses yang disebut validasi.

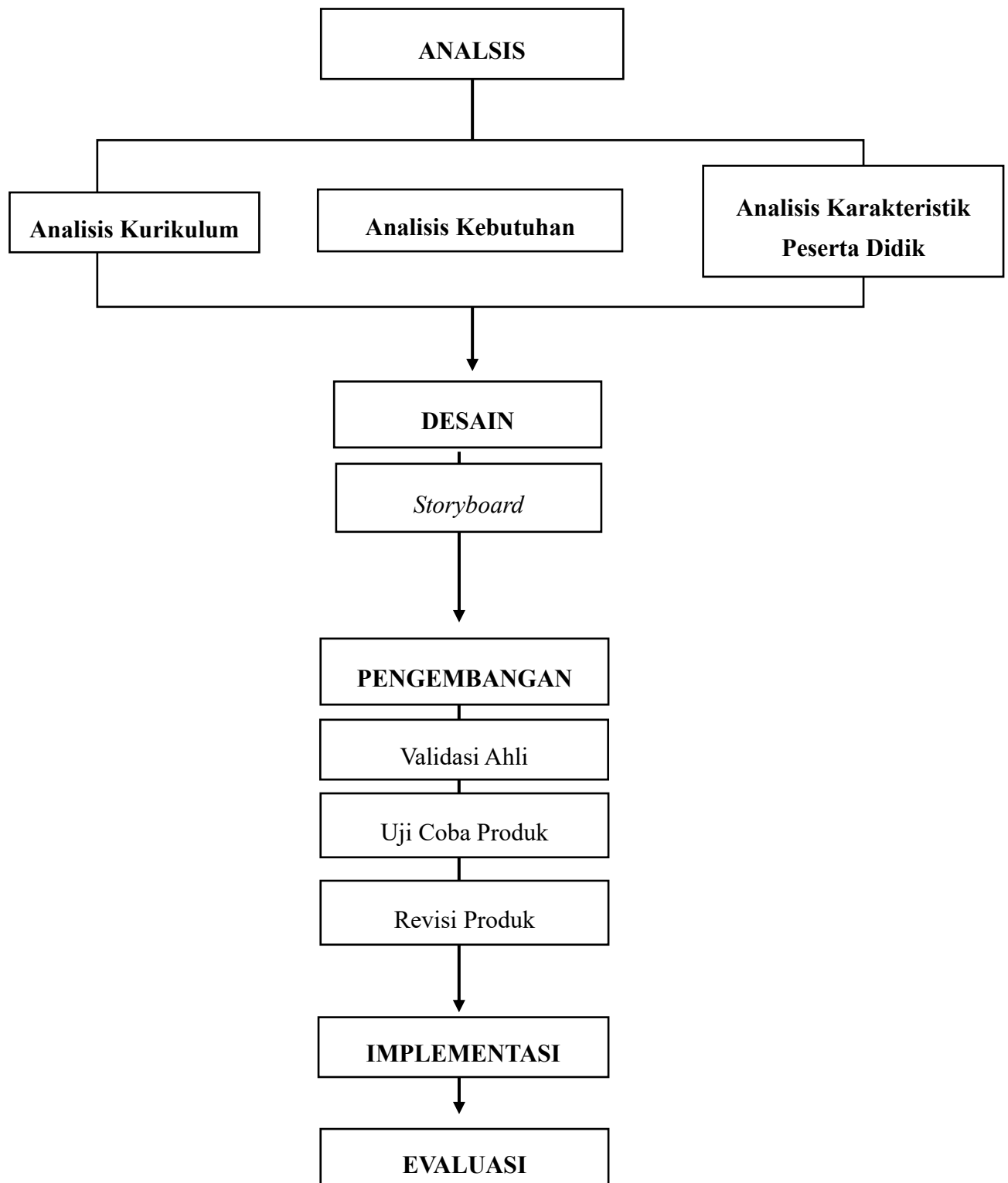
Penelitian ini menerapkan model pengembangan *ADDIE*, ialah singkatan dari lima prosedur dalam proses pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini termasuk model yang mudah diimplementasikan karena memiliki struktur dan langkah-langkah yang jelas selama proses penerapannya. Hal ini memastikan bahwa hasil produk yang dihasilkan memiliki sifat yang efektif, kreatif, dan efisien (Siwardani, 2015:6). Model *ADDIE* juga merupakan suatu pendekatan pengembangan yang dikembangkan secara sistematis, dengan landasan teoritis dan desain pembelajaran yang kokoh.

Model *ADDIE* dipilih oleh peneliti karena alasan berikut: (1) Tahapan pengembangan dalam model ini bersifat deskriptif, memastikan bahwa setiap langkah dalam menghasilkan produk dilakukan dengan jelas, hati-hati, dan secara sistematis; (2) Kerangka model *ADDIE* dirancang khusus untuk pembelajaran berbasis multimedia (Rusdi, 2018:37), sehingga relevan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dan memenuhi standar pengembangan; (3)

Model *ADDIE* telah terbukti efektif dan banyak digunakan dalam berbagai konteks, menghasilkan hasil yang baik.

3.2 Prosedur Pengembangan

Melalui proses pengembangan, peneliti dapat memastikan bahwa penelitiannya dilakukan dengan tepat. Tahap-tahap pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar mengenai materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang diuraikan sesuai dengan alur berikut ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Tahap Analisis (Analysis)

Pentingnya multimedia ini terletak pada upayanya untuk menginspirasi minat belajar siswa, baik dalam konteks pandemi dan masa pasca pandemi, maupun dalam pembelajaran yang berjalan normal. Di masa kini, banyak anak cenderung menggunakan ponsel untuk bermain, oleh karena itu, diperlukan inovasi agar ponsel dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Beberapa analisis yang telah dilakukan mencakup analisis kebutuhan, identifikasi tujuan pendidikan, analisis karakteristik siswa, dan identifikasi sumber daya. Berikut adalah hal-hal krusial yang perlu diperhatikan pada tahap analisis:

3.2.1.1 Analisis Kebutuhan dan Pendidikan

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro, dapat disimpulkan bahwa wali kelas tersebut belum memiliki pengalaman dalam membuat dan membuat alat atau media dalam bentuk multimedia interaktif untuk siswa kelas IV. Mereka masih mengandalkan buku paket dari pemerintah sebagai pedoman utama dan menggunakan gambar sebagai alat peraga. Meskipun mereka mengenal aplikasi *Canva*, namun mereka belum mampu menggunakannya secara efektif untuk keperluan pembelajaran di kelas, sehingga pemahaman mereka tentang multimedia interaktif masih terbatas.

Berdasarkan analisis kebutuhan ini, terlihat pentingnya pengembangan multimedia interaktif yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar para siswa dan menghindari kebosanan selama proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Guru

No.	Analisis Kebutuhan	Hasil
1.	Apakah tenaga pendidik memiliki media pembelajaran?	Ya, memiliki
2.	Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	Menggunakan, hanya saja belum bisa maksimal dalam penggunaannya
3.	Apakah bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Buku dan objek langsung

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Siswa Melalui Wawancara

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah ananda sudah pernah menggunakan smartphone atau komputer saat belajar?	Pernah, saat mengerjakan PR di rumah
2.	Apakah ananda pernah menggunakan multimedia interaktif	Belum pernah menggunakan
3.	Bagaimana menurut ananda jika menggunakan smartphone atau komputer ketika belajar baik di rumah maupun di sekolah?	Senang dan tidak membosankan

Tabel 3.3 Hasil Angket Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Item (B/S)					Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	AS	B	B	S	B	B	4	80
2.	BSA	B	S	S	S	B	2	40
3.	DPA	B	S	S	B	B	3	60
4.	HA	S	S	B	S	S	1	20
5.	IAR	B	S	S	B	S	2	40
6.	MP	S	B	S	S	S	1	20
7.	MAM	B	B	S	B	S	3	60
8.	MFG	B	B	S	S	S	2	40
9.	MRR	B	S	S	B	B	3	60
10.	MF	S	S	S	B	S	1	20
11.	MH	S	B	B	S	B	3	60
12.	MIM	S	B	B	S	S	2	40
13.	MZI	S	B	S	S	S	1	20
14.	MZA	S	B	S	S	B	2	40
15.	MZAH	S	B	S	B	B	3	60
16.	NI	S	B	S	S	S	1	20
17.	NAK	B	B	S	S	B	3	60
18.	QA	B	B	S	B	S	3	60
19.	SQ	B	B	S	B	S	3	60
20.	SN	S	B	B	B	B	4	80
21.	SA	S	B	S	S	S	1	20
22.	UAF	S	S	S	B	S	3	20
23.	RDS	B	S	S	B	S	3	40
24.	ZF	B	B	S	S	S	2	40
25.	KNA	B	B	S	S	S	2	40

Berdasarkan analisis kebutuhan dan pendidikan melalui wawancara serta pengisian angka, siswa menghadapi masalah kurangnya pemahaman dalam mempelajari materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi karena guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar, belum sepenuhnya mampu memanfaatkan media tambahan, dan metode pengajaran terbatas pada ceramah dan diskusi sedangkan siswa memiliki gaya belajar yang bervariasi. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kehilangan semangat, yang akhirnya berdampak negatif pada pemahaman belajar mereka.

Oleh sebab itu, mengatasi situasi ini penting untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien dan dapat meningkatkan pemahaman dalam proses belajar peserta didik. Salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva*. Diharapkan multimedia ini dapat memperluas pengetahuan siswa selain dari materi yang disediakan dalam buku di sekolah.

3.2.1.2 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro, dapat disimpulkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka Baru dimulai satu tahun belakangan ini. Wali kelas tersebut menyatakan bahwa ia hanya menggunakan buku panduan guru dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah sebagai sumber materi pembelajaran. Sedangkan untuk akses Kurikulum Merdeka yang terbaru, ia bergantung pada sumber informasi dari internet seperti platform merdeka mengajar. Fokus kompetensi pembelajaran yang diterapkan adalah berdasarkan pada Kurikulum Merdeka.

3.2.1.3 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Setelah melakukan analisis kurikulum, tahap selanjutnya ialah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Hasil analisis akan digunakan untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa sehingga memungkinkan terciptanya perangkat pembelajaran yang sesuai (Oktavina 2021:145). Menurut Jean Piaget, tahap operasional konkret adalah fase perkembangan kognitif pada anak usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep-konsep secara lebih abstrak, tetapi mereka masih membutuhkan objek atau situasi konkret untuk membantu pemahaman. Berikut adalah ciri-ciri dari proses belajar siswa pada tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget:

1. Pemahaman yang Berkaitan dengan Kebenaran

Anak-anak cenderung lebih terampil dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan objek dan situasi konkret daripada konsep-konsep abstrak.

2. Kemampuan untuk Konservasi

Anak-anak mulai mengerti bahwa jumlah atau karakteristik benda tetap sama meskipun bentuk atau tampilannya berubah. Misalnya, mereka memahami bahwa jumlah air tetap sama meskipun dituang dari wadah satu ke wadah lain yang berbeda bentuk.

3. Pengelompokan dan Penyusunan

Anak-anak dapat mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri atau atribut tertentu. Mereka juga dapat mengurutkan objek berdasarkan ukuran, warna, atau atribut lainnya.

4. Kemampuan untuk Memutar Pikiran

Anak-anak mulai memahami bahwa tindakan tertentu dapat dibalikkan. Misalnya, jika mereka menyusun balok-balok menjadi suatu pola, mereka juga dapat mengembalikannya ke bentuk semula.

5. Pemahaman tentang Ruang dan Waktu

Anak-anak mulai mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang konsep ruang dan waktu. Mereka dapat memahami hal-hal seperti jarak, waktu, dan urutan dengan lebih baik.

6. Kemampuan Memecahkan Masalah yang Lebih Rumit

Mereka mampu menangani masalah-masalah yang lebih kompleks dan memahami hubungan sebab-akibat dengan lebih baik dibanding sebelumnya.

7. Kemampuan Berpikir Secara Logis

Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan menerapkan prinsip-prinsip logika dalam memecahkan masalah.

8. Pemahaman tentang Konsep Matematika

Anak-anak mulai memahami operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan lebih baik.

9. Pemahaman tentang Konsep Moral

Mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip moral seperti keadilan dan kesetaraan.

3.2.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya

Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar Negeri 56/I di Desa Aro, setiap siswa memiliki akses fasilitas pribadi seperti ponsel dan laptop. Sebelum memulai kegiatan pengembangan, penting untuk menganalisis sumber daya yang

ada guna memastikan bahwa kebutuhan pengembangan tercukupi. Dalam pengembangan ini, sumber daya yang terlibat termasuk tenaga kerja manusia dan teknologi untuk menciptakan materi multimedia pembelajaran tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* ini merupakan pilihan yang sesuai untuk diterapkan di sekolah ini, mengingat kelas-kelas di sini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* sebelumnya. Pada tahap awal ini, perlu memastikan bahwa semua orang sudah siap untuk menggunakan produk yang dikembangkan, termasuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengoperasikan ponsel atau laptop, serta mempersiapkan alat-alat lain yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

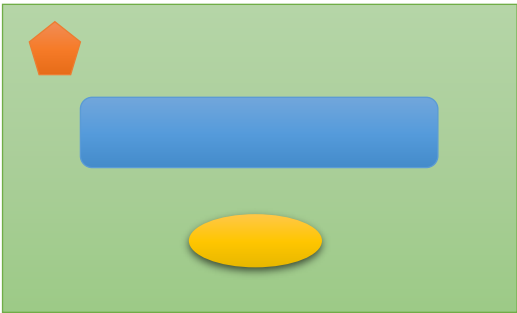
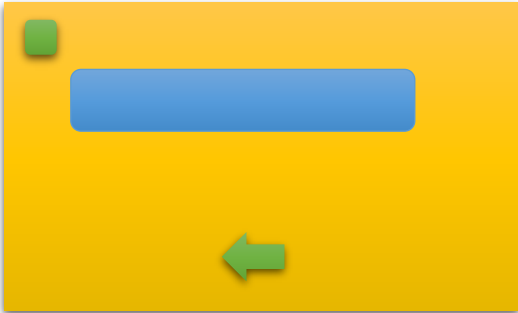
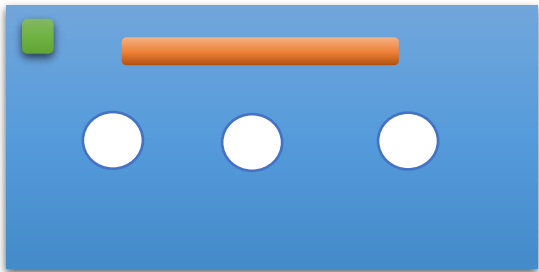
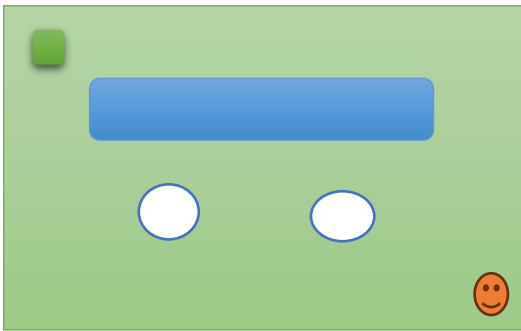
3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

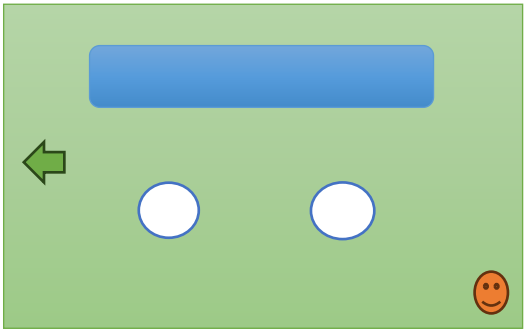
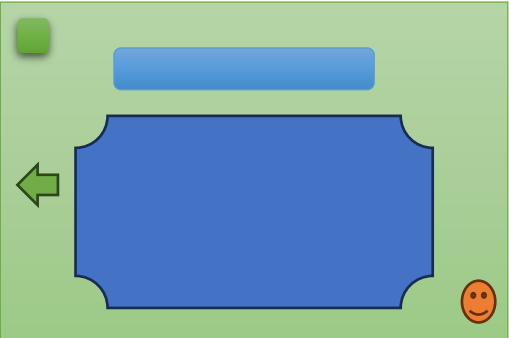
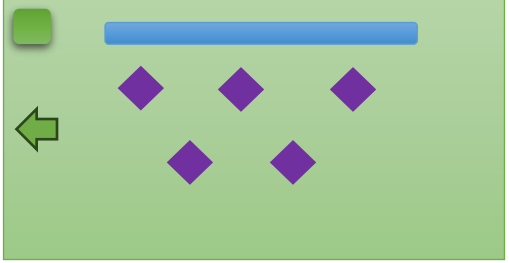
Setelah analisis, langkah berikutnya adalah merancang alat multimedia agar menjadi menarik, sesuai, dan sempurna. Proses pengembangan melibatkan penggunaan *storyboard* dan *prototype* untuk mendesain alat multimedia dengan baik.

1) *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

Hasil dari tahap ini adalah desain awal multimedia pembelajaran mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan sejumlah tindakan berikut:

Tabel 3.4 Storyboard Multimedia

No.	Keterangan	Tampilan
1.	Tampilan Judul dan gambar pendukung  Logo Universitas Jambi  Judul materi pembelajaran  Tombol menu Start	
2.	Tampilan Alur Tujuan Pembelajaran Tombol kembali ke start  Judul tujuan pembelajaran  Tombol kembali 	
3.	Tampilan Informasi Umum (ATP, Profil guru, Profil Mahasiswa) Tombol kembali ke start  Menu pilihan  Pilihan menu 	
4.	Tampilan Topik Materi Tombol kembali ke start  Judul topik materi  Pilihan menu  Tombol informasi 	

No.	Keterangan	Tampilan
5.	Tampilan Menu pilihan belajar Judul topik  Tombol kembali  Pilihan menu  Tombol informasi 	
6.	Tampilan Baca Materi Tombol kembali ke start  Tombol kembali  Judul topik  Tombol informasi  Isi materi 	
7.	Tampilan Quiz Pembelajaran Tombol kembali ke start  Pilihan menu quiz  Tombol kembali  Instruksi quiz 	

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Berikut beberapa langkah-langkah pengembangan diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Validasi Ahli

Validasi ini bertujuan untuk memeriksa kebenaran dan keakuratan konsep materi tentang tumbuhan dan peranannya sebagai sumber kehidupan di bumi sebelum disampaikan kepada siswa. Hasil dari validasi multimedia pembelajaran akan diintegrasikan untuk melakukan perbaikan pada instrumen awal. Setelah materi yang akan dimasukkan dalam aplikasi pembelajaran melewati proses validasi, dosen ahli akan memberikan penilaian terhadap apakah aplikasi pembelajaran tersebut sudah memenuhi standar atau memerlukan revisi secara menyeluruh untuk memastikan hasil validasi menghasilkan instrumen yang valid, bermutu, dan sempurna.

2. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba aplikasi pembelajaran dengan mengaplikasikannya langsung kepada siswa menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dirancang. Setelah itu, siswa diberi latihan soal pada akhir pembelajaran untuk memperoleh hasil perhitungan mengenai validitas dan reliabilitas, tingkat kesulitan, serta daya pembeda.

3. Revisi Produk

Setelah melakukan perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen, pada tahap ini peneliti akan mendapatkan informasi apakah multimedia yang dipelajari mudah atau sulit dipahami. Berdasarkan analisis faktor-faktor yang muncul, peneliti akan melakukan perbaikan pada produk yang masih kurang efektif atau sulit dipahami

oleh siswa. Namun, jika produk berhasil membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, maka tidak perlu dilakukan tinjauan ulang atau revisi.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pembelajaran ini diadakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro sebagai lokasi uji coba hasil produk. Uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas dan efisiensi multimedia pembelajaran. Selain itu, uji coba juga bertujuan untuk menilai apakah produk multimedia ini pantas digunakan dan mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Implementasi dilakukan dengan menguji pengembangan produk pada peserta didik dalam bentuk kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 5-6 orang peserta didik, sementara uji pada kelompok besar melibatkan 12 orang peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi keterbacaan dan tingkat kepraktisan produk.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan proyek, sehingga potensi kesenjangan dalam proses pembangunan dapat terdeteksi dan diperbaiki. Evaluasi pada tahap ini juga dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

3.3 Subjek Uji Coba

Produk pengembangan ini berbentuk aplikasi pembelajaran multimedia interaktif yang mencakup materi tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi, dirancang untuk siswa sekolah dasar. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 25 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro dengan beragam tingkat kemampuan, termasuk tinggi, sedang, dan rendah. Mereka diuji dalam kelompok kecil. Evaluasi kepraktisan produk dilakukan dengan menggunakan angket respons dari guru dan melakukan wawancara dengan siswa. Data ini menjadi landasan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, yang merupakan hasil dari penelitian ini. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk menilai tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yang dinilai dari respons positif baik dari siswa maupun pendidik.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif, yang terdiri dari angka-angka atau data kualitatif yang telah diberi nomor, serta data kualitatif yang terdiri dari kata-kata, kalimat, grafik, gambar, dan foto. Menurut Sugiyono (2017:27), data kuantitatif adalah representasi angka, sementara data kualitatif adalah representasi informasi non-angka. Dalam konteks penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator materi dan angket validator media, serta tanggapan dari guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif terdiri dari saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh validator, guru, dan siswa, yang

bertujuan untuk memandu proses perbaikan, revisi, dan penyempurnaan multimedia pembelajaran.

3.4.2 Sumber Data

Penelitian ini mengandalkan data dari partisipasi sejumlah responden dan kelompok pakar. Sumber data mengacu pada tempat atau sarana di mana informasi dapat diperoleh seperti dokumen, laporan, hasil wawancara, observasi atau sumber informasi lainnya. Dalam konteks ini, sumber data berasal dari guru, siswa, dan validator. Guru dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan melalui pengisian angket respons yang disediakan.

1. Ahli Materi

Sebelum melakukan tes pada siswa, multimedia pembelajaran diujicobakan terlebih dahulu oleh ahli materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kelengkapan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan tingkat dan tujuan sarannya. Ahli materi dalam konteks ini adalah dosen yang memiliki keahlian mendalam di bidangnya. Karakteristik dari dosen yang melakukan validasi isi multimedia pembelajaran mencakup beberapa aspek: (I) adalah dosen PGSD yang sangat kompeten dalam pengembangan multimedia interaktif, (II) memahami dengan baik materi pembelajaran khususnya pada tingkat kelas IV sekolah dasar terutama dalam materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi, (III) memiliki pengetahuan tentang kurikulum pembelajaran, dan (IV) telah menyelesaikan pendidikan minimal pada jenjang S2.

2. Ahli Media

Sebelum menguji siswa dengan tes, pembelajaran multimedia diuji oleh seorang ahli media. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa kecukupan dan kesesuaian media yang disajikan dalam pembelajaran multimedia sesuai dengan tingkat dan tujuan pengembangannya. Adapun ciri-ciri karakteristik dosen yang melakukan validasi konten multimedia interaktif untuk pembelajaran adalah sebagai berikut: (I) dosen yang memiliki keahlian dalam mata kuliah media atau merupakan praktisi ahli di bidang media pembelajaran, (II) telah menyelesaikan pendidikan minimal pada jenjang S2.

3. Ahli Bahasa

Sebelum menguji siswa dengan tes, pembelajaran multimedia diuji oleh seorang ahli bahasa. Tindakan ini dilakukan untuk memastikan kecukupan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam pembelajaran multimedia sejalan dengan tingkat kemampuan membaca peserta didik. Karakteristik dosen yang melakukan validasi bahasa pada multimedia untuk pembelajaran mencakup: (I) merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam mata kuliah atau ahli di bidang bahasa, dan (II) telah menyelesaikan pendidikan minimal pada jenjang S2.

4. Guru Wali Kelas

Data dari wali kelas atau guru digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan produk serta mengevaluasi praktikabilitas produk yang telah dikembangkan.

5. Peserta Didik

Informasi tambahan diperoleh dari siswa melalui wawancara untuk mengevaluasi sejauh mana multimedia interaktif yang dikembangkan praktis digunakan dan seberapa mudah dipahami.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah perangkat yang merujuk pada perangkat yang dipakai sebagai pengumpulan data. Hubungan erat terdapat antara instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, sesuai dengan pandangan Sri Hartini (2020), yang mengungkapkan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan serangkaian langkah terstruktur untuk menghimpun informasi atau data dari beragam sumber yang berkaitan dengan penelitian dan alat pengumpulan data berbentuk kuesioner, yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis, digunakan untuk menghimpun data dari responden”.

3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara adalah suatu proses dialog lisan antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Yuhana dan Amiy (2019:92) wawancara adalah percakapan antara satu orang atau lebih yang dipimpin oleh pewawancara dan narasumber. Wawancara merupakan interaksi lisan yang bisa terjadi langsung atau melalui jarak jauh. Wawancara yang dilakukan merupakan jenis wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan pedoman yang terorganisir. Wawancara ini melibatkan komunikasi dua arah, terutama melalui pertemuan tatap muka.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Guru

No.	Indikator	Jumlah Soal
1.	Kurikulum yang digunakan	1
2.	Metode pembelajaran yang digunakan	1
3.	Ketersediaan media	2
4.	Kesulitan yang dialami dalam mengajar	2
5.	Kebutuhan akan media yang dikembangkan	1
Jumlah		7

3.5.2 Angket

Angket merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan data kuantitatif. Angket berupa formulir berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Dalam konteks penelitian ini, tiga angket telah disusun, yaitu: 1) angket validasi dari ahli materi, 2) angket validasi bahasa, dan 3) angket tanggapan dari guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro.

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian

No.	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Angket ahli media	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan produk	Ahli media	Selama penelitian
2.	Angket ahli materi	Mendapatkan saran dan penilaian kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3.	Guru kelas	Memperoleh saran dan kepraktisan penggunaan produk	Guru kelas	Selama penelitian
4.	Peserta Didik	Memperoleh respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran	siswa	Selama penelitian

3.5.2.1 Angket validasi

Validitas dalam konteks penelitian umumnya mengacu pada seberapa dapat diandalkannya instrumen atau alat pengukur yang dipakai dalam penelitian untuk mengukur dengan tepat apa yang dimaksudkan. Hasnida dan Ghazali (2016) menyatakan bahwa sebuah instrumen berlaku saat mengukur apa yang seharusnya diukur atau dalam instrumen lain yang secara akurat mengukur variabel yang

ditentukan itu dianggap sebagai instrumen yang valid. Berdasarkan pendapat di tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sebuah media dapat dikatakan valid jika instrumen yang digunakan untuk mengukur media tersebut telah diuji dan terbukti dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan konsep yang ingin diukur.

1. Validasi Media

Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas multimedia interaktif terutama dari segi tampilan media. Proses validasi dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner, termasuk pertanyaan-pertanyaan dan saran yang dapat menjadi referensi untuk memperbaiki dan merevisi produk. Berikut adalah angket ahli media yang digunakan:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Item
Kesederhanaan	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mudah digunakan	1
	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mendukung di berbagai perangkat mobile	2
	Aplikasi yang digunakan untuk multimedia sesuai karakteristik peserta didik	3
	Animasi dan navigasi dapat dimengerti dengan mudah	4
	Animasi dan navigasi menggambarkan karakteristik peserta didik	5
	Penggunaan kalimat yang ringkas dan padat serta mudah dipahami	6
	Elemen penyusun gambar tidak berlebihan	7
Keterpaduan	Urutan penyajian gambar telah sesuai	8
	Gambar dan penjelasan saling mendukung	9
Penekanan	Animasi, navigasi, dan teks yang diterapkan pada setiap halaman memiliki penekanan.	10
Warna	Media pembelajaran menggunakan warna yang sesuai	11
Bentuk	Animasi yang digunakan menarik	12
	Gambar yang menarik	13
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	14
Bentuk	Kesesuaian ukuran gambar dan animasi	15
	Tata letak gambar, animasi dan teks tiap halaman seimbang	16

(Sumber : Penulis Memodifikasi dari Referensi, Arsyad, 2014)

2. Validasi Materi

Ahli materi melakukan validasi untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam proses revisi atau penyempurnaan materi pada multimedia interaktif mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Angket ahli materi mencakup pertanyaan-pertanyaan berikut:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran	1
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	2
3.	Kejelasan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran	3
4.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	4
5.	Kemenarikan penyajian materi	5
6.	Kemudahan memahami materi	6
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	7
8.	Ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik	8
9.	Penggunaan bahasa sesuai EYD	9
10.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran	10

(Sumber : Penulis Memodifikasi dari Referensi, Asyhar, 2012)

3. Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilaksanakan untuk menilai sejauh mana kecukupan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Berikut adalah kuesioner yang digunakan untuk validasi oleh ahli bahasa :

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No. Item
Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media jelas	1
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	2
	Pesan yang disampaikan mudah dipahami peserta didik	3
	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik	4
	Istilah yang dipakai sesuai dengan KBBI	5
	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi	6
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	7

(Sumber : Asyhar 2012)

3.5.2.2 Instrumen Kepraktisan

Untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan pengujian dalam kelompok kecil dan kelompok besar di kelas IV SDN 56/I Desa Aro. Setelah pengujian kelompok, guru dan siswa diminta untuk mengisi angket sesuai dengan pengalaman penggunaan dan melakukan wawancara dengan beberapa pertanyaan kepada guru. Hasil dari angket guru dan wawancara memberikan penilaian mengenai apakah media tersebut praktis dan pantas untuk dikembangkan lebih lanjut.

Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan

No.	Aspek Penilaian	No Item
1.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami	1
2.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran	2
3.	Gambar, Animasi dan video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi	3
4.	Penampilan gambar dapat mendorong minat belajar siswa	4
5.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	5
6.	Multimedia Interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri	6
7.	Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami	7
8.	Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik	8
9.	Kuis yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	9
10.	Warna dan tulisan menarik	10

3.6 Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini mencakup dua pendekatan, yakni pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipakai untuk memberikan gambaran tentang proses pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV, dengan fokus pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Sementara itu, pendekatan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil

dari validasi yang dilakukan oleh ahli media, wali kelas, dan peserta didik pada kelas IV.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan terhadap setiap hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Selama proses wawancara, digunakan instrumen wawancara yang telah disiapkan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva*. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data tersebut. Data ini berasal dari tanggapan narasumber. Terakhir, kesimpulan akan ditarik berdasarkan data yang telah diperoleh.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh berasal dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh para ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Peneliti kemudian akan menganalisis seluruh indikator yang terdapat dalam angket, dan nilai rata-rata akan ditentukan berdasarkan hasil analisis tersebut.

Setelah memperoleh data, langkah berikutnya adalah melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh. Teknik analisis data merujuk pada metode atau cara yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan menghasilkan informasi yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

Saran dan masukan yang diberikan akan diolah menggunakan pendekatan kualitatif, sementara data evaluasi dari angket ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta pendidik akan dianalisis secara kuantitatif. Penggunaan skala Likert akan digunakan untuk mengevaluasi penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan respons dari peserta didik. “Pendekatan ini dianggap efektif dalam memahami pandangan, persepsi, dan sikap individu atau kelompok terhadap situasi sosial, sesuai dengan penekanan” (Sugiyono, 2015:93).

Di bawah ini merupakan tabel dari skor skala likert :

Tabel 3.11 Konversi Nilai Skala *Likert*

Interval	Skor rata-rata	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,80 S_{bi}$	>4,2	Sangat Baik
$\bar{x}_i + 0,60 S_{bi} < \bar{x}_i + 1,80 S_{bi}$	> 3,4 – 4,2	Baik
$\bar{x}_i + 1,80 S_{bi} \leq \bar{x}_i + 60 S_{bi}$	> 2,6 – 3,4	Cukup
$\bar{x}_i + 1,80 S_{bi} > x \leq \bar{x}_i + 0,60 S_{bi}$	> 1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,80 S_{bi}$	> 1.8	Sangat Kurang

Keterangan :

$$\bar{x}_i \text{ (Rerata skor ideal)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{bi} \text{ (simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$X = \text{skor empiris}$$

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala :

$$\text{Skor maksimal} = 5$$

$$\text{Skor minimal} = 1$$

$$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

Perhitungan untuk mendapatkan rentang skor yang mencakup sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

Sangat Valid	$= x > 3 + (1,80 \times 0,67)$ $= x > 3 + (1,21)$ $= x > 4,21$ $= 4,21 - 5,00$
Valid	$= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$ $= 3 + (0,40) < X \leq (4,21)$ $= 3,40 < X \leq 4,21$ $= 3,41 < X \leq 4,21$
Cukup Valid	$= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$ $= 3 - (0,40) > X \leq 3 + (0,40)$ $= 2,61 > X \leq 3,40$
Kurang Valid	$= 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3(0,60 \times 0,67)$ $= 3 - (1,21) < X \leq (0,40)$ $= 1,80 < X \leq (0,40)$ $= 1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang Valid	$= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$ $= X \leq 3 - (1,21)$ $= X \leq 1,79$

Untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan nilai yang didapatkan, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah nilai

Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan berbasis *Canva* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12 Interval dan Kategori

Interval Skor	Kategori
4,22–5,00	Sangat Valid
3,41–4,21	Valid
2,61–3,40	Cukup valid
1,80–2,60	Kurang Valid
0–1,79	Sangat Kurang Valid

Sumber : Juniati, 2022

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbentuk *website* yang terhubung langsung dengan *Canva* yang bisa diakses melalui komputer, laptop, dan ponsel. Produk ini dirancang untuk mendukung pembelajaran oleh guru baik di dalam maupun di luar kelas. *Canvasite* ini merupakan platform yang menyajikan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran, serta materi pembelajaran dalam bentuk multimedia, termasuk video animasi yang diadaptasi dari buku siswa. Materi ini tersedia melalui *Website Canva* dan memberikan berbagai pilihan kepada siswa untuk memilih gaya belajar yang sesuai, seperti membaca materi, belajar melalui musik pembelajaran, ataupun menonton video. Proses pengeditan multimedia ini dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*. Pengembangan produk ini mengikuti model *ADDIE* yang meliputi tahap : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

4.1.1 Proses Pengembangan Multimedia Interaktif

Peneliti menggunakan model *ADDIE* untuk membuat multimedia interaktif. Model ini melibatkan beberapa tahapan, dimulai dengan tahap analisis yang mencakup evaluasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang relevan. Tahap berikutnya adalah desain, di mana proses ini menguraikan gambaran awal produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap pengembangan, validator melakukan penilaian terhadap produk dan memberikan

saran, masukan, serta kesimpulan terkait hasil penilaian tersebut. Langkah terakhir, implementasi, melibatkan uji coba produk untuk melihat kinerjanya dalam situasi yang nyata.

4.1.1.1 *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan model *ADDIE* adalah analisis. Tahap ini melibatkan tiga jenis analisis, yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk membentuk dasar dan pedoman dalam proses pengembangan multimedia interaktif ini.

a. Analisis Kompetensi

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 56/1 Desa Aro, ditemukan bahwa pembelajaran saat ini telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Wali kelas menyatakan bahwa dia hanya mengandalkan buku pegangan dari pemerintah dan sekolah sebagai bahan pembelajaran untuk guru dan peserta didik. Kompetensi yang menjadi acuan adalah kurikulum merdeka.

b. Analisis Kebutuhan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan informasi yang diperoleh dari wali kelas 4 dan peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 56/1 Desa Aro. Hasil pertemuan selama wawancara dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Wawancara Guru Kelas IV

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah Ibu pernah menggunakan media dalam pembelajaran berlangsung dan media seperti apa yang ibu gunakan?	Pernah, media yang sering saya gunakan ialah media yang ada di sekolah ataupun di kelas seperti klipng gambar, patung, dan pernah menonton video. Namun untuk menonton video jarang saya lakukan karena sering terkendala pada waktu, terutama dalam menyiapkan perlengkapan infocus, terkadang banyak waktu habis untuk menyiapkan alatnya saja.
2.	Apakah Ibu pernah membuat atau menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	Belum pernah membuat dan belum pernah menggunakan
3.	Apakah di sekolah ini sudah tersedia multimedia interaktif?	Kalau dari ketersediaan pihak sekolah belum menyediakan, namun guru yang berinisiatif sendiri untuk mencari media pembelajaran tersebut dan yang paling sering digunakan ialah youtube.
4.	Menurut Ibu, pada pembelajaran IPAS materi apa yang membutuhkan upaya lebih dalam mengajarkannya di kelas agar siswa tidak merasa bosan?	Materi yang menuntut upaya lebih adalah materi mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa mungkin sulit untuk mencerna materi tersebut secara menyeluruh, terutama karena banyaknya detail pada berbagai bagian tumbuhan. Oleh karena itu, penggunaan media digital dianggap penting agar anak-anak dapat dengan cepat memahami dan menangkap pembelajaran dengan lebih mudah.
5.	Bagaimana menurut pendapat Ibu jika disediakan media berbasis teknologi pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi dan bagaimana menurut Ibu lebih baik berbasis smartphone atau desktop komputer?	Tentu sangat senang karena ini sangat membantu guru serta siswa di kelas dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif, dan lebih bagus lagi jika media tersebut dapat digunakan dua sekaligus baik smartphone maupun komputer agar siswa juga dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Tabel 4.2 wawancara Peserta Didik Kelas IV

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah ananda sudah pernah menggunakan smartphone atau komputer saat belajar	Pernah, saat mengerjakan PR di rumah
2.	Apakah ananda pernah menggunakan multimedia interaktif	Belum pernah menggunakan
3.	Bagaimana menurut ananda jika menggunakan smartphone atau komputer ketika belajar baik di rumah maupun di sekolah?	Senang dan tidak membosankan

Tabel 4.3 Hasil Angket Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Item (B/S)					Jumlah Benar	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	AS	B	B	S	B	B	4	80
2.	BSA	B	S	S	S	B	2	40
3.	DPA	B	S	S	B	B	3	60
4.	HA	S	S	B	S	S	1	20
5.	IAR	B	S	S	B	S	2	40
6.	MP	S	B	S	S	S	1	20
7.	MAM	B	B	S	B	S	3	60
8.	MFG	B	B	S	S	S	2	40
9.	MRR	B	S	S	B	B	3	60
10.	MF	S	S	S	B	S	1	20
11.	MH	S	B	B	S	B	3	60
12.	MIM	S	B	B	S	S	2	40
13.	MZI	S	B	S	S	S	1	20
14.	MZA	S	B	S	S	B	2	40
15.	MZAH	S	B	S	B	B	3	60
16.	NI	S	B	S	S	S	1	20
17.	NAK	B	B	S	S	B	3	60
18.	QA	B	B	S	B	S	3	60
19.	SQ	B	B	S	B	S	3	60
20.	SN	S	B	B	B	B	4	80
21.	SA	S	B	S	S	S	1	20
22.	UAF	S	S	S	B	S	3	20
23.	RDS	B	S	S	B	S	3	40
24.	ZF	B	B	S	S	S	2	40
25.	KNA	B	B	S	S	S	2	40

Kesimpulan dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru telah menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran, tetapi belum memanfaatkan teknologi karena keterbatasan sarana di sekolah. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam pembelajaran belum terjadi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang dapat

menciptakan pengalaman pembelajaran yang baru, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi tanpa menimbulkan kebosanan.

c. Analisis karakteristik Peserta didik

Karakteristik peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro yang diamati didasarkan pada indikator peserta didik, dengan merujuk pada karakteristik peserta didik menurut Jean Piaget. Proses belajar peserta didik operasional konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun dan memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pemahaman yang Berkaitan dengan Kebenaran

Anak-anak cenderung lebih terampil dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan objek dan situasi konkret daripada konsep-konsep abstrak.

2. Kemampuan untuk Konservasi

Anak-anak mulai mengerti bahwa jumlah atau karakteristik benda tetap sama meskipun bentuk atau tampilannya berubah. Misalnya, mereka memahami bahwa jumlah air tetap sama meskipun dituang dari wadah satu ke wadah lain yang berbeda bentuk.

3. Pengelompokan dan Penyusunan

Anak-anak dapat mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri atau atribut tertentu. Mereka juga dapat mengurutkan objek berdasarkan ukuran, warna, atau atribut lainnya.

4. Kemampuan untuk Memutar Pikiran

Anak-anak mulai memahami bahwa tindakan tertentu dapat dibalikkan. Misalnya, jika mereka menyusun balok-balok menjadi suatu pola, mereka juga dapat mengembalikannya ke bentuk semula.

5. Pemahaman tentang Ruang dan Waktu

Anak-anak mulai mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang konsep ruang dan waktu. Mereka dapat memahami hal-hal seperti jarak, waktu, dan urutan dengan lebih baik.

6. Kemampuan Memecahkan Masalah yang Lebih Rumit

Mereka mampu menangani masalah-masalah yang lebih kompleks dan memahami hubungan sebab-akibat dengan lebih baik dibanding sebelumnya.

7. Kemampuan Berpikir Secara Logis

Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan menerapkan prinsip-prinsip logika dalam memecahkan masalah.

8. Pemahaman tentang Konsep Matematika

Anak-anak mulai memahami operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan lebih baik.

9. Pemahaman tentang Konsep Moral

Mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip moral seperti keadilan dan kesetaraan.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, terlihat bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mengandalkan gambar, video, elemen visual, dan audio. Siswa mampu mengembangkan pemikiran logis, tetapi memerlukan dukungan dari kegiatan pembelajaran yang nyata dan konkret,

memfasilitasi proses berpikir melalui pengalaman langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar. Mereka lebih suka belajar dari hal-hal yang mereka lakukan dan temukan sendiri.

4.1.1.2 *Design (Rancangan)*

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya dalam model *ADDIE* adalah tahap perencanaan desain. Pada tahap ini, peneliti mengarahkan upaya untuk mengembangkan produk multimedia interaktif dengan melakukan:

a. Persiapan Alat dan Bahan

1) Komputer atau Laptop

Dalam proses desain produk, peneliti menggunakan laptop sebagai perangkat utama untuk membuat produk penelitian dan pengembangan ini.

Berikut adalah spesifikasi laptop yang digunakan dalam penelitian ini:

Merk atau Type	Asus
Processor	Intel®Celeron®N4020Processor1.1GHz(4MCache,upto2.8GHz)
RAM	4,00 GB
System Type	Windows 10

2) Situs *web Canva*

Situs *web Canva* merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat halaman *web* yang menarik dengan menggunakan alat desain yang disediakan oleh platform *Canva*. Dengan fitur ini, pengguna dapat membuat halaman *web* sederhana dengan tata letak yang menarik, menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya secara visual tanpa memerlukan pengetahuan khusus dalam pemrograman atau desain *web*.

3) Aplikasi *Canva*

Canva adalah sebuah aplikasi yang mendukung pembelajaran visual dan memperkaya kompetensi visual peserta didik (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Ini

merupakan platform desain yang menyediakan beragam alat pengeditan untuk mempermudah pembuatan desain grafis seperti poster, selebaran, infografik, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan lain-lain. Selain itu, *Canva* juga menyediakan fitur pengeditan foto, termasuk filter foto, bingkai, stiker, ikon, dan grids yang mudah dimengerti bahkan bagi pemula.

4) Buku Guru

Buku guru yang dimanfaatkan adalah materi IPAS Kurikulum Merdeka tentang "Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi". Peneliti menggunakan buku guru ini sebagai referensi untuk menyiapkan materi dari bagian pertama, yaitu bagian tubuh tumbuhan. Materi yang disesuaikan dengan seksama dari bab 1 buku IPAS ini diformat agar dapat mendukung guru dalam menyampaikan isi materi tersebut menggunakan media yang dikembangkan.

5) Modul Ajar

Modul ajar pembelajaran kelas IV tentang "Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi" merupakan elemen kunci yang harus disiapkan oleh peneliti sebelum desain dan pengembangan produk dimulai. Komponen modul ajar ini mencakup capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran(ATP), tujuan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan modul ajar ini saat produk diimplementasikan sebagai panduan dalam proses pembelajaran.

b. Pembuatan Awal Produk Aplikasi Multimedia Interaktif

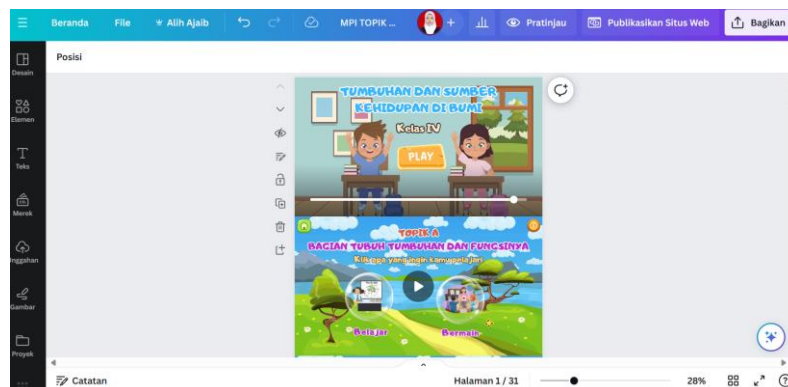
Berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, langkah selanjutnya dalam pengembangan produk adalah merancang tampilan aplikasi berbasis *Canva* untuk pembelajaran. Proses awal pengembangan produk ini melibatkan persiapan bahan-bahan dan referensi seperti gambar, *background*, *icon*, video, dan animasi

yang diperoleh dari elemen-elemen yang ada di *Canva*. Elemen-elemen ini disesuaikan dengan kebutuhan produk yang sedang dikembangkan.

Gambar, *background*, dan *icon* yang sesuai dengan preferensi perancang diubah dan dirancang langsung di dalam platform *Canva*. Proses ini bertujuan untuk menciptakan media yang memiliki performa yang baik dan tampilan menarik agar siswa tidak merasa bosan selama proses belajar. Selain itu, video animasi pembelajaran juga disediakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Berikut ini adalah contoh dari beberapa tahapan pembuatan dan pengeditan multimedia interaktif menggunakan *Canva*, termasuk pembuatan tampilan awal atau judul, pengaturan ukuran layar, desain latar belakang untuk slide evaluasi, serta desain beberapa menu yang tersedia di *Canva*. Setelah di desain menggunakan *Canva* selanjutnya di publikasikan ke situs *web Canva*.

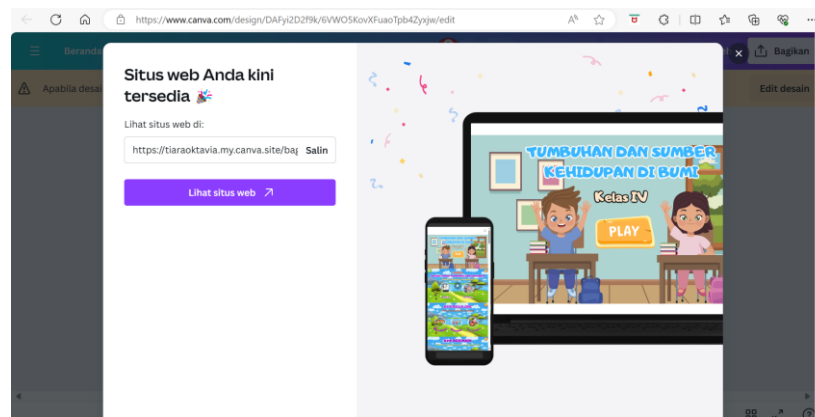
1) Pembuatan desain multimedia interaktif menggunakan *Canva*



Gambar 4.1 Pembuatan Desain Multimedia interaktif

Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi dengan mendesain langsung menggunakan *Canva*. Pada tahap ini juga peneliti menyesuaikan *background*, penggunaan font, memvariasikan warna serta memilih elemen-elemen animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas IV sekolah dasar.

2) Mempublikasikan multimedia interaktif ke situs *web Canva*



Gambar 4.2 Publikasi multimedia interaktif ke situs *web Canva*

Setelah dipublikasikan multimedia interaktif dapat digunakan langsung oleh peserta didik dan guru. Peserta didik maupun guru dapat mengakses multimedia interaktif tersebut melalui link yang dapat dibuka dari ponsel maupun komputer.

3) Membuat *prototype* multimedia interaktif

Dalam menciptakan *prototype* multimedia pembelajaran, langkah pertama adalah menggabungkan konten gambar, *icon*, *background*, video, dan kuis yang sudah disiapkan atau diedit pada tahap desain. Setelah proses cropping dan penyusunan animasi, aplikasi diberi fungsi navigasi agar tombol-tombol dapat mengaktifkan perintah dan menampilkan data. Saat membuka link *web*, halaman awal menampilkan judul; peserta diminta menekan tombol *play* sesuai instruksi tenaga pendidik. Pada halaman selanjutnya terdapat judul topik materi yaitu bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, pada halaman tersebut terdapat dua menu yang dapat peserta didik pilih sesuai keinginan mereka. Peserta didik diarahkan guru untuk mengklik menu belajar pada halaman kedua kemudian peserta didik akan disuguhkan dengan tiga pilihan menu belajar yang mereka inginkan sesuai

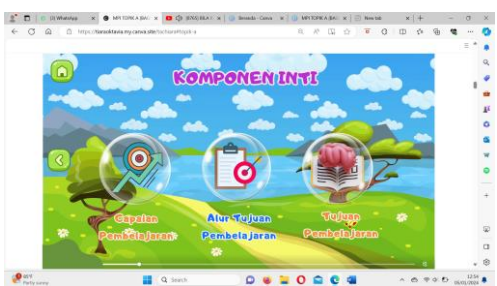
dengan gaya belajar yang mereka minati, terdapat tiga pilihan menu belajar yang pertama baca materi kedua bernyanyi dan ketiga menonton video.

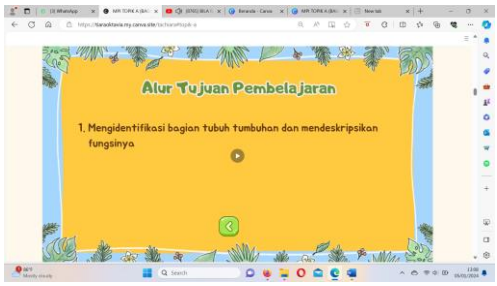
Multimedia pembelajaran ini juga menyediakan tombol informasi mengenai kompetensi inti, profil guru, dan mahasiswa, untuk melihat capaian, alur, serta tujuan pembelajaran. Terdapat juga menu kuis yang dapat membantu peserta menguji pemahaman mereka terhadap materi. Dalam kuis tersebut terdiri sebanyak 5 soal berbentuk pilihan ganda yang peserta didik dapat melihat langsung benar atau salahnya jawaban yang telah peserta didik pilih.

Langkah berikutnya adalah penyusunan tombol navigasi dan link setelah semua elemen digabungkan dan diberi animasi. Tujuannya adalah agar produk menarik bagi peserta didik. Format asal dari multimedia pembelajaran, yang awalnya berbasis *Canva*, diubah menjadi link *web Canva*. Dengan menggunakan link publik, multimedia ini dapat diakses melalui *smartphone* dengan kemampuan untuk menekan tombol desktop. Berikut ini adalah hasil dari pengembangan produk tersebut

Tabel 4.4 *Prototype Multimedia Interaktif*

Tampilan	Deskripsi
	Pada tampilan awal akan muncul judul besar materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi, terdapat tombol navigasi <i>Play</i> yang dapat diklik untuk beralih ke menu selanjutnya

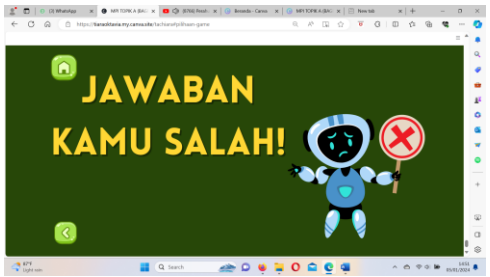
Tampilan	Deskripsi
	Tampilan menu topik pembelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan, pada tampilan tersebut tersedia dua pilihan menu yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan pengguna.
	Tampilan ayo belajar. Ketika pengguna mengklik menu belajar pada halaman sebelumnya maka tampilan menu selanjutnya seperti disamping, terdapat tiga pilihan menu yang dapat peserta didik pilih sesuai dengan gaya belajar yang mereka inginkan.
	Jika peserta didik memilih menu bermain, maka tampilan selanjutnya akan berpindah ke menu ayo bermain atau kuis.
	Terdapat menu informasi umum yang dapat di klik dan di dalamnya terdapat beberapa pilihan menu yaitu komponen inti, profil guru dan profil mahasiswa.
	Jika pada tampilan sebelumnya di klik menu kompetensi inti maka tampilan akan tampil halaman seperti di samping. Pada halaman tersebut terdapat tiga pilihan menu yaitu capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan halaman capaian pembelajaran
	Tampilan halaman alur tujuan pembelajaran
	Tampilan halaman tujuan pembelajaran
	Tampilan halaman profil guru kelas
	Tampilan halaman profil mahasiswa

Tampilan	Deskripsi
	Pada tampilan halaman ayo belajar sebelumnya terdapat tiga pilihan menu, dan jika siswa mengklik menu bernyanyi, maka tampilan halamannya seperti di samping
	Jika siswa memilih menu tonton video maka tampilan halaman akan beralih ke <i>youtube</i>
	Jika pada tampilan halaman ayo belajar peserta didik memilih menu baca materi, maka tampilan selanjutnya seperti disamping.
	Pada siswa memilih menu akar pada tampilan halaman sebelumnya maka akan keluar tampilan seperti di samping.
	Jika siswa mengklik tombol next pada tampilan sebelumnya maka tampilan selanjutnya seperti gambar di samping

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan halaman tentang ciri akar tunggang
	Tampilan halaman tentang ciri akar serabut
	Tampilan halaman tentang materi batang
	Tampilan halaman tentang jenis-jenis batang
	Tampilan halaman tentang materi batang

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan halaman tentang jenis-jenis daun
	Tampilan halaman tentang materi bunga
	Tampilan halaman tentang materi buah
	Jika pada halaman ayo bermain siswa mengklik menu tebak-tebakan, maka tampilan selanjutnya akan seperti disamping, pada halaman ini terdapat 5 kotak soal yang dapat di klik dan tiap-tiap kotak memiliki soal yang berbeda-beda
	Pada tampilan halaman kuis sebagai contoh tampilan soal nomor 1 berisikan soal pilihan ganda, pada halaman tersebut siswa dapat langsung memilih jawaban yang di anggap benar.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan halaman jika jawaban pada kuis benar
	Tampilan halaman jika jawaban pada kuis salah

4.1.1.3 *Development* (Pengembangan)

Desain awal produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh tim yang terdiri dari ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa. Setelah itu, produk akan diuji oleh para guru untuk mengevaluasi seberapa praktisnya sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

1. Validasi Tim Ahli

Proses validasi dilakukan oleh seorang validator yang memiliki pendidikan tingkat magister (S2) dan keahlian dalam bidangnya. Pada tahap ini, produk berupa tautan web yang telah selesai dibuat harus melewati proses validasi untuk menilai apakah produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Validasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan. Proses validasi dipimpin oleh seorang dosen yang ahli di bidang pendidikan dengan gelar magister (S2).

Tahapan validasi meliputi penilaian terhadap materi, media, dan bahasa yang digunakan dalam produk. Hasil penilaian berupa saran dan komentar akan menjadi panduan bagi peneliti dalam proses pengembangan multimedia interaktif.

a. Validasi Ahli Materi

Ibu Desy Rosmalinda, S.Pd.,M.Pd. seorang dosen di program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Jambi, bertanggung jawab atas validasi materi. Beliau memiliki pengalaman dalam bidang penelitian. Proses validasi materi terbagi menjadi dua tahap, dengan tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2023, diikuti oleh tahap kedua pada tanggal 20 Desember 2023. Penilaian dalam validasi materi ini mencakup hal-hal berikut:

Tabel 4.5 Penilaian Validator Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran	3	4
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	3	5
3.	Kejelasan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran	3	5
4.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	2	5
5.	Kemenarikan penyajian materi	4	5
6.	Kemudahan memahami materi	4	5
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	3	5
8.	Ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik	3	4
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	5
10.	Penggunaan bahasa sesuai EYD	3	5
Jumlah		31	48
Rata-rata		3,1	4,8

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil validasi oleh ahli materi pertama mencapai skor 31 dengan rata-rata 3,1. Rata-rata skor validasi tahap pertama menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dikategorikan sebagai “cukup valid”. Validator menyimpulkan dengan memberikan saran dan masukan agar materi dapat

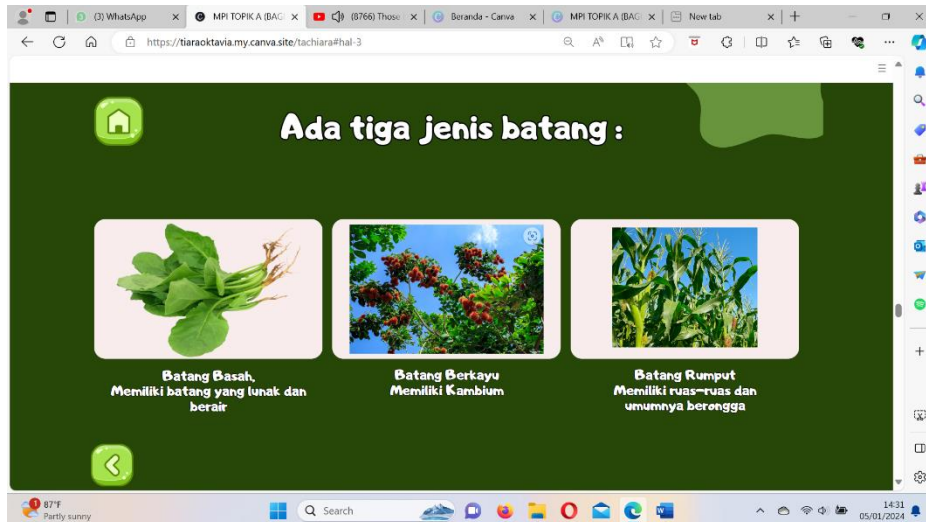
ditambah karena dirasa kurang luas dan dalam, serta perlu penyesuaian media dengan kurikulum siswa kelas IV SD.

Berdasarkan tabel hasil validasi, hasil validasi oleh ahli materi kedua mendapatkan skor 48 dengan rata-rata 4,8. Skor rata-rata tahap kedua menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa multimedia tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan siap untuk digunakan.



Gambar 4.3 Tampilan sebelum revisi





Gambar 4.4 Tampilan setelah revisi

b. Validasi Ahli Media

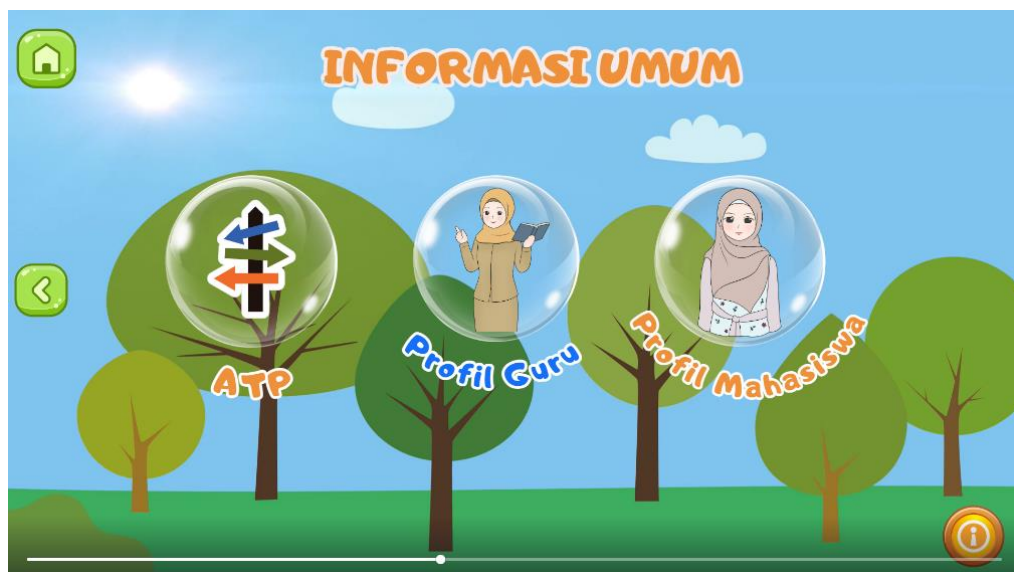
Validasi media dilakukan oleh Bapak Alirmansyah, S.Pd.,M.Pd. beliau merupakan dosen di program studi PGSD Universitas Jambi, bertanggung jawab atas validasi media. Validasi dilakukan sebanyak dua tahap, pertama dilakukan pada 7 Desember 2023 dan validasi kedua dilakukan pada 11 Desember 2023.

Tabel 4.6 Penilaian Validator Media

Aspek	Indikator Penilaian	Tahap	
		Tahap I	Tahap II
Kesederhanaan	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mudah digunakan	4	5
	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mendukung di berbagai perangkat mobile	5	5
	Aplikasi yang digunakan untuk multimedia sesuai karakteristik peserta didik	3	5
	Animasi dan navigasi dapat dimengerti dengan mudah	4	5
	Animasi dan navigasi menggambarkan karakteristik peserta didik	4	4
	Penggunaan kalimat yang ringkas dan padat serta mudah dipahami	3	5
	Elemen penyusun gambar tidak berlebihan	4	5
Keterpaduan	Urutan penyajian gambar telah sesuai	4	5
	Gambar dan penjelasan saling mendukung	4	5
Penekanan	Animasi, navigasi, dan teks yang diterapkan pada setiap halaman memiliki penekanan	3	5

Warna	Media pembelajaran menggunakan warna yang sesuai	4	5
Bentuk	Animasi yang digunakan menarik	5	5
	Gambar yang menarik	4	5
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	4	5
keseimbangan	Kesesuaian ukuran gambar dan animasi	3	5
	Tata letak gambar, animasi dan teks tiap halaman seimbang	3	4
Jumlah		61	78
Rata-rata		3,81	4,87

Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media pertama mencapai skor 61 dengan rata-rata 3,81. Rata-rata skor validasi tahap pertama menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dikategorikan sebagai "valid". Validator menyimpulkan dengan memberikan saran dan masukan, yaitu: 1) perlu lebih memperhatikan pemilihan warna, 2) ukuran animasi dan tata letak perlu disesuaikan, 3) tampilan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari tabel hasil validasi, hasil validasi oleh ahli media kedua mendapatkan skor 78 dengan rata-rata 4,87. Skor rata-rata tahap kedua menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa media tersebut sudah sangat baik dari segi kecukupan konten.



Gambar 4.5 Tampilan sebelum revisi



Gambar 4.6 Tampilan setelah revisi

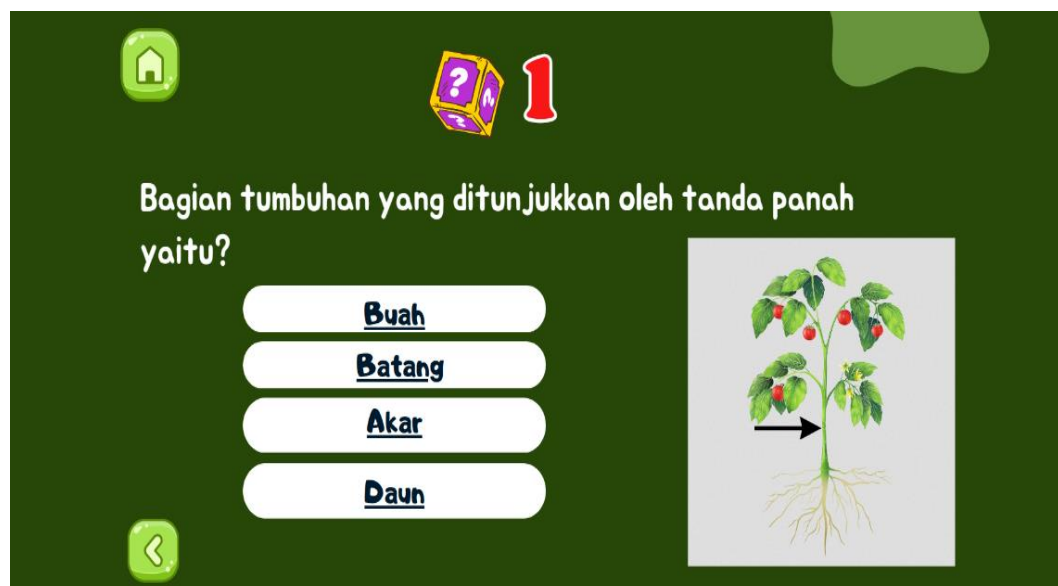
c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi media dilakukan oleh Ibu Liza Septa wilyanti, S.Pd.,M.Pd. beliau merupakan dosen di program studi Sastra Indonesia bidang keilmuan pendidikan sastra Universitas Jambi, bertanggung jawab atas validasi bahasa. Validasi dilakukan sebanyak dua tahap, pertama dilakukan pada 18 Desember 2023 dan validasi kedua dilakukan pada 20 Desember 2023.

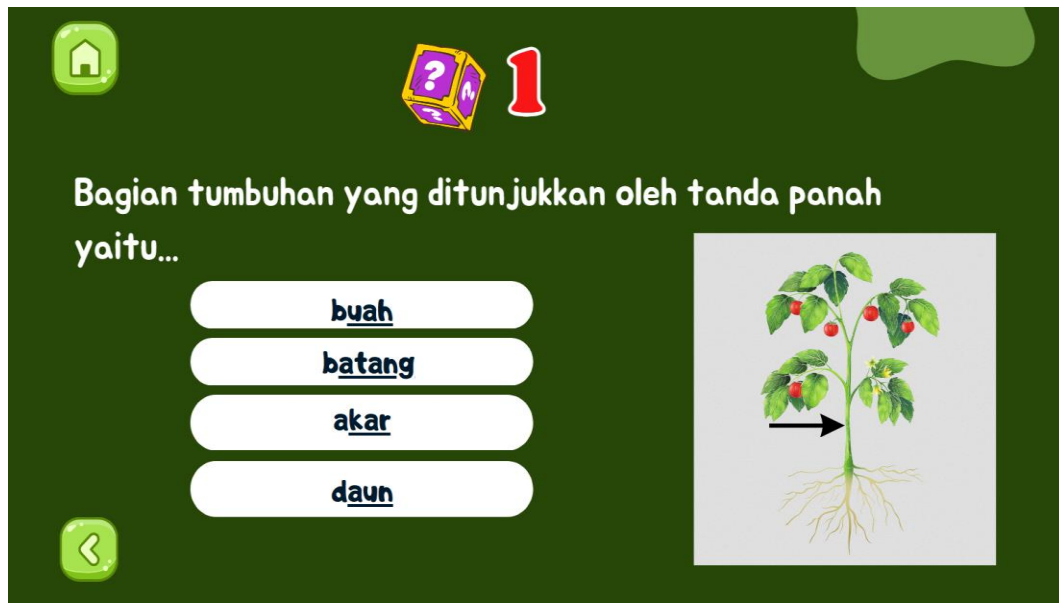
Tabel 4.7 Penilaian Validator Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas	4	5
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	5	5
3.	Pesan yang disampaikan mudah dipahami peserta didik	4	5
4.	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik	5	5
5.	Istilah yang dipakai sesuai dengan KBBI	4	5
6.	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi	3	5
7.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	5	5
Jumlah		30	35
Rata-rata		4,28	5

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil validasi oleh ahli bahasa pertama menghasilkan skor 30 dengan rata-rata 4,28. Rata-rata skor validasi tahap pertama menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan terkategori sebagai "sangat valid." Ahli bahasa memberikan kesimpulan dan saran, yaitu: 1) menjaga konsistensi penggunaan istilah dalam bahasa Indonesia, 2) memperhatikan penggunaan EYD, dan memilih warna huruf dengan cermat. Pada tabel validasi, hasil validasi oleh ahli bahasa kedua mendapatkan skor 35 dengan rata-rata 5. Skor rata-rata tahap kedua menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan tergolong dalam kategori "sangat valid." Ahli bahasa menyimpulkan bahwa perbaikan telah dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan dan multimedia tersebut layak untuk digunakan.



Gambar 4.7 Tampilan sebelum revisi



Gambar 4.8 Tampilan setelah revisi

2. Kepraktisan Produk

a. Angket Praktisi

Angket respon praktisi ini diisi oleh walikelas IV. Adapun penilaian oleh guru untuk multimedia interaktif ialah :

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Wali kelas

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami	5
2.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran	5
3.	Gambar, Animasi dan video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi	5
4.	Penampilan gambar dapat mendorong minat belajar siswa	5
5.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	5
6.	Multimedia Interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri	5
7.	Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami	5
8.	Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik	5
9.	Kuis yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	5
10.	Warna dan tulisan menarik	5
	Jumlah	50
	Rata-rata	5

Berdasarkan hasil tabel 4.8 hasil angket guru diperoleh skor 50 dengan rata-rata 5 dan termasuk dalam kategori “sangat valid”. Kesimpulan dari walikelas ialah media yang dibuat sudah bagus dan media sudah dapat digunakan.

4.1.1.4 Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi peneliti melibatkan pengaturan dan pelaksanaan implementasi dengan tujuan mengevaluasi tingkat kepraktisan produk yang telah dihasilkan. Uji coba dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024 terhadap sekelompok kecil peserta didik. Lima siswa dari kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro terlibat dalam tes kelompok kecil ini setelah dipilih secara acak, dengan rekomendasi dari walikelas. Dari kelima siswa yang berpartisipasi, terdiri dari 3 siswa berkemampuan rendah, 1 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan tinggi. Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk menilai kegunaan produk yang telah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba pada kelompok besar.

Hasil dari pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil menunjukkan bahwa siswa mampu dengan lancar memanfaatkan produk yang telah dikembangkan dan menunjukkan minat yang tinggi dalam aktivitas belajar saat menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Para siswa diminta untuk mengisi angket respon setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang telah disiapkan, bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas dari penggunaan multimedia tersebut. Berikut adalah hasil tanggapan yang diberikan oleh siswa.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil Tahap 1))

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Item						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6		
1.	NAK	3	3	4	3	4	4	21	3,5
2.	UAF	3	4	5	4	5	5	26	4,33
3.	QA	3	3	4	3	4	4	21	3,5
4.	BSA	5	4	5	5	4	4	27	4,5
5	DPA	3	4	4	3	4	3	21	3,5
Jumlah Rata-rata									19,33
Rata-rata									3,87

Dari data yang tercantum dalam tabel 4.8, dapat diamati bahwa pada uji coba kelompok kecil, rata-rata respon siswa dalam mengisi angket mencapai 19,33 dengan skor 3,87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai "Valid". Meskipun demikian, setelah peserta didik memberikan penilaian melalui angket dan memberikan umpan balik langsung terkait penggunaan multimedia ini, terungkap bahwa terdapat beberapa kendala yang muncul saat mereka menggunakannya. Kendala yang dialami pada uji coba kelompok kecil yaitu peserta didik masih belum paham menggunakan *Chromebook* sehingga Mereka sedikit kesulitan dalam menggunakan multimedia tersebut.

Pada tanggal 9 Januari 2024, peneliti melakukan uji coba kembali pada kelompok kecil untuk tahap kedua menggunakan ponsel pribadi dari peserta didik yang sebelumnya peneliti bekerja sama dengan wali kelas agar menginformasikan kepada peserta didik untuk membawa ponsel. Ketika peneliti mencoba untuk membuka multimedia tersebut menggunakan ponsel dan mengujikannya kepada peserta didik, mereka tidak mengalami kesulitan dalam membukanya atau menggunakannya. Dari hasil uji coba kelompok kecil tahap kedua tersebut disimpulkan bahwa peserta didik mampu menggunakan multimedia interaktif dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi Tumbuhan dan sumber

kehidupan di bumi. Berikut hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil tahap kedua:

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil Tahap 2)

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Item						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6		
1.	NAK	5	4	4	5	4	4	26	4,33
2.	UAF	5	4	4	4	5	5	27	4,5
3.	QA	4	3	4	5	4	4	24	4
4.	BSA	5	5	4	5	5	4	28	4,6
5	DPA	4	5	4	4	4	3	24	4
Jumlah Rata-rata									21,63
Rata-rata									4,286

Berdasarkan data respons kelima siswa setelah implementasi, skor total yang diperoleh adalah 21,63 dengan rata-rata 4,28. Mengacu pada tabel interval skor dan kategori kepraktisan produk, uji coba kelompok kecil tahap kedua menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut masuk ke dalam kategori "sangat praktis." Hasil ini mengindikasikan bahwa produk ini sangat mudah digunakan dan memberikan manfaat yang signifikan.

Peneliti selanjutnya melanjutkan uji coba pada tanggal 10 Januari 2024, dilakukan pengujian kepada 25 siswa kelas IV SD dalam bentuk kelompok besar. Sebelumnya, mereka telah diberikan petunjuk mengenai penggunaan multimedia interaktif yang terkait dengan materi tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Materi tersebut telah dieksplorasi dalam bentuk tautan *web*.

Sebelum memulai pengujian kelompok besar, peserta didik diminta untuk membawa ponsel pribadi masing-masing agar dapat fokus secara individu. Mereka juga diberikan pembelajaran mengenai penggunaan tombol, fungsi video, menu, dan aspek lain yang terkait dengan cara menggunakan multimedia interaktif. Selanjutnya, saat pengujian produk dilaksanakan, siswa diarahkan untuk menggunakan multimedia interaktif secara mandiri. Mereka diminta untuk

memperhatikan dengan seksama dan memahami sepenuhnya semua informasi yang disajikan dan dijelaskan melalui multimedia interaktif tersebut.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk mempelajari materi tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Mereka juga terlihat merasa nyaman saat menggunakan multimedia interaktif tersebut. Setelah selesai uji coba, peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai bentuk tanggapan mereka terhadap pengalaman menggunakan multimedia interaktif tersebut. Respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar dicatat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Item						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6		
1.	AS	5	5	4	5	4	5	28	4,6
2.	BSA	5	4	5	5	4	4	27	4,5
3.	DPA	5	5	5	4	4	5	28	4,6
4.	HA	3	4	4	5	5	5	26	4,3
5.	IAR	4	4	5	5	4	4	26	4,3
6.	MP	4	5	5	4	5	5	28	4,6
7.	MAM	5	4	3	5	5	4	26	4,3
8.	MFG	4	5	5	4	4	5	27	4,5
9.	MRR	5	4	5	5	3	4	26	4,3
10.	MF	5	4	4	4	3	4	24	4
11.	MH	5	4	5	4	5	5	28	4,6
12.	MIM	5	3	5	3	4	5	25	4,2
13.	MZI	5	5	5	5	4	5	29	4,8
14.	MZA	4	5	5	4	4	5	27	4,5
15.	MZAH	5	4	5	4	5	5	28	4,6
16.	NI	5	5	4	5	4	4	27	4,5
17.	NAK	3	3	4	3	4	4	21	3,5
18.	QA	3	3	4	3	4	4	21	3,5
19.	SQ	5	5	5	4	5	5	29	4,8
20.	SN	4	5	5	5	5	4	28	4,6
21.	SA	4	4	5	3	4	4	24	4
22.	UAF	3	4	5	4	5	5	26	4,3
23.	RDS	4	4	4	5	5	5	27	4,5
24.	ZF	4	4	5	4	4	4	25	4,2
25.	KNA	4	5	4	5	5	5	28	4,6
Jumlah Rata-rata									109,2
Rata-rata									4,37

Berdasarkan data respons siswa setelah implementasi, skor total yang diperoleh adalah 109,2 dengan rata-rata 4,37. Mengacu pada tabel interval skor dan kategori kepraktisan produk, uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut masuk ke dalam kategori "sangat praktis." Hasil ini mengindikasikan bahwa produk ini sangat mudah digunakan dan memberikan manfaat yang signifikan.

4.1.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Proses pengembangan multimedia interaktif, evaluasi dan revisi dilakukan secara berulang pada setiap tahap hingga produk dianggap sepenuhnya valid. Perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan memungkinkan peneliti untuk melakukan revisi yang diperlukan, sehingga produk link *web* yang mengangkat materi tumbuhan dan sumber kehidupan di kelas IV Sekolah Dasar dianggap sesuai.

Tahap evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dengan dua penilaian yang terjadi. Tahap formatif melibatkan evaluasi dari awal hingga akhir proses penelitian dan pengembangan produk. Tahap sumatif terjadi setelah produk selesai dikembangkan. Evaluasi awal melibatkan penilaian dari tim ahli (ahli media, materi, dan bahasa), yang menjadi pedoman untuk memperbaiki web pembelajaran pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di kelas 4 SD yang sedang dikembangkan. Multimedia interaktif kemudian diuji kepada peserta didik untuk mengukur daya tarik dan efektivitas penggunaannya. Evaluasi terjadi pada setiap tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).

Pada tahap pengembangan, validasi oleh tim ahli (ahli materi, bahasa, dan media) serta revisi produk memakan waktu sekitar dua bulan sebelum produk dianggap siap diujicobakan kepada siswa. Implementasi awal direncanakan pada awal Desember 2023, namun sedikit tertunda karena peserta didik sedang mempersiapkan ujian akhir semester, sehingga peneliti melakukan revisi lagi terhadap media yang sedang dikembangkan.

4.1.2 Tingkat Validitas Multimedia Interaktif

4.1.2.1 Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2023, sementara validasi kedua dilakukan pada tanggal 20 Desember 2023. Hasil validasi oleh ahli materi pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 31 dengan rata-rata 3,1, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "cukup valid". Validator memberikan kesimpulan berupa saran dan masukan untuk menambah materi karena kurang dalam dan luas, serta menyesuaikan media dengan kurikulum siswa kelas IV SD. Hasil validasi oleh ahli materi pada tahap kedua menunjukkan skor sebanyak 48 dengan rata-rata 4,8. Skor tahap kedua menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa multimedia tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan siap digunakan.

4.1.2.2 Validasi Media

Validasi media dilakukan melalui dua tahap, dimulai dengan validasi pertama pada tanggal 7 Desember 2023 dan dilanjutkan dengan validasi kedua

pada tanggal 11 Desember 2023. Hasil validasi oleh ahli media pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 61 dengan rata-rata 3,81, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "valid". Validator memberikan kesimpulan berupa saran dan masukan, yakni: 1) perhatikan pemilihan warna dengan lebih cermat, 2) ukuran animasi dan tata letak perlu diperbaiki, 3) pastikan tampilan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media pada tahap kedua menunjukkan skor sebanyak 78 dengan rata-rata 4,87. Skor tahap kedua menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan tetap masuk dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa media tersebut sudah sangat baik dari sisi kecukupan konten.

4.1.2.3 Validasi Bahasa

Validasi dilaksanakan dalam dua tahap, dimulai pada 18 Desember 2023 dan dilanjutkan dengan tahap kedua pada 20 Desember 2023. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 30 dengan rata-rata 4,28, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "sangat valid". Validator memberikan kesimpulan berupa saran dan masukan, yaitu: 1) konsisten dalam menggunakan istilah dalam bahasa Indonesia, 2) memperhatikan penggunaan EYD (Ejaan yang Disempurnakan) dan pemilihan warna pada huruf. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada tahap kedua menunjukkan skor sebanyak 35 dengan rata-rata 5. Skor tahap kedua memverifikasi bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan tetap berada dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa media tersebut telah diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan dan pantas digunakan.

4.1.3 Kepraktisan Produk

4.1.3.1 Hasil Angket Respon dan Wawancara Praktisi

Pengisian angket ini dilakukan oleh Ibu Ulya, S.Pd, yang menjabat sebagai walikelas IV di SD Negeri 56/I Desa Aro pada tanggal 6 Desember 2023. Hasil validasi oleh praktisi menunjukkan skor 50 dengan rata-rata 5, masuk dalam kategori "sangat praktis". Kesimpulan dari ahli praktisi menyarankan bahwa penggunaan multimedia tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain mengumpulkan tanggapan praktisi melalui kuesioner, peneliti juga mengadakan wawancara dengan praktisi walikelas untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil dari wawancara peneliti dengan praktisi wali kelas:

Tabel 4.12 Hasil wawancara Kepada Praktisi

No.	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai isi materi dalam multimedia interaktif?	Materinya jelas dan sangat menarik karena ada animasi-animasi dan background yang bergerak jadi peserta didik tidak merasa bosan
2.	Bagaimana menurut ibu mengenai tampilan multimedia interaktif yang berada di <i>web</i> ?	Bagus dan menarik, karena dengan berbasis <i>web</i> tersebut siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun
3.	Menurut ibu apakah multimedia interaktif menggunakan <i>web</i> ini mudah digunakan dalam pembelajaran?	Mudah, karena kita tinggal meng share linknya dan anak-anakpun dapat langsung membukanya
4.	Menurut ibu apa kesulitan dalam menggunakan multimedia interaktif ini?	Kesulitannya hanya jika di daerah aro ini mati lampu maka sinyal disini juga ikut hilang sehingga anak-anak tidak dapat membukanya
5.	Menurut ibu apakah multimedia interaktif menggunakan <i>web</i> praktis digunakan di kelas IV sekolah dasar?	Sangat praktis, apalagi bisa digunakan di HP dan secara berulang-ulang kapanpun dan dimanapun

Berdasarkan kesimpulan dari wawancara dengan guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif melalui *web* dalam pembelajaran IPA mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi dianggap sebagai metode yang "sangat praktis". Multimedia ini memiliki fleksibilitas penggunaan, memungkinkan akses di berbagai tempat dan waktu. Kepraktisan ini

terutama disebabkan oleh kemampuan multimedia untuk digunakan secara berkelanjutan, bukan hanya sebagai alat pembelajaran sekali pakai, dan dapat diakses melalui perangkat ponsel.

4.1.3.2 Hasil Angket Respon dan wawancara Peserta Didik

Setelah multimedia interaktif ini dinilai oleh validator dan praktisi, peneliti kemudian melakukan uji coba dengan kelompok kecil siswa untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk. Pada tanggal 8 Januari 2024, dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari lima siswa. Kelompok ini terdiri dari tiga siswa dengan kemampuan rendah, satu siswa dengan kemampuan sedang, dan satu siswa dengan kemampuan tinggi.

Tanggapan dari peserta didik yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa rata-rata nilai tanggapan siswa dalam pengisian kuesioner adalah 19,33 dengan skor 3,87. Hasil ini menandakan bahwa multimedia interaktif yang dibuat masuk dalam kategori "Valid". Namun, setelah peserta didik memberikan penilaian melalui kuesioner dan memberikan umpan balik langsung tentang penggunaan multimedia ini, beberapa masalah yang muncul selama pengujian teridentifikasi.

Kendala yang dialami bukan berasal dari multimedia itu sendiri, melainkan lebih pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan *Chromebook*. Mereka mungkin masih belum sepenuhnya terbiasa atau mampu menggunakan *Chromebook* dengan baik. Namun, ketika peneliti mencoba untuk membuka multimedia tersebut menggunakan ponsel dan mengujikannya kepada peserta didik, mereka tidak mengalami kesulitan dalam membukanya atau menggunakannya.

Pada tanggal 10 Januari 2024, dilakukan uji coba kepada 25 siswa kelas IV SD dalam format kelompok besar. Mereka diberi petunjuk sebelumnya mengenai penggunaan multimedia interaktif terkait dengan materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Materi tersebut telah diekspor dalam bentuk tautan *web*. Setelah implementasi, diperoleh skor total sebesar 109,2 dengan rata-rata 4,368.

Dengan merujuk pada tabel interval skor dan kategori kepraktisan produk, uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut termasuk dalam kategori "sangat praktis". Hal ini menandakan bahwa produk ini sangat mudah digunakan dan bermanfaat. Selain mengevaluasi tanggapan peserta didik melalui kuesioner untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik selama uji coba kelompok kecil. Berikut adalah hasil dari wawancara tersebut.

Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Peserta didik

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan ananda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	1. Seru buk 2. Senang buk 3. Senang buk 4. Senang buk 5. Senang buk
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan ananda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	1. Mudah buk 2. Mudah buk 3. Seru buk 4. Lumayan senang 5. Iya buk
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat ananda lebih mandiri dalam pembelajaran?	1. Benar buk 2. Iya buk 3. Iya buk 4. Iya buk 5. Benar buk
4.	Apakah ananda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	1. Iya, sangat bersemangat untuk belajar 2. Iya, multimedia sangat seru 3. Iya buk 4. Iya buk 5. Iya buk
5.	Apa saja kesulitan yang ananda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	1. Sinyal hilang buk, 2. Tidak ada buk 3. Ketika tidak ada sinyal

		buk
		4. Tidak ada kesulitan
		5. Tidak ada buk

Berdasarkan wawancara dengan siswa, disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *web* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk memahami materi tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Proses Pengembangan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang menggunakan platform *Canva* untuk menjelaskan materi mengenai tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi telah diperkenalkan sebagai perangkat penyempurna dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia interaktif ini mengikuti model *ADDIE*, suatu pendekatan pengembangan yang terstruktur dan terdiri dari lima tahapan, yakni 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi (Rusdi, 2018:37). Sebelumnya, dilakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro untuk mengidentifikasi potensi masalah dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Tahap pertama analisis menunjukkan bahwa materi berasal dari kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan kontennya dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* untuk pembelajaran tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Observasi di sekolah mengungkapkan bahwa pembelajaran tatap muka menggunakan media buku siswa, namun, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara menyeluruh hanya melalui buku, sehingga mereka cenderung merasa bosan.

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sejumlah siswa dengan tingkat kognitif rendah kurang fokus dan kehilangan semangat belajar selama pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan pendapat Audie (2019:587) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pendidikan dapat mempengaruhi motivasi dan faktor psikologis siswa. Analisis teknologi menunjukkan bahwa sekolah memiliki jaringan Wi-Fi yang memadai, sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Utami (2017:91) yang menekankan pentingnya analisis teknologi untuk memastikan fasilitas yang memadai untuk distribusi produk yang efektif.

Langkah berikutnya adalah tahap desain, yang dilakukan setelah tahap analisis. Pada tahap ini, multimedia interaktif berbasis aplikasi pembelajaran dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti membuat prototipe untuk memberikan gambaran tentang produk yang sedang dikembangkan, dengan desain yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh tim ahli, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Rusdi (2018:128) bahwa tahap pengembangan dalam model *ADDIE* melibatkan evaluasi dan validasi oleh ahli dan praktisi. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli diberikan penilaian, saran, dan komentar, yang kemudian digunakan untuk meningkatkan kualitasnya.

Validasi produk melibatkan tiga tahap, yaitu validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media, dengan setiap tahap melibatkan revisi dan perbaikan. Proses perbaikan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu secara efektif mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada

peserta didik. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori Talizaro (2018:103) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung penyampaian materi, meningkatkan kreativitas, dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

4.2.2 Tingkat Validitas Multimedia Interaktif

Proses validasi digunakan untuk menilai kesesuaian produk yang sedang dalam tahap pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa. Tim yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa bertanggung jawab melaksanakan validasi, sesuai dengan pandangan Chan dan Budiono (2019: 173), yang menjelaskan bahwa tujuan dari validasi adalah untuk menilai kecukupan produk yang dihasilkan dan menentukan apakah produk tersebut layak diujicobakan atau tidak. Dalam konteks ini, produk multimedia interaktif diverifikasi oleh sejumlah validator, termasuk validator materi, validator media, dan validator bahasa.

4.2.2.1 Validitas Materi

Proses validasi konten dibagi menjadi dua tahap, dengan tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2023, diikuti oleh tahap kedua pada tanggal 20 Desember 2023. Hasil validasi oleh ahli materi pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 31 dengan rata-rata 3,1, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "cukup valid". Ahli materi memberikan saran dan masukan untuk menambah materi karena dianggap kurang luas dan mendalam, serta mengimbangi kontennya dengan kurikulum siswa kelas IV SD.

Setelah tahap pertama validasi, dilanjutkan dengan tahap kedua yang menghasilkan skor sebanyak 48 dan rata-rata 4,8. Skor tahap kedua menunjukkan

bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori "sangat valid". Ahli materi menyimpulkan bahwa multimedia tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan siap untuk digunakan.

4.2.2.2 Validitas Media

Validasi dilakukan dalam dua tahap, yang pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2023, sementara validasi kedua dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023. Hasil validasi oleh ahli media pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 61 dengan rata-rata 3,81, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "valid". Ahli media memberi saran dan masukan, yaitu: 1) perhatikan lebih baik pemilihan warna, 2) sesuaikan ukuran animasi dan tata letak, 3) pastikan tampilan media sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Setelah tahap pertama validasi, tahap kedua dilakukan oleh ahli media dengan hasil skor sebanyak 78 dan rata-rata 4,87. Skor tahap kedua menegaskan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori "sangat valid". Ahli media menyimpulkan bahwa media ini sangat baik dari segi kecukupan konten.

4.2.2.3 Validitas Bahasa

Proses validasi dilakukan dalam dua tahap, yang pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2023, sementara validasi kedua dilakukan pada tanggal 20 Desember 2023. Hasil dari validasi oleh ahli bahasa pada tahap pertama menunjukkan skor sebanyak 30 dengan rata-rata 4,28, menempatkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam kategori "sangat valid". Ahli bahasa memberikan saran dan masukan, yaitu: 1) konsisten dalam menggunakan istilah dalam bahasa Indonesia, 2) memperhatikan penggunaan EYD (Ejaan yang

Disempurnakan) dan pemilihan warna pada huruf. Pada validasi tahap kedua, diperoleh skor sebanyak 35 dengan rata-rata 5. Skor tahap kedua menegaskan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan masih tetap dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan bahwa perbaikan telah dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan dan media ini pantas digunakan.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Multimedia Interaktif

Pengukuran tingkat kemanfaatan produk dilakukan melalui pelaksanaan uji coba. Peneliti melakukan uji coba terhadap peserta didik dengan tujuan mengevaluasi tingkat kemanfaatan produk yang telah dikembangkan, berdasarkan respons dari praktisi. Uji coba ini melibatkan wali kelas IV SD Negeri 56/I Desa Aro pada tanggal 6 Desember 2023. Hasil validasi dari praktisi menunjukkan skor 50 dengan rata-rata 5, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Ahli praktisi menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji coba untuk menilai tingkat kepraktisan produk pada siswa kelas IV SD Negeri 56/I Desa Aro. Langkah ini sejalan dengan pandangan Kumalasani (2018:6), yang menyatakan bahwa produk pengembangan dianggap praktis jika dapat diaplikasikan di lapangan dan mendapatkan tanggapan positif dari pengguna. Oleh karena itu, peneliti menggunakan angket dan wawancara sebagai alat untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik guna mengetahui sejauh mana kepraktisan dari produk multimedia interaktif ini.

Saat siswa menggunakan multimedia interaktif berupa link *web* pembelajaran untuk mempelajari materi tentang tumbuhan dan sumber kehidupan

di Bumi, terlihat bahwa mereka sangat antusias dalam proses belajar. Multimedia interaktif yang telah dikembangkan berhasil menarik perhatian siswa, dan peneliti melakukan wawancara serta memberikan kuesioner untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis link web pada topik tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Dewi (2021:74) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengurangi rasa bosan.

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan pada saat uji coba, dapat disimpulkan bahwa link *web* pembelajaran yang digunakan praktis dan mudah dipergunakan oleh peserta didik. Mereka dapat belajar sesuai gaya belajar mereka, tidak hanya dengan membaca materi di dalam multimedia interaktif, tetapi juga melalui menonton video dan lagu pembelajaran. Selain itu, adanya kuis untuk menguji pemahaman peserta didik setelah membaca materi memberikan nilai tambah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kifron (2018:81) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan berbagai elemen seperti video, gambar, dan suara dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan *Canva* dan menggunakan link web dalam proses pembelajaran ini sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut efektif dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas, terutama dalam konteks topik tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Harapannya, pengembangan produk ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dengan baik.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pengembangan menghasilkan produk multimedia interaktif untuk materi tersebut. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan prosedur *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba produk dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 56/I Desa Aro.

Hasil uji kevalidan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi materi mencapai tingkat sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli bahasa dan ahli media juga mencapai tingkat sangat valid. Multimedia interaktif berbasis *Canva* ini dikembangkan untuk materi pembelajaran IPAS tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi tersebut untuk pembelajaran IPA kelas IV SD dinilai sangat praktis, seperti yang dinyatakan dalam hasil rata-rata angket respon guru sebesar 5.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif, berdasarkan hasilnya yang berupa produk pembelajaran IPAS materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi kelas IV SD, dapat memberikan bantuan signifikan bagi guru dalam proses pengajaran dan penjelasan materi mengenai

tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi. Selain itu, produk ini juga dapat memberikan dukungan yang efektif bagi peserta didik dalam memahami konten pembelajaran tentang tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi.

5.3 Saran

1. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan memberikan dukungan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik.
2. Multimedia interaktif pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi direkomendasikan oleh peneliti untuk digunakan dalam pengajaran materi tersebut di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Peneliti memberikan saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Bumi untuk kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Kamilatul et al. 2023. 6 Jurnal Natural Science Educational Research Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model *ADDIE* pada Materi Pencemaran Lingkungan
- Aldalwiyah, AL., Halsalnalh, AL., & Munsu, M. F. (2019). Literasi Visual melalui Teknologi *Canva*: Simulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia. *Proceeding: Educaltion Transformation in Falcing Industrial Revolution 4.0*, 183-187
- Arie, Korespondensi, Widya Murni, Ashfa Diniyyah Assabilah, and Arie Widya Murni. 2023. 1 NER *Artikel Nusantara Educational Review Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi*. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>.
- Arsyad, R. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, Persada
- Asrial, A., & Sholeh, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V di Sekolah Dasar*
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan desain Grafis Menggunakan *Canva* untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65-72.
- Asyhar, R. (2017). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Gaung Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Azmi Alwi, Nur et al. 13 Sastra Indonesia dan Daerah *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa*.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar pada Materi Tumbuhan dan Bagian-bagiannya di Sekolah Dasar*. *EISE (Elementary School Education Journal)*, 03(01), 9-17.
- Dewi, Nuriaran Rachmani & Adhi, N. (2013). *Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Mahasiswa melalui Brain-based learning Berbantuan web*. *Prosiding SNMPN Universitas Sebelas Maret 2013*, 1, 284.

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 Pvk Unj. Jurnal PenSil*, 7(2), 95-104.
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, Aisyah DR, Kiki DR Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, Nasywa DR Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2).
- Fahmi Saifudin, Muhammad, and Agus Wedi. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD Article History Keywords Multimedia Interaktif, Multimedia Tutorial, SumberEnergi." *Jktp* 3(1):68–77.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>.
- Gita, P. P., & Zuherman. (2021). Pengembangan Media Video animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384-2394.
- Hamzah. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development). Batu : Literasi Nusantara
- Hikmah, Nurul. 2019. "Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D." *Digital Repository Universitas Jember*.
- Huda, Yasdinul et al. 2023. "Meta Analisis Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Pendidikan Kejuruan." *Journal on Education* 05(02): 2808–20.
- Indriani, Yufita, and Abna Hidayati. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD." *FONDATA* 7(1): 211–21.
- Interaktif, Media Pembelajaran, and Efron Manik. *Visual Basic 6.0*.
- Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, Jinotep, and Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda -Samarinda. 2020. "Samsul Adianto." *JINOTEP* 7(1): 57–65. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>.
- Kamila, Zahra, and Kowiyah Kowiyah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1): 72–83.
- Kelana, Jajang Bayu et al. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD BUKU SUMBER*

View Project Artikel View Project. <http://edutrimedia.com>.

- Lestari, Novia, and Rini Wirasty. 2019. "Pemanfaatan Multimedia dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2).
- Maydiantoro, Albert. 2020. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3(2): 185.
- Mulyatiningsih, Endang. 2015. "Pengembangan Model Pembelajaran Endang." *Islamic Education Journal*: 35,110,114,120,121.
- Oemar Hamalik. (2016). *Media Pendidikan: Menciptakan Pengalaman Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Pelajaran Fase, Mata, Kelas Bab, and Topik Alokasi Waktu. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas IV Informasi Umum A. Identitas Modul *Penyusun Satuan Pendidikan*.
- Pembelajaran, Tujuan Media, and Fungsi Media Pembelajaran. 2011. "By : Arika Masruroh Bahan Bacaan Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran." (1986).
- Pendidikan, Jurusan, Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, and Dan Ilmu Keguruan. 2023. Penggunaan Media Game Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri Skripsi *Oleh : ALFIA NURAINI 201190011*.
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- PP Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Indonesia, Standar Proses.
- Prihartanta, Widayat. 2015. "Teori-Teori Motivasi Prestasi." *Universitas Islam Negeri Ar-raniry* 1(83): 1–11.
- Rusdianti, Nurul Izzah et al. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality dengan Pendekatan Joyful Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 2 Jakarta."
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan *Canva* Sebagai media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikralith-Teknologi*, 6(1), 62-68
- Solikin, Imam, and Rahayu Amalia. 2019. "Materi Digital Berbasis *Web Mobile* Menggunakan Model 4D." *Sistemasi* 8(3): 321.
- Trio, Muhammad, Maulana Putra, Ariesta Kartika Sari, and Medika Risnasari.

2018. "4478-10906-1-Pb." *Ilmiah Edutic* 5(PengembanganGameEducative Berbasis Androidpada Materi Bangun Ruanguntuk Siswa Sekolah Dasar): 40–47.

Wulandari, T., & Mudiniah, Al. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *CANVA* sebagai Media Pembelajaran PAI MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidayah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Zahra, K., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan matematika*, 72-83

LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Cek Turnitin

Tiara Oktavia-Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

29%	28%	10%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unja.ac.id Internet Source	13%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	j-innovative.org Internet Source	1%
8	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%

core.ac.uk

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KELAHIRAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman: www.fkip.unja.ac.id Email: fkip@unja.ac.id

Nomor : 4749/UN21.3/PT.01.04/2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

24 November 2023

Yth. Kepala SDN 56/I Desa Aro

Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Tiara Oktavia**
NIM : **A1D120164**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Ahmad Hariandi, S.Pdi., M.Ag
2. Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang berjudul:
“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **23 November s.d 23 Desember 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,

Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP 198110232005012002



Lampiran 3 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG HARI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NO.56/I DESA ARO
 KECAMATAN MUARA BULIAN BATANG HARI

RT.01 Desa Aro

Telp :

Kode Pos :

SURAT KETERANGAN

NO : 421.2/ /SD.56/2024

Kepala Sekolah SD Negeri No.056/I Desa Aro Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari dengan ini memberikan izin kepada :

Nama	: Tiara Oktavia
Nim	: A1D120164
Program Studi	: PGSD
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Jambi

Telah melaksanakan penelitian lapangan di SD Negeri 56/I Desa Aro kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari dari tanggal 23 November 2023 s.d 23 Desember 2023, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Desa Aro, 25 Desember 2023

Kepala Sekolah

Abdul Wasik Fitoni, S.Pd.I.
NIP. 196803142003011001

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat : Kampus UNJA Teratai, Jl. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, 36612

Phone/Fax: 0743-21396; 0741-583453

Nomor : 943/UN21.3.3.2/KM.05.01/2023
Hal : Permohonan Validator

Kepada Yth,
Ibu Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd
Universitas Jambi

Dengan Hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk menjadi Validator, (Ahli Materi) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Tiara Oktvia
Nim : A1D120164
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi
Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD

Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat : Kampus UNJA Teratai, Jl. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, 36612

Phone/Fax: 0743-21396; 0741-583453

Nomor : 942/UN21.3.3.2/KM.05.01/2023

Hal : Permohonan Validator

Kepada Yth,
Bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd
Universitas Jambi

Dengan Hormat,
Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk menjadi Validator, (Ahli Media) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Tiara Oktvia

Nim : A1D120164

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD

Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Bahasa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat : Kampus UNJA Teratai, Jl. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, 36612
Phone/Fax: 0743-21396; 0741-563453

Nomor : 941/UN21.3.3.2/KM.05.01/2023
Hal : Permohonan Validator

Kepada Yth,
Ibu Liza Septa Wilyanti, S.Pd., M.Pd
Universitas Jambi

Dengan Hormat,
Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk menjadi Validator, (Ahli Bahasa) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Tiara Oktvia
Nim : A1D120164
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD

Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Lampiran 7 Validasi Materi Tahap 1

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd

Validator : Materi

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

No	Indikator penilaian	Penilaian					Ket/saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran						Belum ada dimasukkan indikator ketercapaian
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran			✓			Belum ada dijelaskan fungsi bagian tumbuhan terhadap kemampuan mempertahankan diri.

3	Kejelasan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran			✓			Sesuai gambar seperti batang & ranting & bedakan gambarnya. Materi kurang was & dalam
4	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.		✓				
5	Kemenarikan penyajian materi.				✓		
6	Kemudahan memahami materi				✓		
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum.			✓			
8	Ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik.			✓			Materi masih terlalu dasar/ sedikit

9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓		Perbaiki kalimatnya
10	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		Gunakan bahasa yg singkat, padat, jelas & mudah dipahami siswa SD

Kesimpulan dan Saran :

Sesuai dg kurikulum siswa kelas 4 SD.

Materi Sangat Sesuai ☐

Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒

Materi tidak sesuai ☐

Jambi, Desember 2023

Validator



Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd
NIP : 198712232022032006

Lampiran 8 Validasi Materi Tahap 2

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd

Validator : Materi

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

No	Indikator penilaian	Penilaian					Ket/saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran <i>Capaian</i>				✓		
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓	

3	Kejelasan materi yang disajikan sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran					✓	
4	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.					✓	
5	Kemenarikan penyajian materi.					✓	
6	Kemudahan memahami materi					✓	
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum.					✓	
8	Ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik.				✓		

9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓	
10	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓	

Kesimpulan dan Saran :

Gilatkan digunakan karena sudah sesuai dg kurikulum yang berlaku.

Materi Sangat Sesuai ☒

Materi sesuai dengan sedikit revisi ☐

Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 20 Desember 2023

Validator



Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd
NIP : 198712232022032006

Lampiran 9 Validasi Media Tahap 1

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Alirmansyah, S.Pd.,M.Pd

Validator : Media

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mudah digunakan				✓	
	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mendukung di berbagai perangkat mobile					✓
	Aplikasi yang digunakan untuk multimedia sesuai karakteristik peserta didik			✓		
	Animasi dan navigasi dapat dimengerti dengan mudah				✓	
	Animasi dan navigasi menggambarkan karakteristik peserta didik				✓	
	Penggunaan kalimat yang ringkas dan padat serta mudah dipahami			✓		

	Elemen penyusun gambar tidak berlebihan				✓	
Keterpaduan	Urutan penyajian gambar telah sesuai				✓	
	Gambar dan penjelasan saling mendukung				✓	
Penekanan	Animasi, navigasi, dan teks yang diterapkan pada setiap halaman memiliki penekanan			✓		
Warna	Media pembelajaran menggunakan warna yang sesuai				✓	
Bentuk	Animasi yang digunakan menarik					✓
	Gambar yang menarik				✓	
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca				✓	
Keseimbangan	Kesesuaian ukuran gambar dan animasi			✓		
	Tata letak gambar, animasi dan teks tiap halaman seimbang			✓		

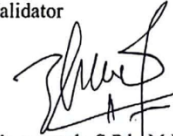
Kesimpulan & saran

- Pemilihan warna harus lebih diperhatikan
- Ukuran animasi dan tata letak kurang pas
- Tampilan media harus sesuai dgn karakteristik peserta didik.

Materi Sangat Sesuai ☐Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 7 Desember 2023

Validator



Alirmansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0022039010

Lampiran 10 Validasi Media Tahap 2

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Alirmansyah, S.Pd.,M.Pd

Validator : Media

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mudah digunakan					✓
	Aplikasi yang diterapkan untuk multimedia mendukung di berbagai perangkat mobile					✓
	Aplikasi yang digunakan untuk multimedia sesuai karakteristik peserta didik					✓
	Animasi dan navigasi dapat dimengerti dengan mudah					✓
	Animasi dan navigasi menggambarkan karakteristik peserta didik				✓	
	Penggunaan kalimat yang ringkas dan padat serta mudah dipahami					✓

	Elemen penyusun gambar tidak berlebihan					✓
Keterpaduan	Urutan penyajian gambar telah sesuai					✓
	Gambar dan penjelasan saling mendukung					✓
Penekanan	Animasi, navigasi, dan teks yang diterapkan pada setiap halaman memiliki penekanan					✓
Warna	Media pembelajaran menggunakan warna yang sesuai					✓
Bentuk	Animasi yang digunakan menarik					✓
	Gambar yang menarik					✓
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					✓
keseimbangan	Kesesuaian ukuran gambar dan animasi					✓
	Tata letak gambar, animasi dan teks tiap halaman seimbang				✓	

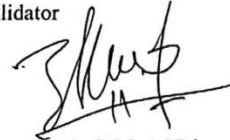
Kesimpulan & saran

- media sudah sangat baik sekali dari sisi kecukupan konten.

Materi Sangat Sesuai ☐Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 11 Desember 2023

Validator



Alirmansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0022039010

Lampiran 11 Validasi Bahasa Tahap 1

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Liza Septa Wilyanti, S.Pd.,M.Pd

Validator : Bahasa

3	Pesan yang disampaikan mudah dipahami peserta didik.				✓	
4	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
5	Istilah yang dipakai sesuai dengan KBBI				✓	
6	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi.			✓		
7	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	

Lampiran 12 Validasi Bahasa Tahap 2

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Liza Septa Wilyanti, S.Pd.,M.Pd

Validator : Bahasa

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

No	Indikator penilaian	Penilaian					Ket/saran
		1	2	3	4	5	
1.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas.					✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.					✓	

3	Pesan yang disampaikan mudah dipahami peserta didik.					✓	
4	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓	
5	Istilah yang dipakai sesuai dengan KBBI					✓	
6	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi.					✓	
7	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓	

Kesimpulan dan Saran:

Materi telah diperbaiki sesuai saran yang diberikan dan layak untuk digunakan.

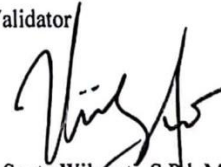
Materi Sangat Sesuai ☒

Materi sesuai dengan sedikit revisi ☐

Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 20 Desember 2023

Validator



Liza Septa Wilyanti, S.Pd., M.Pd
NIP : 199009012019032013

Lampiran 13 Validasi Praktisi

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama Validator : Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd

Validator : Materi

A. Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = kurang sesuai

1 = belum sesuai

No	Indikator penilaian	Penilaian					Ket/saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran <i>Capaian</i>				✓		
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓	

TABEL SARAN DAN PERBAIKAN

Apabila terdapat kesalahan pada aspek yang tercantum, dimohon untuk menuliskan saran tersebut pada kolom yang disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Aspek yang tercantum sudah bagus Tingkat lagi	Pembelajaran berikut nya lebih baik lagi

Kesimpulan

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (Mohon lingkari kolom yang sesuai dengan kesimpulan)

Muara Bulian, 6 Desember 2023
Ahli Praktisi



Ulya, S.Pd.
NI PPPK. 198003232023212004

Lampiran 14 Angket Respon Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia

Angket Peserta Didik (Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: MARIZANTI PETRI
Kelas: IV (Empat)

- ☒ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- ☒ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
- ☒ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☐ b) Menghasilkan biji
☒ c) Melakukan fotosintesis
- ☒ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- $B=1$ $S=4$

Angket Peserta Didik (Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: ERI AISYAH
Kelas: IV Empat

$B=1$
 $S=4$

- ☒ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- ☒ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
- ☒ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☐ b) Menghasilkan biji
☒ c) Melakukan fotosintesis
- ☒ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Daun
☒ c) Akar

Angket Peserta Didik (Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: AYUNO SABRYAH
Kelas: IV (Empat)

- ☒ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyerap air dan mineral
☒ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- ☒ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
- ☒ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
- ☒ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar
- $B=4$
 $S=1$

Angket Peserta Didik (Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: DESIWA PUTRI ARANI
Kelas: IV (Empat)

- ☒ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyerap air dan mineral
☒ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- ☒ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
- ☒ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
- ☒ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar
- $B=5$ $S=2$

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: M. ZAHORI
Kelas: IV

- ☒ Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
- b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
- c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
- b) Daun
- ☒ c) Akar
- ☒ Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
- ☒ b) Bunga
- c) Daun
- ☒ Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyimpan makanan
- b) Menghasilkan biji
- c) Melakukan fotosintesis
- ☒ Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☒ a) Batang
- b) Daun
- c) Akar

B = 2
S = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: M. Fajri al Ghazali
Kelas: IV

- ☒ Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
- ☒ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
- c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
- b) Daun
- ☒ c) Akar
- ☒ Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☒ a) Batang
- b) Bunga
- c) Daun
- ☒ Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyimpan makanan
- b) Menghasilkan biji
- c) Melakukan fotosintesis
- ☒ Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
- ☒ b) Daun
- c) Akar

B = 2
S = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: M. ZILKRI
Kelas: IV (ElmPak)

- ☒ Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
- b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
- c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
- b) Daun
- ☒ c) Akar
- ☒ Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☒ a) Batang
- b) Bunga
- c) Daun
- ☒ Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
- b) Menghasilkan biji
- ☒ c) Melakukan fotosintesis
- ☒ Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
- ☒ b) Daun
- c) Akar

S4 = 2
B1 =

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: M. SAHAB AL HADY
Kelas: ALBIRROT

- ☒ Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
- b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
- c) Menyimpan cadangan makanan
- ☒ Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
- b) Daun
- ☒ c) Akar
- ☒ Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
- ☒ b) Bunga
- c) Daun
- ☒ Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
- ☒ b) Menghasilkan biji
- c) Melakukan fotosintesis
- ☒ Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☒ a) Batang
- b) Daun
- c) Akar

B = 3
S = 2

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: HICELIA RABITA

Kelas: IV EMPAL

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
b) Bunga
c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
b) Menghasilkan biji
c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar

B = 1
S = 4

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: WIFE ALFA ESTEL

Kelas: IV

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
b) Bunga
c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
b) Menghasilkan biji
c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar

B = 1
S = 4

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Naura Syella Kurniawan

Kelas: IV

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
b) Bunga
c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
b) Menghasilkan biji
c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar

B = 5
S = 2

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Muhammad Abdul Mutolib

Kelas: IV EMPAL

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
b) Bunga
c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
b) Menghasilkan biji
c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
b) Daun
c) Akar

B = 3
S = 2

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Hasan
Kelas: 4

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
☐ a) Batang
☐ b) Bunga
☒ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
☐ a) Menyimpan makanan
☐ b) Menghasilkan biji
☒ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
☐ a) Batang
☒ b) Daun
☐ c) Akar

B = 2
S = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Rahmi Alfarida
Kelas: 4

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar

B = 3
S = 2

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: m. f. s
Kelas: 9

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
☐ a) Batang
☒ b) Daun
☐ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar

B = 1
S = 4

20

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Salsabila Nadhifa
Kelas: 4 Cempaka

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
☐ a) Batang
☐ b) Bunga
☒ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar

B = 4
S = 1

80

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Sawia Guruh Naja B = 3
Kelas: CW 4 S = 2

- ✓ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
 - ✗ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - c) Menyimpan cadangan makanan
- ✓ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar
- ✗ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ✗ a) Batang
 - b) Bunga
 - c) Daun
- ✓ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
 - ✗ b) Menghasilkan biji
 - c) Melakukan fotosintesis
- ✗ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Duressa Alvin
Kelas: IV Cemfot

- ✓ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
 - ✗ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - c) Menyimpan cadangan makanan
- ✓ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar
- ✗ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- a) Batang
 - ✗ b) Bunga
 - c) Daun
- ✓ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
 - ✗ b) Menghasilkan biji
 - c) Melakukan fotosintesis
- ✗ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar
- Benar = 3
Salah = 2

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: BAHIR SHIRAJ ADDIEN
Kelas: 4

- ✗ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
 - ✗ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - c) Menyimpan cadangan makanan
- ✗ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
 - ✗ b) Daun
 - c) Akar
- ✗ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ✗ a) Batang
 - b) Bunga
 - c) Daun
- ✗ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- a) Menyimpan makanan
 - b) Menghasilkan biji
 - ✗ c) Melakukan fotosintesis
- ✓ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ✗ a) Batang
 - b) Daun
 - c) Akar
- B = 2
S = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Shiraj Addien
Kelas: IV Cemfot

1. ✓ 1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- a) Menyerap air dan mineral
 - ✗ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - c) Menyimpan cadangan makanan
2. ✓ 2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar
- ✗ 3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ✗ a) Batang
 - b) Bunga
 - c) Daun
- ✗ 4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ✗ a) Menyimpan makanan
 - b) Menghasilkan biji
 - c) Melakukan fotosintesis
- ✗ 5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- a) Batang
 - b) Daun
 - ✗ c) Akar
- Benar = 2
Salah = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Alvin Alvin Rafiq
Kelas : 11 (IPA)

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Bunga
☒ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyimpan makanan
☐ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☒ a) Batang
☐ b) Daun
☐ c) Akar
- B = 3
S = 3

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Alvin Alvin Rafiq
Kelas : 11 (IPA)

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☒ a) Menyerap air dan mineral
☐ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☒ a) Batang
☐ b) Bunga
☐ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☐ b) Menghasilkan biji
☒ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- B = 1 S = 4

Angket Peserta Didik
(Sebelum menggunakan multimedia interaktif)

Nama: Alvin Alvin Rafiq
Kelas : 11 (IPA)

1. Apa fungsi utama daun pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyerap air dan mineral
☒ b) Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
☐ c) Menyimpan cadangan makanan
2. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Daun
☐ c) Akar
3. Bagian tumbuhan yang berperan dalam pertukaran gas adalah...
- ☐ a) Batang
☒ b) Bunga
☐ c) Daun
4. Apakah fungsi utama bunga pada tumbuhan?
- ☐ a) Menyimpan makanan
☒ b) Menghasilkan biji
☐ c) Melakukan fotosintesis
5. Bagian tumbuhan yang dapat menyimpan makanan adalah...
- ☐ a) Batang
☐ b) Daun
☒ c) Akar
- B = 2 S = 3

Lampiran 15 Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia pada Kelompok Kecil

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pada Kelompok Kecil)

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Desuila Putri Arsyah
 Kelas : IV Cempaka
 Sekolah : SDN 56/1 Desakuro
 Hari, Tanggal : Senin 08-02-2024

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan anda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	Senang
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan anda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	Mudah
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat anda lebih mandiri dalam pembelajaran?	Benar
4.	Apakah anda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	Iya
5.	Apa saja kesulitan yang anda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	Senang

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pada Kelompok Kecil)

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : AURORA a'yunin
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN 56/1 desa oro
 Hari, Tanggal : Senin-8-1-2024

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan ananda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	Seru
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan ananda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	mudah
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat ananda lebih mandiri dalam pembelajaran?	Benar
4.	Apakah ananda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	iya saya bersemangat untuk belajar
5.	Apa saja kesulitan yang ananda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	Sinyalnya

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pada Kelompok Kecil)

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : BAHIR SHURA ADDIEN
Kelas : A
Sekolah : SDN 56
Hari, Tanggal : Senin 18/1/2024

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan ananda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	Senang
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan ananda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	Iya
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat ananda lebih mandiri dalam pembelajaran?	Iya
4.	Apakah ananda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	Iya
5.	Apa saja kesulitan yang ananda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	tidak ada kesulitan

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pada Kelompok Kecil)

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber

Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Naura adeeva kurniawan
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN Negeri 56/1 DS Oro
 Hari, Tanggal : Senin 8-1-2024

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan anda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	Senang
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan anda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	lumayan senang
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat anda lebih mandiri dalam pembelajaran?	iya
4.	Apakah anda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	iya
5.	Apa saja kesulitan yang anda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	Tidak ada sinyal

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pada Kelompok Kecil)

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : MFA Aliya Fitri
Kelas : IV
Sekolah : SD Negeri 56/1 desa Aro
Hari, Tanggal : Senin, 8, Jan, 1, 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana perasaan anda saat menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran?	<u>Senang</u>
2.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan anda dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi?	<u>Seruh</u>
3.	Apakah dengan multimedia interaktif dapat membuat anda lebih mandiri dalam pembelajaran?	<u>Ya</u>
4.	Apakah anda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	<u>Ya multimedia sangat seru</u>
5.	Apa saja kesulitan yang anda rasakan saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran?	<u>Tidak ada</u>

Lampiran 16 Angket Respon Siswa terhadap media pada kelompok Besar

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa
 Nama : SalSabilila nadinfa
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SD 56/1 Desa ara
 Hari, Tanggal : Senin 10 Januari 2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa
 Nama : SalSabilila nadinfa
 Kelas : IV (Empat)
 Sekolah : SD 56/2 Desa ara
 Hari, Tanggal : Senin 10/1/2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.		✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Yusuf Nisa Nugroho

Kelas : IV 4 (Empat)

Sekolah : SD 56 Desa Oro

Hari, Tanggal : Senin 12 / 1 2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif			✓		
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.		✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif			✓		

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Devi Nur Afriyanti

Kelas : IV Cempaka

Sekolah : SDN 425614 Desa Oro

Hari, Tanggal : Senin 10-01-2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.		✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : M. Fala Al Ghazali
Kelas : IV
Sekolah : SD Negeri 56 Ft Desa 20
Hari, Tanggal : 2024-1-10

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik.		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Zakaria Tulus
Kelas : IV
Sekolah : SD 56/1 Desa 20
Hari, Tanggal : Senin 10 1 2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik.		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Iskora Sellyda
Kelas : IV Cendekia
Sekolah : SD N 1 Pesawaran
Hari, Tanggal : Senin, 10 Januari 2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Bahar Shira Adien
Kelas : 4
Sekolah : SD N 66
Hari, Tanggal : Senin 10/1/2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Naura adella Kurniawan
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN 56/1 Desa Oro
 Hari, Tanggal : Senin - 10-1-2023

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik			✓		
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif			✓		
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.			✓		
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Qur'atun Azzahra
 Kelas : IV
 Sekolah : SDN 56/1 Desa Oro
 Hari, Tanggal : Senin - 10-1-2023

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik			✓		
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif			✓		
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.			✓		
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber

Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : M. Rizki R. M. S. D. N.

Kelas : IV

Sekolah : SD S. D. S. D. N.

Hari, Tanggal :

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓		
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓		
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber

Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : M. Rizki R. M. S. D. N.

Kelas : IV

Sekolah : SD S. D. S. D. N.

Hari, Tanggal : Selasa 10 Januari 2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓		
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Carva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Adi Alvin
Kelas : IV
Sekolah : SD 56/055A PPO
Hari, Tanggal : Senin, 10, Jan, 2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik			✓		
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Carva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Wahana Haidilalah
Kelas : VI (GEMAS)
Sekolah : SD 56/055A PPO
Hari, Tanggal : 10 Januari 2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Carva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Siti Aisyah
Kelas : IV Empat
Sekolah : SD 56/Desa Aro
Hari, Tanggal : Senin 10/1-2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.		✓		
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Carva pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Mulya Nur Hafidha
Kelas : IV
Sekolah : SD 56/Desa Aro
Hari, Tanggal : Senin

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan			✓		

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓		

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Mr. Fais
Kelas : 4
Sekolah : SD 56
Hari, Tanggal : Senin 10/01/2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.		✓			
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif			✓		
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : Alvin Agustinus Rafiq
Kelas : 4C (11)
Sekolah : SD 56 1059 nro
Hari, Tanggal : Senin 10-01-2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif		✓			
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif		✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : HAZIKAH ADOLIA
Kelas : IV C MPA6
Sekolah : SDN 1/DESA ARO
Hari, Tanggal : Senin 10/2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik.			✓		
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan		✓			

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : MARIZANTI PERI
Kelas : IV C MPA6
Sekolah : SDN 56
Hari, Tanggal : Senin, 10-2024

Petunjuk!

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
2. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.					
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : M. ZAHIR AL NOBIZY
Kelas : III 1
Sekolah : SD Negeri 56 Desa Oren
Hari, Tanggal : 10 Januari 2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	✓				
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif		✓			
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan dan Sumber
Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar)

Identitas Siswa

Nama : M. ZAHIR
Kelas : IV
Sekolah : SD Negeri 56 Desa Oren
Hari, Tanggal : 10 Januari 2024

Petunjuk!

- Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
- Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

4. Atas kesediaan ananda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Multimedia interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik		✓			
2.	Saya merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif	✓				
3.	Penggunaan multimedia interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓				

4.	Saya merasa multimedia interaktif membantu saya mengingat informasi lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional.	✓				
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan multimedia interaktif	✓				
6.	Multimedia interaktif membantu saya untuk berpikir secara kreatif	✓				

Lampiran 17 : Dokumentasi observasi Awal



(Sumber : Oktavia, 2023)

Lampiran 18 Modul ajar

MODUL AJAR			
A. INFORMASI UMUM			
Nama Penyusun		: ULYA, S.PD	
Institusi		: SDN 56/1 DESA ARO	
Mata Pelajaran		: IPAS	
Bab 1		: Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi	
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)	Semester	: I (Ganjil)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)	Alokasi Waktu	: 2 x 35 JP
Tahun Pelajaran	: 2022/2023		
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka		
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan		
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning (PBL)</i>		
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal		
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar		
Jumlah Peserta Didik	: Jumlah 25 peserta didik		
Profil Pelajar Pancasila	: ✓ Bernalar kritis : Memperoleh dan memproses informasi dangagasan ✓ Mandiri : Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya ✓ Gotong Royong		
Sarana & Prasarana	: 1. Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker), JaringanInternet*** 2. Buku siswa dan buku guru 3. LKS, Soal Latihan 4. Video pembelajaran bagian bagian tubuh tanaman dan fungsinyadapat diunduh dari berbagai media online.		
1. Capaian Pembelajaran (CP)			
Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh pada tumbuhan beserta fungsinya. Menjelaskan proses tumbuhan memperoleh makanan dan manfaatnya bagi manusia. Memahami perkembangbiakan tumbuhan dengan berbagai cara, seperti perkembangbiakan vegetatif dan generatif. Melakukan pengamatan pada tumbuhan dan dapat mencatat hasil pengamatan. Melakukan percobaan mengenai proses fotosintesis dan mencatat hasil pengamatan			
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)			
1. Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.			
3. Tujuan Pembelajaran			
1. Peserta didik ma mpu menuliskan fungsi dari masing-masing bagian tubuhtumbuhan melalui tayangan video dengan benar.			
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan melalui pengamatan dengan benar.			
3. Peserta didik dapat merancang Mind Mapping bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya melalui diskusi kelompok dengan tepat.			
4. Peserta didik mampu mempresentasikan Mind Mapping bagian tumbuhan dan fungsinya melalui diskusi kelompok dengan percaya diri.			

Lampiran 19 Gambar Dokumentasi Kegiatan



(Sumber : Oktavia, 2024)

Gambar 1. Presentasi hasil pengembangan multimedia kepada ahli praktisi (wali kelas)



(Sumber : Oktavia, 2024)

Gambar 2. Penilaian oleh ahli praktisi



(Sumber : Oktavia, 2024)

Gambar 3. Pengujian multimedia pada kelompok kecil yang didampingi oleh wali kelas



(Sumber : Oktavia, 2024)

Gambar 4. Peserta didik mengisi Angket tanggapan setelah menggunakan Multimedia

Pengujian multimedia pada kelompok besar



(Sumber : Oktavia, 2024)

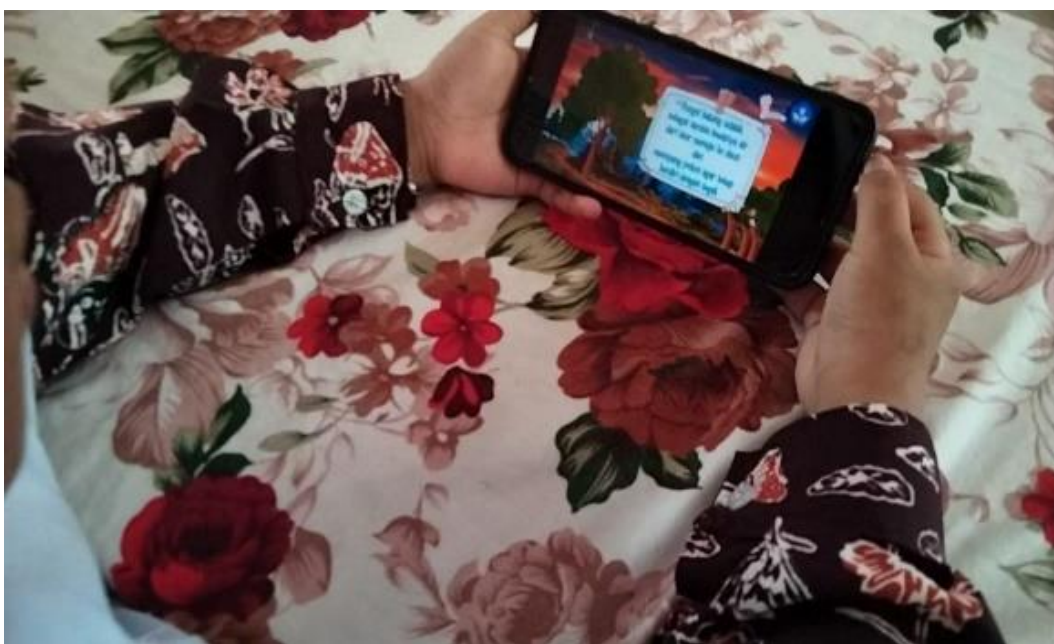
Gambar 5. Pemberian arahan terkait penggunaan multimedia kepada peserta didik



(Sumber : Oktavia, 2024)



(Sumber : Oktavia, 2024)



(Sumber : Oktavia, 2024)



(Sumber : Oktavia, 2024)

Gambar 6. Peserta didik mencoba menggunakan multimedia menggunakan ponsel

Lampiran 19 Riwayat Hidup**RIWAYAT HIDUP**

Tiara Oktavia, lahir pada tanggal 11 Oktober 2001 di Palembang. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Ruslan dan Ibu Gasnita. Penulis merupakan Warga Negara Indonesia yang bertempat tinggal di Jalan Sei. Dingin Kecamatan Bungo Dani Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. Jenjang pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis dimulai pada tahun 2018-2014 menempuh pendidikan dasar SD Negeri 13/I Muara Bulian. Kemudian pada tahun 2014-2016 penulis melanjutkan pendidikan SMP Negeri 3 Batanghari selama 1,5 tahun selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Rantau Pandan dari 2016-2017. Pada tahun 2017-2019 penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri 1 Rantau Pandan dan kemudian melanjutkan kembali di SMA Negeri 1 Bungo pada tahun 2019-2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Jambi dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.